



UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PEDAGOGÍA EN EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

INNOVACIÓN EDUCATIVA EN ENSEÑANZA BÁSICA

“Características de las innovaciones pedagógicas de los
futuros profesores”

SEMINARIO PARA OPTAR AL TÍTULO DE
PROFESOR DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

**AUTORAS: LAGOS LEHMAN, NYCOL LORETTO
RUBILAR RUBILAR, EVELYN CAROLINA
SOLÍS GÁTICA, NICOLE ALEJANDRA**

Profesor Guía: Loyola Gómez, Christian

CHILLÁN, 2017

RESUMEN

El carácter de estudio que se presenta en esta investigación considera los niveles de innovación educativa implementada por los estudiantes de la carrera de Pedagogía en Educación General Básica de la Universidad del Bío Bío en las aulas de los establecimientos de la provincia de Ñuble en el desarrollo de sus labores académicas en las prácticas rurales y profesionales cursadas los años 2015 y 2016, requeridas para la obtención del título de Profesor en Educación General Básica. En este estudio se recopilaron evidencias digitales de diseños de clase (planificaciones) de diferentes sectores; Lenguaje y Comunicación, Matemáticas, Ciencias Naturales e Historia, Ciencias Sociales y Geografía, y subsectores de Educación física y tecnológica, Artes Musicales y Visuales. Realizadas por los estudiantes en formación inicial docente en establecimientos municipales (y rurales) y particulares subvencionados. Los diseños de clase fueron analizados mediante el software MAXQDA; utilizado en investigaciones cualitativas, estableciendo a través de la bibliografía investigada, las dimensiones y criterios necesarios para lograr que la innovación o recurso TIC's implementado sea exitoso y adquirido como una nueva normalidad. El planteamiento de un déficit de conocimientos por parte de los futuros docentes acerca de implementos y dotaciones de innovación; el manejo en sus recursos y/o tecnologías asociadas. Que se ejecutan en apoyo de los contenidos exigidos por el curriculum; y que posibilitan su flexibilidad en el proceso de enseñanza y aprendizaje; dentro de establecimientos que poseen recursos TIC's e innovaciones. Pero no, gozan de profesores dotados con los conocimientos para el manejo de estas tecnologías. Se considera necesario el desarrollo de estas competencias por parte de los egresados de la carrera de Pedagogía en Educación General Básica, realizando un alcance con las nuevas generaciones de estudiantes (seres digitales), los avances tecnológicos; la accesibilidad y manejo de aparatos y plataformas digitales que se encuentran disponibles para la realización de diferentes labores. La caracterización elaborada concluirá la implementación de innovaciones, sus limitaciones y el manejo de recursos por parte de los estudiantes en formación inicial docente.

Palabras clave: Innovación educativa, TIC's, formación inicial docente, educación general básica, competencias, habilidades, etc.

SUMMARY

The study character presented in this research considers the levels of educational innovation implemented by the students of the career of Pedagogy in Basic General Education of the Bio Bio University in the classrooms of the establishments of the province of Ñuble in the development of His academic work in the rural and professional practices carried out in 2015 and 2016, required to obtain the title of Professor in Basic General Education. In this study, digital evidence of class designs (planning) from different sectors was collected; Language and Communication, Mathematics, Natural Sciences and History, Social Sciences and Geography, and subsectors of Physical and Technological Education, Music and Visual Arts. Made by students in initial teacher training in municipal (and rural) and subsidized private schools. The class designs were analyzed using MAXQDA software; Used in qualitative research, establishing through the researched bibliography, the dimensions and criteria necessary to ensure that the innovation or ICT resource implemented is successful and acquired as a new normal. The approach of a deficit of knowledge on the part of the future teachers about implements and endowments of innovation; Management in their associated resources and / or technologies. They are executed in support of the contents required by the curriculum; and that make possible their flexibility in the process of teaching and learning; within establishments that possess ICT resources and innovations. But no, they enjoy teachers with the knowledge to manage these technologies. It is considered necessary the development of these competences by the graduates of the career of Pedagogy in Basic General Education, realizing a reach with the new generations of students (digital beings), the technological advances; the accessibility and management of digital devices and platforms that are available to carry out different tasks. The elaborated characterization will conclude the implementation of innovations, their limitations and the management of resources by students in initial teacher training.

Key words: Educational innovation, TIC'S, Initial teacher training, Basic general education, competition, abilities

AGRADECIMIENTOS

Lorena Orellana Pereira, Secretaria de la Escuela de Pedagogía General Básica; por su labor y dedicación al servicio de la comunidad estudiantil, brindando apoyo frente a inquietudes de carácter académico.

Juan Rivas Maldonado, Profesor de Historia, Geografía y Ciencias Sociales; por su apoyo y paciencia, ante el desafío de esta investigación, y por su gran vocación como docente, que demuestra a través de sus conocimientos y habilidades.

Gratitud a nuestras familias Lagos-Lehmann, Rubilar-Rubilar y Solís-Gatica, ante el apoyo incondicional, motivación y compromiso frente a nuestros desafíos, durante estos años de estudio.

TABLA DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	2
1.1 Desarrollo de la realidad problemática	3
1.2 Formulación del problema	5
1.3 Objetivos de la investigación	5
1.3.1 Objetivo General	5
1.3.2 Objetivo Específico	5
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO.....	6
2.1 Definiciones conceptuales.....	7
2.1.1 Conceptualización de la innovación	7
2.1.2. Innovación Educativa	9
2.2 Bases teóricas.....	12
2.2.1 Innovación educativa como sujeto de estudio	12
2.3 Innovación pedagógica	20
2.4 Hipótesis	28
CAPÍTULO III METODOLOGÍA.....	29
3.1 Diseño Metodológico.....	30
3.2 Procedimiento	30
3.3 Operacionalización de variables.....	31
3.3.1 Criterios, códigos e indicadores de caracterización.....	32
3.3.1.1 Dimensión Entorno Socio-Cultural.....	33
3.3.1.2 Dimensión Gestión Institucional Docente	35
3.3.1.3 Dimensión Pedagógica Tecnológica	36
3.4 Técnicas para el procesamiento de la información.....	45
CAPITULO IV RESULTADOS.....	47
4.1 Caracterización de los sujetos de estudio	48
4.2 Análisis de resultados por dimensión	50
4.2.1 Dimensión Entorno Socio-Cultural.....	50
4.2.1.1 Novedad conforme según contexto (NCC)	50
4.2.1.2 Profundidad respecto al funcionamiento (PRF)	52
4.2.1.3 Pertinencia al contexto socioeducativo (PCS)	53
4.2.1.4 Permanencia de una innovación en un periodo (PIP).....	55
4.2.1.5 Anticipación a imprevistos vislumbrados en la práctica (AIV)	56
4.2.1.6 Colaboración de la cultura.....	57
4.2.2 Dimensión Gestión Institucional Docente	58
4.2.2.1 Intencionalidad de la Innovación (IDI)	58
4.2.2.2 Interiorización de la Innovación (IIN)	59
4.2.2.3 Creatividad Institucional (CI)	60
4.2.2.4 Sistematización de la Innovación (SDI)	62
4.2.2.5 Orientada a Resultados (OAR).....	63
4.2.3 Dimensión Pedagógica Tecnológica	64
4.2.3.1 Aplicación de las TIC´s (ADT)	64
4.2.3.2 Dominio de las TIC´s (DDT)	65
4.3 Conclusiones de Análisis	67
ANEXOS.....	69
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	70

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Cambios en los roles de docentes y alumnos en los entornos de aprendizaje centrado en el alumno.....	26
Tabla 2 Resumen de caracterización de las innovaciones educativas tecnológicas	38

INDICE DE GRAFICOS

Gráfico 1 Diseños de clases.....	47
Gráfico 2 Tipo de establecimiento	48
Gráfico 3 Novedad conforme según contexto	49
Gráfico 4 Profundidad respecto al funcionamiento	51
Gráfico 5 Pertinencia al contexto socioeducativo	52
Gráfico 6 Permanencia de una innovación en un periodo	53
Gráfico 7 Anticipación a imprevistos vislumbrados en la práctica.....	54
Gráfico 8 Colaboración de la cultura	55
Gráfico 9 Intencionalidad de la innovación	56
Gráfico 10 Interiorización de la Innovación.....	57
Gráfico 11 Creatividad institucional	58
Gráfico 12 Sistematización de la innovación	59
Gráfico 13 Orientada a resultados.....	60
Gráfico 14 Aplicación de las TIC'S	61
Gráfico 15 Dominio de las TIC'S	62

INTRODUCCIÓN

“La innovación en las prácticas educativas son infinitamente necesarias en la construcción del conocimiento en la sociedad, especialmente cuando las características de cambio tecnológico del capitalismo impulsan la necesidad de contar con las herramientas para afrontar estos cambios, lo que nos lleva el rol mismo de la educación en la sociedad: la búsqueda del bien común. Esta característica requiere en si misma analizar las perspectivas docentes, considerando que el cambio en las organizaciones permite cambiar las creencias de sus integrantes y con ello sus actitudes.”

El estudio, mediante una metodología cualitativa permite describir categorías de innovación, a través de la identificación y determinación de estas, con las cuales es posible describir los niveles de innovación utilizados en la formación inicial docente, en específico de los estudiantes de Pedagogía General Básica de la Universidad del Bio Bio, a través de códigos de análisis, creados en base a la bibliografía examinada, con el software MAXQDA en diferentes diseños de clases que fueron facilitados por los estudiantes en los diferentes procesos de prácticas rurales y profesionales vividos entre los años 2015 y 2016 en la provincia de Ñuble.

CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO PROBLEMÁTICO

1.1 Desarrollo de la realidad problemática

El cambio es una situación que involucra a la sociedad en general y por tanto, al mundo educativo, en particular a estudiantes, profesores y directivos. Los cambios, a nivel educativo, requieren crear nuevas metodologías y estrategias para el logro de aprendizajes, esto es innovar, avanzar con los cambios, trascendiendo. Asumiendo los desafíos que implican cambios, sin perder las perspectivas culturales que, satisfacen nuevas demandas (Salinas, 2004).

Pero el éxito o fracaso de las innovaciones educativas depende en gran medida, de las creencias, perspectivas, postulados, filosofías, uso y funcionalidad de las TIC. Cabe destacar que tempranamente en la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información, celebradas en Ginebra en el año 2003 y en Túnez 2005 se indicaba que: “las TIC pueden contribuir a la consecución de la enseñanza universal, a través de la enseñanza y la formación de profesores, y la oferta de mejores condiciones para el aprendizaje continuo, que abarque a las personas que están al margen de la enseñanza oficial, y el perfeccionamiento de las aptitudes profesionales” (CMSI, 2003).

Asimismo con la creación de la red ENLACES en Chile, como centro de educación y tecnología se intenta colaborar en el mejoramiento de la educación a través de la informática educativa para crear una cultura digital, que contribuye, bajo el enfoque de disminución de la brecha digital, a cambios en la percepción del rol de las TIC; incentivando el desarrollo de competencias esenciales del siglo XXI y el acceso a tecnologías en las escuelas (MINEDUC, 2013).

Los cambios organizacionales propuestos a través de políticas públicas e indicaciones internacionales, han carecido del impacto necesario en los aprendizajes (Rivas, 2015) refrendándose en que las estructuras curriculares son estáticas y rígidas para una gran mayoría de la población y la integración

curricular de las tic se ha establecido de forma transversal desde las disciplinas, sin considerar la formación tecnológica como una disciplina en sí mismo.

Por lo tanto, un buen punto de partida es describir niveles de innovación en la formación inicial docente, futuros profesionales de la educación a los cuales es posible describir sus prácticas educativas de acuerdo a los diseños de sus clases bajo diferentes contextos, presiones disciplinas y enfoques.

1.2 Formulación del problema

Se requiere identificar qué características tiene la innovación educativa en el aula, de diseños de clase propuestos por los estudiantes de último año de la carrera de Pedagogía en Educación General Básica, en las diferentes disciplinas a través de diseños de aula utilizados durante el proceso de práctica rural y profesional en la Provincia de Ñuble.

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo General

Caracterizar los niveles de innovación educativa utilizada por los estudiantes de último año de Pedagogía en Educación General Básica de la Universidad del Bío-Bío, durante los periodos de práctica rural y profesional, dentro de los diseños curriculares de enseñanza básica en los diferentes subsectores.

1.3.2 Objetivo Específico

- Identificar las innovaciones presentes en los diseños de clase de los estudiantes de último año de la carrera de Pedagogía en Educación General Básica en los diferentes subsectores a partir de caracterización de las innovaciones educativas dentro del aula.
- Determinar el uso de las TIC en los diversos diseños de clase de los subsectores utilizados en las prácticas de los estudiantes de último año de la carrera de Pedagogía en Educación General Básica.

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

2.1 Definiciones conceptuales

2.1.1 Conceptualización de la innovación

Para la RAE (2016) innovar es mudar o alterar algo, introduciendo novedades. Al observar la etimología de la palabra esta proviene del sustantivo latino innovatio y en criterios de la RAE, el prefijo in- equivale a en, dentro, dentro de, al interior. De esta forma se entiende que el prefijo in- aporta a la palabra base, un sentido de interioridad, sea como introducción de algo nuevo que proviene del exterior, que resulta de algo nuevo.

El concepto de innovación, para Zaltman, Margalef García & Arenas Martija (2006), hace referencia a tres usos relacionados entre sí: La Innovación en relación a una invención, es decir, “(...) al proceso creativo por el cual dos o más conceptos existentes o entidades son combinados en una forma novedosa, para producir una configuración desconocida previamente” ” (p.3). En segundo lugar, la innovación es descrita como “(...) el proceso por el cual una innovación existente llega a ser parte del estado cognitivo de un usuario y de su repertorio conductual”. Y, por último, una innovación “(...) es una idea, una práctica o un artefacto material que ha sido inventado o que es contemplado como novedad, independientemente de su adopción o no adopción” (p.3).

Las diferentes acepciones del vocablo invocan la revisión, en este caso Rivas (2000), lo refiere generalmente a la incorporación de algo nuevo dentro de una realidad existente, en virtud de la cual, esta se modifica. De la Torre (1998) hace referencia a que la innovación surge como producto del desajuste entre lo que se tiene y lo que se debería tener, planteándose como una necesidad. Para Hoyle (1969 p.136) en (Margalef García & Arenas Martija, 2006 p.4) “(...) una innovación es una idea, una práctica o un objeto percibido como nuevo por un individuo”, desde una perspectiva amplia. Asimismo Carbonell (2001) indica que la innovación es una serie de intervenciones, decisiones y procesos, con cierto

grado de intencionalidad y sistematización que tratan de modificar actitudes, ideas, culturas, contenidos, modelos y prácticas pedagógicas; entendiéndose en ambos casos que se innova para generar cambios.

La revisión de la literatura invariablemente refiere a House (1988) quien propone hablar de perspectivas que sirvan para clarificar los fenómenos teóricos y prácticos de la innovación, convirtiendo cada una de estas perspectivas en un marco de referencia para entender la línea de acción y trabajo, para ello se han resumido sus perspectivas en los siguientes tres acápite:

- **Perspectiva tecnológica:** Surge con el auge de la industria, la agricultura, la tecnología espacial y militar norteamericana; A través de procesos de innovación nacidos desde la tecnología, la realidad educativa podía ser mejorada en eficiencia, eficacia y productividad; Se preocupa de encontrar nuevos métodos de enseñanza y materiales que mejoren los aprendizajes de los estudiantes.
- **Perspectiva Cultural:** La innovación tiene que hacer frente a una interacción cultural, a un choque entre culturas y subculturas; Revaloriza la diferencia valorativa y el conflicto entre las culturas; Asume una ética relativista.
- **Perspectiva Política:** Asume que las innovaciones conllevan siempre al conflicto y en el mejor de los casos lograr el acuerdo o consenso negociado; Énfasis en los intereses dispares y contrapuestos de los grupos; Desde esta perspectiva se comprenden las relaciones entre las administraciones, las escuelas y el contexto socio-político.

2.1.2. Innovación Educativa

Bruner (1997 p.102 en Margalef García & Arenas Martija, 2006 p.10) considera que la necesidad de cambio de los países desarrollados y de aquellos que están en vías de desarrollo “(...) no es sencillamente una renovación de las habilidades que hacen de un país un mejor competidor en los mercados mundiales, sino una renovación y reconsideración de la cultura escolar” fundamentalmente se necesita recuperar a los profesores como agentes activos de innovación. La clave del éxito, según Bruner, está en que los procesos de innovación deben ser desde dentro, desde el interior de las propias escuelas.

Sin embargo esta visión funcional y efectista no indica nada, por ello la triangulación de las perspectivas de House involucra la creación de objetos de análisis que en este caso su entrecruzamiento plantean que las innovaciones en el sistema educativo implican una revisión epistémica. Así Guzmán et. Al. (2012) delimita la innovación a un contexto específico, que afecta e involucra a personas con ideas, que requiere de medios y estrategias para su implementación y que tiene una dimensión evaluativa que debe ser reconocida. Es importante resaltar esta delimitación ya que las escuelas se desenvuelven con variadas y complejas condiciones, como que dos clases no son iguales; que los grupos cambian y evolucionan; que las comunidades educativas están influenciadas por su cultura y por tanto sus concepciones de enseñanza y aprendizaje son diferentes en cada escuela, en cada curso, y en cada estudiante. Las innovaciones educativas deben, por tanto tener, una intencionalidad específica: la transformación de la realidad, con miras a generar un contexto que se considera más eficaz para el logro de los objetivos planteados, tanto a nivel micro (sala de clase) como macro (Mineduc, 2016). Para ello es importante mencionar a Carbonell, quien en Cañal de León (2012, p.11-12), indica que la innovación educativa es:

“(…) conjunto de ideas, procesos y estrategias, más o menos sistematizadas, mediante los cuales se trata de introducir y provocar cambios en las prácticas educativas vigentes. La innovación no es una actividad puntual sino un proceso, un largo viaje o trayecto que se detiene a contemplar la vida en las aulas, la organización de los centros, la dinámica de la comunidad educativa y la cultura profesional del profesorado. Su propósito es alterar la realidad vigente, modificando concepciones y actitudes, alterando métodos e intervenciones y mejorando o transformando, según los casos, los procesos de enseñanza y aprendizaje. La innovación, por tanto, va asociada al cambio y tiene un componente -explícito u oculto- ideológico, cognitivo, ético y afectivo. Porque la innovación apela a la subjetividad del sujeto y al desarrollo de su individualidad, así como a las relaciones teoría-práctica inherentes al acto educativo.”

Por ello la innovación vinculada con el todo, con perspectivas de globalidad, con la totalidad. Implica cambios en el currículo, en las formas de ver y pensar las disciplinas, en las formas de organizarlas y vincularlas con otras, en los "amarres" conceptuales intrínsecos (Lucarelli, 1993). También implica cambios en las relaciones de poder en el aula, en pensar a la enseñanza y el aprendizaje desde un interés liberador (Da Cunha, 1998), en la re-configuración de la docencia (Braga et Al, 1998).

En la misma línea Escudero (en Rimari, 2000, p. 3), plantea que la innovación educativa es una “batalla contra la realidad tal cual es, a lo mecánico, rutinario y usual, a la fuerza de los hechos y al peso de la inercia. Supone, pues, una apuesta por lo colectivamente construido como deseable, por la imaginación creadora, por la transformación de lo existente”. Rimari también considera a Francisco Imbernón (1966 p.64) en (Rimari, 2000 p.3), el cual caracteriza la innovación educativa como:

“(…) la actitud y el proceso de indagación de nuevas ideas, propuestas y aportaciones, efectuadas de manera colectiva, para la solución de situaciones problemáticas de la práctica, lo que comportará un cambio en los contextos y en la práctica institucional de la educación”

Enriquecen estas apreciaciones Margalef y Arenas (2006, p.15), desde la perspectiva ontológica al plantear que la innovación educativa puede desarrollarse “con el intercambio y la cooperación no solo de profesores sino también de otros agentes que apoyen, asesoren y estimulen el cambio”. Así la perspectiva cultural aparece entonces al reconocer que la innovación educativa no impacta solo en el aula ya que el aprendizaje contempla un “(…) contexto ambiental muy amplio y complejo, cuyos efectos pueden resultar positivos o negativos” (Moschen, 2005 p.56).

De este modo la mejora progresiva de la enseñanza implica que la institución educativa asume en ella la responsabilidad de detectar, estudiar y afrontar con fundamento los problemas pedagógicos que se puedan manifestar en su contexto. Por ello la innovación se establece como una reacción ante la inercia conservadora para dejar las cosas como están y desviar sistemáticamente las responsabilidades hacia agentes externos (administración educativa, familias, los propios alumnos, entre otros), aceptando el protagonismo que le corresponde en el avance hacia mayores niveles de la calidad en la enseñanza (Kozanitis, 2012 en Guzmán et al.2015).

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Innovación educativa como sujeto de estudio

En un sentido amplio entonces, una innovación es una forma de conocimiento concreta, que resulta de la investigación y del desarrollo en la educación. Dentro de las innovaciones educativas, el término más utilizado es el de proyectos curriculares, pero más que ser una estrategia para el profesor, han nacido como una forma de concretar y desarrollar determinaciones reguladas, determinaciones que no solo explican las finalidades de la educación, sino también los objetivos de cada una de las etapas y asignaturas, orientaciones y los criterios de evaluación, delimitando la libertad de innovación (formal e informal) de los profesores.

La innovación educativa se convierte en sujeto de estudio ya que los cambios propuestos obedecen a las líneas de investigación en el área que van siendo renovados, los cuales proponen cambios en las estrategias (Havelock y Huberman, 1980 en Margalef García & Arenas Martija, 2006) convirtiéndose en el fundamento para la generación de cambios que impliquen la mejora en las prácticas educativas. Estos beneficios por la aportación e incorporación de nuevas metodologías como apoyo en las estrategias de enseñanza y ambientes de aprendizaje que respeten y estimulen el modo natural de aprender y conocer del ser humano favorece la innovación, crean conocimientos de utilidad para orientar las políticas en educación, dejando en evidencia que el proceso de uso e integración de tecnologías en las escuelas es complejo, pero es un factor de innovación (De Pablos Pons, Colás Bravo, & González Ramírez, 2010).

De esta forma la investigación como búsqueda de estrategias de aprendizajes permite al profesor avanzar en su desarrollo personal. Cañal de León (2002) plantea que investigar se convierte en la estrategia vertebradora de la actividad educativa para promover una comprensión crítica y solidaria de la realidad. Sin

embargo esta perspectiva que coloca a los docentes como responsables de la innovación “no es excluyente respecto de la responsabilidad de los resultados y de la calidad del sistema educativo, tampoco pueden asumir el desafío del cambio en forma aislada e individual, sin embargo tienen un rol protagónico en la configuración de las experiencias de aprendizaje de los alumnos” (Vezub, 2007 p. 5).

Bajo esta perspectiva la innovación requiere de espacios educativos, un centro, una institución, un departamento administrativo, un aula, un cuerpo académico. De un contexto, donde ocurre la innovación, con su cultura, su clima, sus resistencias, siendo determinante “(...) que lo que en un lugar puede ser innovador, en otro, no lo es”, estableciendo el carácter mismo de innovación de una experiencia (Ortega, Ramirez, Torres, Lopez, Servin, Suárez Y Ruiz, 2007, P. 163). Fullan y Steingelbauer (1991) en (Angulo Rasco, 1994) indican que la innovación se encuadra en sujetos y en el contexto. Reconociendo dos ámbitos interrelacionados para que se produzcan auténticas innovaciones: el subjetivo y el objetivo.

El primero, se refiere a los marcos referenciales o las teorías-marco desde los cuales se representan y significan las innovaciones. En este sentido, el cambio de teoría implica la reestructuración, la redescipción e integración jerárquica de las representaciones implícitas en las representaciones explícitas o conocimiento, con todas las implicancias epistemológicas, ontológicas y conceptuales que esto acarrea.

Las innovaciones en el ámbito objetivo pueden manifestarse en diferentes planos: en las intencionalidades educativas, en lo organizativo-estructural, en lo curricular, en las metodologías de enseñanza y las interacciones en el aula, en las culturas institucionales.

Por lo que es posible asignarle a la innovación características de proceso a su construcción, bajo el propósito de alterar la realidad vigente, “(...) modificando concepciones y actitudes, alterando métodos e intervenciones y mejorando o transformando, según los casos, los procesos de enseñanza y aprendizaje”. Por tanto, se asocia al cambio y tiene un componente -explícito u oculto- ideológico, cognitivo, ético y afectivo, apelando a la subjetividad de los sujetos y al desarrollo de sus individualidades, así como a las relaciones teoría-práctica inherente al acto educativo (Rimari, 2005 p.3).

Con estos planteamientos como cubierta epistémica, se comienzan objetivar indicaciones para refrendar la innovación educativa entre los cuales es posible reseñar: plantean que la innovación educativa:

- Supone una idea entendida como novedosa por alguien.
- Implica un cambio que busca la mejora de una práctica educativa.
- Es un esfuerzo deliberado y planificado encaminado a la mejora cualitativa de los procesos educativos.
- Conlleva un aprendizaje para quienes se implican activamente en el proceso de innovación.
- Está relacionado con intereses económicos, sociales e ideológicos (Margalef y Arenas, 2006).

Escudero (Pascual, 1988 en Rimari, 2005 p.3) menciona cinco características que sirven para entender de mejor manera la naturaleza de las innovaciones educativas.

. La innovación educativa es un proceso de definición, construcción y participación social que requiere una fundamentación reflexiva, crítica y deliberada sobre qué cambiar, en qué dirección, cómo hacerlo y con qué política de recursos.

- La innovación educativa merece ser pensada como una tensión utópica en el sistema educativo, en las escuelas, en los agentes educativos: para que profesores y alumnos estén dentro de un clima que propicia la indagación, investigación, descubrimiento, reflexión y crítica al cambio.
- La innovación en educación ha de parecerse más a un proceso de capacitación y potenciación de instituciones educativas y sujetos que a la implantación de nuevos programas, nuevas tecnologías, o inculcación de nuevos términos y concepciones
- La innovación educativa no puede agotarse en meras enunciaciones de principios, en estéticas relaciones de buenas intenciones. Los proyectos de innovación deben ser unitarios y comprensivos, con metas, estrategias, materiales y recursos idóneos para su ejecución.
- Innovar en educación requiere articular debidamente una serie de procesos y establecer con cuidado una estructura de diversos roles complementarios

Elmore (1999) en (Margalef García & Arenas Martija, 2006) delimita las innovaciones en cuatro cambios:

1. Cambios estructurales, los cuales afectan a todo el sistema educativo o a la configuración de los distintos niveles.
2. Cambios curriculares, que se relacionan con el diseño y desarrollo del currículum, con las estrategias de enseñanza y los componentes del currículo.
3. Cambios profesionales, referidos a la formación, selección y desarrollo profesional.
4. Cambios políticos- sociales, que afectan a la distribución del poder en educación y a la relación de los agentes sociales con la enseñanza.

Rimari (2002) delimita que el principal objetivo de las innovaciones educativas es mejorar la calidad de la educación, pero también presenta una serie de objetivos más específicos como los siguientes:

- Promover actitudes positivas en toda la comunidad educativa.
- Crear espacios y mecanismos para identificar, valorar, sistematizar, normalizar, aplicar y difundir las experiencias novedosas que contribuyan a la solución de problemas educativos.
- Animar el desarrollo de propuestas educativas válidas que respondan a la realidad de nuestro país y que rescaten la creatividad, la riqueza humana y los recursos naturales.
- Promover transformaciones curriculares flexibles, creativas y participativas acorde a las necesidades de los sujetos y de su comunidad.
- Implementar la aplicación de teorías, procesos, métodos y técnicas administrativas y docentes reconocidamente válidos, congruentes con las necesidades de la institución y de la comunidad.
- Estimular la investigación como un elemento cotidiano.
- Recuperar y sistematizar experiencias del personal docente, directivo, asesor y supervisor.
- Compartir y transferir a otras escuelas y docentes las experiencias educativas innovadoras.

- Crear condiciones permanentes para que las experiencias innovadoras se conviertan en una práctica institucionalizada.

Para Rimari (2002) existen cuatro principios de orientación para el proceso de innovación educativa, los cuales solo son posibles dentro de un enfoque de educación liberadora de las potencialidades del hombre y su entorno:

- La formación del estudiante constituye la esencia de las innovaciones educativas para la transformación cultural en procura de mejorar el nivel de vida individual y social.
- La autonomía para que se generen los procesos de innovación educativa.
- La investigación interdisciplinaria para la reconstrucción del conocimiento, como eje del proceso de innovación.
- La práctica misma que legitima la innovación educativa.

Asimismo en función del modo en que se producen las innovaciones, Rimari (2002) distingue seis tipos:

1. Adición. Este tipo de innovaciones educativas consiste en agregar algo nuevo al sistema educativo, sin que sean alteradas las restantes partes o estructuras.
2. Reforzamiento. Este tipo de innovaciones consiste en la intensificación o consolidación de algo ya existente, en la misma línea de lo ya vigente, con la pretensión de mejora de determinados aspectos docentes o discentes.

3. Eliminación. En mayor o menor medida se produce una innovación que mejora el sistema, cuando se elimina cierto elemento, modelo de comportamiento o viejo hábito.

4. Sustitución. Este tipo de innovación se produce cuando, dentro de la escuela, un elemento o persona es reemplazado por otro.

5. Alteración. Es la sucesiva modificación de una estructura o modo de operar existente, que se convierte en una nueva forma dentro de su propia especie, sin perder su existencia.

6. Reestructuración. Son reorganizaciones que afectan a la estructura del sistema. Comportan la modificación en los roles, las relaciones interpersonales y ciertas operaciones.

Para realizar el cambio del status quo, Carbonell (Cañal De León, 2002) señala aquellas estructuras que como factores o variables obstaculizan los procesos de innovación, indicados como:

- La inercia institucional. A lo largo de la historia, las escuelas se han basado más en la continuidad que en el cambio, el trabajo docente sigue tal y como se hace y se ha hecho toda la vida, existiendo un margen de inquietud frente a lo nuevo.
- El individualismo. Excusándose en la autonomía o independencia, entendiendo el aislamiento como seguridad.
- El corporativismo. Formación de pequeños grupos dentro de la escuela perteneciente a un ciclo, departamento o área, existiendo rivalidad entre los grupos por la obtención de más recursos, poder y legitimidad, anteponiendo sus intereses particulares.

- La formación del profesorado. La mayor o menor predisposición al cambio, por parte del profesor, tiene directa relación con su formación inicial y permanente. Las capacitaciones son muy “clásicas” y no conllevan al desarrollo de la reflexión ni el trabajo cooperativo.
- La falta de un clima de confianza y consenso. No hay innovación sin un ambiente psicológico y ecológico adecuado para las relaciones humanas y profesionales, donde se pueda compartir objetivos y proyectos comunes.
- La intensificación del trabajo docente y el control burocrático. El agobio y el aumento de nuevas demandas a la escuela incitan al malestar docente. Las responsabilidades de la educación deben ser compartidas por todos los agentes sociales y en ningún caso debe afrontarse desde la soledad de la escuela.
- La falta de apoyos de la administración educativa. Los bajos presupuestos para educación por parte de los poderes públicos, logran bajos recursos técnicos y humanos.

2.3 Innovación pedagógica

Ellis y Fouts (1993) en (Margalef García & Arenas Martija, 2006) abarcan otra perspectiva de las innovaciones, indicando que muchas innovaciones añadidas a una asignatura del currículo no son totalmente compatibles con este, casos de innovaciones dirigidas por profesores universitarios que no tenían en cuenta las reales necesidades de la escuela, y en especial de las aulas. Asimismo otra arista relacionada es la poca participación de los profesores en los procesos de innovación, donde García y Muñoz (2003) plantean cuatro tesis sobre las problemáticas que se presentan al querer innovar en las escuelas.

- Gran parte del profesorado manifiesta una alta dependencia profesional del libro de texto para la puesta en práctica del curriculum.
- En los procesos de enseñanza-aprendizaje escolares existe una abrumadora hegemonía de la tecnología impresa sobre la audiovisual e informática en la transmisión de la cultura.
- Las prácticas escolares del profesorado en relación a la elaboración, y evaluación de medios y nuevas tecnologías son pedagógicamente deficitarias.
- Existe una evidente pérdida de la influencia cultural e ideológica de la institución escolar sobre la infancia y juventud a favor de los mass media y las tecnologías.

Los docentes en formación se encuentran con alumnos que nacieron bajo condiciones de acceso a artefactos tecnológicos, donde la información y el aprendizaje no solo se encuentra en los diarios murales o libros de estudios, ni entregado solo por el profesor sin embargo son los docentes innovadores los que integrando las tecnologías de la información desarrollaran conocimiento y habilidades para dejar el paradigma de una enseñanza centrada en el profesor y pasar a uno centrado en el estudiante. Esta renovación de paradigma propicia la creación de entornos más interactivos y motivadores tanto para docentes como para los alumnos (SILVA, 2012).

Las investigaciones sobre la innovación han sido más bien a nivel macro, centradas en el cambio de la educación y en ese afán se han olvidado de preguntar a los profesores sobre su visión de innovación, perdiendo así la capacidad de crear innovaciones educativas con real sentido. Por ejemplo desde la perspectiva de la teoría psicológica la innovación es empleada para favorecer procesos de aprendizaje poderosos y debería brindar ciertas especificaciones

sobre las condiciones y características que sirven para mejorar las prácticas educativas (Bruner ,1997).

El profesorado es un agente de cambio en las situaciones educativas y, no existe (ni existirá) una real innovación educativa sin la participación activa y honesta de ellos, y de los estudiantes implicados en los procesos de cambios. La real victoria de las innovaciones se encuentra en la implicación y compromiso de los docentes que trabajan en las escuelas para hacer realidad las prácticas innovadoras y que estas sean trascendentales para los participantes activos de estos procesos, para ello se establecen diferencias en las prácticas innovaciones entre los espacios y entre los saberes pedagógicos que usan tic.

Para ello García y Muñoz (2003) proponen “vías de solución” para la mejora e innovaciones curriculares:

- Incrementar la formación del profesorado sobre medios y tecnologías en la enseñanza, tanto la formación inicial como la permanente.
- Superar las deficiencias organizativas e infraestructurales en los centros escolares en relación a la adquisición, gestión e integración curricular de los medios y nuevas tecnologías.
- Incorporar al curriculum una educación o enseñanza de los medios de comunicación para formar ciudadanos que sepan desenvolverse inteligentemente en un contexto social mediático.

Cabrol y Székely (2012) menciona que se hace necesario considerar propuestas de innovación educativa que hayan demostrado ser eficaces para el mejoramiento de la calidad y equidad en la educación y que, a su vez, sean pertinentes en diferentes ámbitos. Gracia (2013) indica que en la Constitución

política de la República de Chile 1980 se decreta la ejecución del programa de Educación Básica Rural, según lo dispuesto por las leyes 18.956 y 19.702.

La propia Gracia (2013) señala que durante la década de los 90 y hasta el año 2002 se desarrolló un área específica del Ministerio de Educación que se encargaba de la Educación Rural, y que tenía a su cargo la ejecución del programa de Mejoramiento de la Calidad y Equidad, sin embargo esta área fue absorbida por la División de la Educación Básica cuando tuvo lugar la fusión de una con otra, lo que conlleva a que disminuyera la atención directa de la enseñanza en escuelas rurales. Mulryan y Kyne (2005), indican que la intencionalidad educativa en el aula de pocos alumnos y/o multigrado facilita que se den procesos de enseñanza complejos e integrales, permitiendo también que el docente conozca mucho mejor a sus alumnos.

Respecto de los espacios actualmente las innovaciones pedagógicas se creen que son desarrolladas simplemente en la urbanidad y que las desigualdades entre el campo y la ciudad constituyen un obstáculo para el desarrollo de la innovación por los diferentes enfoques y perfiles perseguidos. En este sentido la toma de decisiones donde hasta ahora, según Leyton (2013, p.76) “(...) lo rural ha ocupado un espacio acotado y prácticamente invisible en la política educativa de Chile” no consideran la experiencia que otorga la educación rural tradicionalmente abordada por políticas subsidiarias. Representado un espacio único para desarrollar una pedagogía inclusiva e innovadora, que reconozca la individualidad y los ritmos de aprendizaje de cada estudiante y que convoque a los docentes a organizarse en comunidades.

Respecto de los saberes pedagógicos, relevante es indicar que las estrategias didácticas que aseguren la participación activa de los estudiantes y fomentan el aprendizaje compartido y colaborativo pueden ser medios que permitan procesos de innovación en la enseñanza. Sin embargo es poco el impacto que se logrará

en el proceso de enseñanza/ aprendizaje que se lleva a cabo en la escuela si el docente no es capaz de:

- Reflexionar sobre qué estrategia de aprendizaje es la más adecuada para sus alumnos.
- Considerar las distintas formas de aprender que desarrollan los estudiantes a partir de la experiencia dentro y fuera del grupo de trabajo.
- Poder contemplar las condiciones mínimas necesarias (espacio, tiempo y recurso) para que un aprendizaje se logre.
- Motivar al alumnado para que investiguen y creen en ellos mismos.

Nachmias, R. et. al. (2004), reconocen como factor relevante en las innovaciones pedagógicas la utilización de las tic. La revisión científica de aportaciones en este sentido identifica dos líneas de trabajo. La primera de ellas se centra en factores potenciadores o inhibidores de cambios educativos en general y de forma específica con las TIC. En estas revisiones se identifican variables de índole organizacional, y otras referidas a cómo el profesorado hace frente a las demandas de cambio. La segunda se focaliza sobre factores externos, en ella se identifican como factores claves las políticas TIC, el liderazgo y coordinación en TIC, infraestructuras, clima y organización del centro, formación del staff educativo y las relaciones con el entorno.

De esta forma el rol del profesor y su preparación profesional es decisiva en la realización del cambio, así como el papel del grupo de profesores, la función de los directores escolares, las funciones de apoyo de servicios externos y su organización a nivel regional o local y solo una adecuada complementariedad entre todas esas instancias y sujetos parece ofrecer algunas garantías más

verosímiles para el éxito de proyectos innovadores. Para Castro, Guzmán y Casado (2007), los docentes que incorporan innovaciones educativas (TIC) de forma adecuada, producen en los alumnos un crecimiento más constructivo en el aprendizaje tradicional, en el rendimiento personal de los alumnos y suben el nivel organizacional del establecimiento.

Actualmente las directrices enfatizadas en el desarrollo de innovaciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje son las herramientas tecnológicas algunas de las cuales se encuentran basadas en la utilización de internet, entregando a la enseñanza una renovación que facilita la adquisición y trasmisión de contenidos. (Marin y Cabero, 2015).

Light Manso y Rodríguez (2010) realizaron una investigación aplicada a los docentes principalmente secundarios de Argentina, Chile, Costa Rica y México midiendo el uso de las TIC en la enseñanza. De un total de 847 docentes, 202 eran chilenos, los cuales estaban enfocados en séptimo y octavo básico, los resultados indicaron que gran parte de los docentes ocupan computadores con sus alumnos pero no era así con el uso de herramientas TIC tradicionales o la web.

La presencia de las tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza es hoy una realidad incuestionable y el cambio cultural en los docentes es necesario como rol central para el logro de los aprendizajes, implicando funciones de acompañamiento de los y las estudiantes en el proceso de aprender a aprender.

“Su incorporación en el rediseño curricular universitario da a la enseñanza una perspectiva renovadora además de potenciar un proceso de aprendizaje que facilite la adquisición y transmisión de los contenidos” (Carrera y Paredes, 2009 p.269).

Domingo y Fuentes (2010 p.172) en su artículo sobre experimentar con las TIC, hace referencia, a que:

“Proporcionar un entorno educativo en el que puedan desarrollarse, de manera efectiva, nuestros alumnos está en manos de los educadores. Realmente, necesitamos un entorno con una innovación pedagógica en profundidad y con un cambio que aproveche las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)”.

Las TIC se convierten entonces en instrumentos indispensables para las escuelas, por la gran cantidad de funciones que se pueden realizar y por algunos niveles de motivación (no estudiados) que entrega a los estudiantes. Pero, es sabido que la información es accesible para todos, y es aquí, donde el profesor debe tener las competencias necesarias, actuando como agente creador de situaciones y condiciones, para formar en el uso de las herramientas tecnológicas y convertirla en un conocimiento real.

Domingo y Fuentes (2010 p. 175), en las conclusiones tras su investigación, indican que:

“Mayoritariamente, un 90% destaca que las TIC suponen una renovación metodológica innovadora que propicia un aumento de la motivación y participación de los estudiantes, que facilita su comprensión y el aprendizaje en general, que proporciona nuevos recursos educativos, y que aumenta la satisfacción, motivación y autoestima del docente”.

En este sentido redes sociales, wikis, blogs, generadores de contenido, marcadores sociales, etc. son altamente valoradas por algunos autores como

Brown (2012) por el dinamismo, interactividad, sociabilidad, entre otras características que favorecen a las prácticas de la enseñanza:

“La web 2.0 y las herramientas de software social pueden ser utilizadas para promover la autonomía del alumno e incrementar los niveles de socialización e interactividad, al tiempo que permite al usuario controlar, pares a pares la creación de conocimiento y la investigación basada en redes” (Marín y Cabero, 2015 p. 156)

Tabla 1 Cambios en los roles de docentes y alumnos en los entornos de aprendizaje centrado en el alumno.

Actor	Cambio de:	Cambio a:
Rol del docente	Transmisor de conocimientos, fuente principal de información, experto en contenidos y fuente de todas las respuestas	Facilitador del aprendizaje, colaborador, entrenador, tutor, guía y participante del proceso de aprendizaje
	El profesor controla y dirige todos los aspectos del aprendizaje	El profesor permite que el alumno sea más responsable de su propio aprendizaje y le ofrece diversas opciones
Rol del alumno	Receptor pasivo de información	Participante activo del proceso de aprendizaje
	Receptor de conocimiento	El alumno produce y comparte el conocimiento, a veces, participando como experto
	El aprendizaje es concebido como una actividad individual	El aprendizaje es una actividad colaborativa que se lleva a cabo con otros alumnos

Fuente: Newby et als. 2000 en Unesco 2004, p.28

La Sociedad para la Tecnología de Información y la Formación Docente (ISTE, Information Society for Technology and Teacher Education) identificó ciertos principios básicos para que el desarrollo tecnológico de los docentes resulte efectivo. Uno de ellos se relaciona con la necesidad de integrar la tecnología en todo el programa de formación docente, y se resume en los siguientes principios (ISITE, 2002 en silva, 2012):

a) A lo largo de toda su experiencia educativa, los futuros docentes, deben aprender de forma práctica acerca del uso de la tecnología y de las formas en que ésta puede incorporarse a sus clases.

b) Limitar las experiencias relacionadas con la tecnología a un único curso o a una única área de formación docente, como los cursos de metodología, no convertirá a los alumnos en docentes capaces de hacer un verdadero uso de ellas; por lo cual los futuros docentes deben aprender, a lo largo de su formación, a utilizar una amplia gama de tecnologías educativas, que abarca desde cursos introductorios hasta experiencias de práctica y desarrollo profesional, formándose y experimentado dentro de un entorno educativos que hagan un uso intensivo e innovador de la tecnología.

Finalmente es el propio Silva (2012) quien esboza algunos obstáculos de los docentes chilenos frente a la utilización de la tecnología en la educación:

- Falta de tiempo del docente
- Acceso limitado y alto coste de los equipos
- Falta de visión o razón para el uso de tecnologías
- Falta de formación y apoyo para los docentes

2.4 Hipótesis

Existen amplios niveles de innovación a evaluar en los diseños de clase de los estudiantes en formación inicial docente de la Universidad del Bío-Bío, donde dichos participantes están dentro de las altas categorías de innovación, entiéndase así como “futuros profesores innovadores”.

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

3.1 Diseño Metodológico

Esta investigación se enmarca en el paradigma interpretativo, la metodología utilizada es cualitativa. El tipo de estudio es descriptivo y el diseño empleado es hermenéutico, debido a que el propósito es recolectar información sobre las innovaciones utilizadas en los diseños de clases ejecutados en las prácticas correspondientes al último año de la carrera de Pedagogía en Educación General Básica, en específico en las áreas de: lenguaje y comunicación, matemáticas, ciencias naturales e historia, geografía, ciencias sociales, artes visuales, tecnología y educación física y salud.

Así la recolección de datos será mediante el análisis de los diseños de clases, que serán recopilados en un correo electrónico destinado exclusivamente para dicha recopilación de datos; y que serán delimitados a través de criterios definidos en base a la bibliografía leída.

3.2 Procedimiento

Se realizará una evaluación multicriterio, para ello se combinaron criterios de evaluación por el método de asignación lineal, donde las variables incluyen indicadores. Este procedimiento se caracteriza por las asignaciones numéricas de crecimiento aritmético por nivel de incidencia, a mayor valor, menor presencia. Se establecieron jerarquías para las variables que influyen en la medición de la innovación en los diseños de clases. El objetivo de la codificación es expresar, en términos cuantitativos, la importancia de los distintos elementos para acoger o ser afectados por una determinada actuación. Del mismo modo el establecimiento de jerarquías busca establecer coherencia entre las variables, sin eliminar el alto grado de subjetividad propio de estas valoraciones.

Para ello se realizó un llamado vía redes sociales y correo electrónico con la necesidad de obtener diseños de clase de las diversas prácticas tanto intermedias, rural o profesional efectuadas por los docentes en formación de las diversas asignaturas y niveles educacionales desde primer hasta sexto año básico siendo recopiladas luego en un correo electrónico para poder ser analizadas.

3.3 Operacionalización de variables

Según Blanco y Messina 2002, coinciden que no existe un único modelo innovador, sino múltiples innovaciones culturalmente determinadas, según la orientación que actualmente se conocen de la innovación educativa. Esto permite crear una propia caracterización de los criterios de innovación adaptados al concepto socio-cultural, institucional docente y pedagógico tecnológico (TIC's) de una comunidad educativa.

En esta investigación se ha determinado que es posible combinar varios criterios para delimitar el campo de innovación. Blanco y Messina (2002) utilizando ciertos enfoques que nos permitirán verificar si las prácticas pedagógicas ejercidas por los profesores en formación inicial docente son innovadoras, adecuando la caracterización de los criterios a los contextos chilenos.

Por ello se proponen 7 consideraciones que consideraremos para la elaboración de nuestra caracterización de innovaciones educativas tecnológicas.

a. Innovación supone transformación y cambio cualitativo significativo, no simplemente, mejora o ajuste del sistema vigente

- b. Una innovación no es necesariamente una invención, pero sí algo nuevo que propicia un avance en el sistema hacia su plenitud, o un nuevo orden o sistema.
- c. La innovación implica una intencionalidad o intervención deliberada y en consecuencia ha de ser planificada.
- d. La innovación no es un fin en sí misma sino un medio para mejorar los fines de la educación.
- e. La innovación implica una aceptación y apropiación del cambio por aquellos que han de llevarlo a cabo.
- f. La innovación implica un cambio de concepción y de práctica.
- g. La innovación es un proceso abierto e inconcluso que implica la reflexión desde la práctica.

Estas caracterizaciones permiten establecer criterios en base a la práctica, docentes, institución y cultura. Todos aquellos factores están implícitamente relacionados; como quien planea la innovación, quien la acepta para ser puesta en práctica y quienes la reciben como experiencia y aprendizaje significativo, hasta incluirla como una normalidad dentro de situaciones dadas.

Según Blanco y Messina (2002), Moschen (2005) Poggi (2011) y Silva (2011), se redefinieron las caracterizaciones y se estableció la caracterización de acuerdo a criterios e indicadores (Tabla 2).

3.3.1 Criterios, códigos e indicadores de caracterización

3.3.1.1 Dimensión Entorno Socio-Cultural

Se tomarán los diseños de clases completos y basándose en los ejes propuestos por el ministerio, para cada asignatura y que establecen lo mínimo que los estudiantes tienen que desarrollar. Su principal relevancia es reconocer en el diseño indicios de una innovación.

Esta dimensión está conformada por seis criterios, cada uno con sus caracterizaciones y un valor, donde 1 será lo ideal, 2 un valor de mediana consideración y 3 bajo o sin presencia, en algunos casos.

- **Novedad conforme según contexto (NCC):** considera tres caracterizaciones y sus valores. Se mide a través del diseño de clases global y considera en NCC 1 la referencia, detallada o no, del uso de algún recurso innovador en el inicio, desarrollo y cierre de la clase. NCC 2, considera el uso de innovación en dos instancias de la clase; y con el valor más bajo encontramos NCC 3, que reseña el uso de recursos solo en una parte de la clase, ya sea inicio, desarrollo o cierre, esta caracterización también considera la nula presencia de innovación.
- **Profundidad respecto al funcionamiento (PFR):** Al igual que el criterio anterior, presenta 3 caracterización y sus respectivos valores, donde PFR 1 representa el valor más alto y evalúa si dentro del diseño de clase se describe el uso de recursos innovadores en las tres instancias de una clase: inicio, desarrollo y cierre. PFR 2, valora dentro del diseño el uso de recursos en una o dos instancias dentro de la clase; y el importe más bajo dentro de esta caracterización, PFR 3, nos expone el nulo uso de recursos innovadores dentro de la clase.

- Pertinencia al contexto socioeducativo (PCS): este criterio nos habla de una “solución de una problemática bien definida” entendiéndose esta como el objetivo explicitado en el diseño de clase; nuevamente encontramos 3 caracterización, donde PCS 1 tiene la mayor valorización y determina si la innovación utilizada tiene una estrecha relación con el objetivo en el inicio, desarrollo y cierre de la clase. PCS 2, delimita si las innovaciones tienen relación con el objetivo solo en dos instancias de la clase, inicio, desarrollo o cierre; y el menor valor lo tiene la caracterización PCS 3, que precisa que las innovaciones utilizadas tienen relación solo en una instancia de clase o no existe innovación.
- Permanencia de una innovación en un período (PIP): este criterio solo tiene dos caracterización, donde PIP 1 es lo ideal y determina si existe la integración de innovación a la cultura del curso y, PIP 2, de menor valorización, define que no hay una expresión en el diseño de clases de integración de alguna innovación.
- Anticipación a imprevistos vislumbrados en la práctica (AIV): el presente criterio se evalúa solo en el caso de que en el diseño de clases exista un recurso innovador, donde AIV 1 determina si existen objetivos claros para la implementación de la innovación. AIV 2 califica para los diseños que presentan dificultad, reconocida y expresada; en menor valor AIV 3 para los diseños que indican recurso, pero no expresan de manera clara la forma, ejemplo de esta caracterización sería que en el diseño se establece “mostrar imágenes” pero no especifica si es a través de una ppt, impresadas, proyectadas o alguna otra modalidad.
- Colaboración de la cultura (CDC): Al igual que el criterio anterior, este solo se valora en caso de que exista un recurso explicitado en el diseño de clase. Tiene dos caracterización, siendo CDC 1 la de mayor valorización y establece que en el diseño presenta un involucramiento de las redes (colegio) para tener los recurso

disponibles, y CDC 2, la caracterización de menor valor, que determina la expresión de una reflexión, pero no su utilización ya sea por la falta de recursos por parte de las redes (colegio).

3.3.1.2 Dimensión Gestión Institucional Docente

Esta dimensión o enfoque aborda la gestión realizada por el docente en el diseño de clase, principalmente en la utilización de algún tipo de innovación, también se enfoca en cómo este adopta el objetivo de aprendizaje para el mejor uso de la innovación. Para su observación se detalla en cinco criterios, y cada criterio con su respectiva caracterización, para ser analizadas luego en los diseños de clase.

- Intencionalidad de la innovación (IDI): presenta dos caracterizaciones y sus respectivos valores donde IDI 1 detalla la utilización de la innovación de manera implícita dentro del diseño de clase, IDI 2 puntualiza la utilización de la innovación de manera explícita o muy breve para ser considerada en el diseño de clase.
- Interiorización de la innovación (IIN) : este criterio muestra de igual manera dos caracterizaciones con sus pertinentes valores, IIN 1 describe la utilización de más de un recurso tecnológico en cualquier instancia dentro del diseño de clase, IIN 2 figura la utilización de sólo un recurso tecnológico dentro del diseño de clase.
- Creatividad Institucional (CI): considera tres caracterizaciones, cada una con sus respectivos valores, CI 1 indica si el docente realiza alguna modificación al objetivo de aprendizaje dentro del diseño de clase para la necesidad del curso y una mejor implementación de la innovación, CI 2 menciona si al objetivo de aprendizaje se le seleccionan objetivos específicos para un mejor uso de la innovación, CI3 expresa la nula alteración del objetivo de aprendizaje.

- Sistematización de la innovación (SDI): describe tres caracterizaciones con sus valores pertinentes, SDI 1 representa la descripción detallada de la implementación de la innovación en el diseño de clase, de igual manera SDI 2 pero con la diferencia que mide en el diseño de clase una descripción breve de la utilización de la innovación y finalmente se encuentra SDI 3 que se enfoca al no uso o presencia de una innovación en el diseño de clase.
- Orientada a resultados (OAR): último criterio dentro de esta dimensión, el cual aborda tres caracterización, OAR 1 establece y describe la utilización de variados recursos innovadores para generar un mayor conocimiento dentro del aula, OAR 2 expresa el uso de un recurso tecnológico por parte de todos los involucrados, y finalmente OAR 3 que presenta el valor más bajo dentro de esta caracterización donde el estudiante es solo el espectador del recurso tecnológico.

3.3.1.3 Dimensión Pedagógica Tecnológica

Esta dimensión o entorno corresponde a una acción pedagógica interiorizada por parte del docente, no solo en el manejo de las herramientas y recursos tecnológicos dentro de la clase, sino, también en las funciones que estas permiten desarrollar como medios de comunicación y difusión de información.

Lo que se percibe al aplicar esta dimensión en los diseños de clase, es el grado de manejo que poseen los docentes utilizando los recursos innovadores como apoyo y expansión, del aprendizaje y la enseñanza. Y su capacidad asociada al conocimiento y al manejo general de las tic's (uso de herramientas de productividad y redes de comunicación).

Esta dimensión está conformada por dos criterios, cada cual con sus caracterizaciones.

- Aplicación de las TIC (ADT): Detalla algún recurso innovador utilizado como apoyo y expansión, del aprendizaje y la enseñanza, considera tres caracterizaciones con sus respectivos valores ADT 1, expresa la utilización en el proceso enseñanza aprendizaje el uso de entornos virtuales, ADT 2 manifiesta el uso de las TIC'S en la preparación de material didáctico para apoyar las prácticas pedagógicas, finalizando con el uso de las TIC'S para el desarrollo curricular en ambientes de aprendizaje ADT 3.
- Dominio de las TIC (DT): Hace referencia a la capacidad asociada al conocimiento y manejo de las TIC'S, siendo la primera de sus caracterización y la con mayor valor, DT 1 que especifica la existencia de utilización, creación y difusión con herramientas de internet, web, entre otros recursos; DT2 expresa la creación y utilización de herramientas de productividad, como Word, Excel, PowerPoint, etc., y con menor valorización se encuentra DT3 que se determina solo la utilización básica, en gran parte solo utilizada por los profesores.

Tabla 2 Resumen de caracterización de las innovaciones educativas tecnológicas

Clasificación del Enfoque	Criterio de la caracterización	Caracterización	Indicador	Descriptor
ENFOQUE ENTORNO SOCIO-CULTURAL	Novedad conforme según contexto: Introduce algo nuevo a una situación dada, que favorece respecto a la bien definida. (Blanco y Messina, 2000)	Se expresa una cultura innovadora (Moschen, 2002)	NCC 1	Se describe dentro del diseño de clase (DC) una característica innovadora, en los 3 momentos de la clase.
		Se expresa una cultura parcialmente innovadora (Moschen, 2002)	NCC 2	Se describe dentro del diseño de clase (DC) una característica innovadora, en 2 momentos de la clase.
		Se expresa una decisión aislada y ocasional (Moschen, 2002)	NCC 3	Se describe dentro del diseño de clase (DC) una característica innovadora, en 1 momento de la clase o no se expresa una innovación.
	Profundidad respecto al funcionamiento rutinario: Concibe cambios en las prácticas educativas (ideas y actitudes). Involucra una legítima transformación. (Blanco y Messina, 2000)	Se expresa una ruptura de equilibrios estructurados.(Blanco y Messina, 2002)	PFR 1	Se describe dentro del diseño de clase (DC) la utilización de recursos innovadores dentro de los 3 momentos de la clase.
		Se expresa una ruptura de equilibrios aislada y ocasional.	PFR 2	Se describe dentro del diseño de clase (DC) la utilización de recursos innovadores en 2 momentos de la clase.
		No se expresa una alteración del funcionamiento rutinario (ajuste) (Blanco y Messina, 2002)	PFR 3	No se describe dentro del diseño de clase (DC) la utilización de un recurso innovador, o es demasiado breve para ser considerado.

	<p>Pertinencia al contexto socioeducativo: Consideración de las características del contexto, determinante; para la solución de una problemática bien definida (Blanco y Messina, 2002)</p>	Se expresa plenamente la consideración del contexto determinante.	PCS 1	Se describe dentro del diseño de clase (DC), que las innovaciones están relacionadas directamente con el objetivo en los 3 momentos de la clase.
		Se expresa medianamente la consideración del contexto determinante.	PCS 2	Se describe dentro del diseño de clase (DC), que las innovaciones están relacionadas directamente con el objetivo en los 2 momentos de la clase
		Se expresa escasamente la consideración del contexto determinante.	PCS 3	Se describe dentro del diseño de clase (DC), que las innovaciones están relacionadas directamente con el objetivo en 1 momento de la clase.
	<p>Permanencia de una innovación en un período: Se mantiene durante el tiempo necesario para asimilar y convertirse en la nueva normalidad. (Blanco y Messina, 2002)</p>	Se expresa una integración de la innovación a la cultura del grupo.	PIP 1	Se describe dentro del diseño de clase (DC), la utilización de una innovación, en cualquiera de los 3 momentos de la clase.
		No se expresa una integración de la innovación a la cultura del grupo.	PIP 2	No se describe dentro del diseño de clase (DC), la utilización de una innovación o es demasiado breve para ser considerada.
	<p>Anticipación a imprevistos vislumbrados en la práctica: Habilidad de modificar los procesos de la innovación cuando los cambios en el contexto así lo exigen. (Blanco y Messina,</p>	Se expresan objetivos claros para la implementación de la innovación.	AIV 1	Se describe dentro del diseño de clase (DC), la implementación de una innovación detalladamente, sin adaptaciones.
		Se expresan problemas y/o dificultades para la implementación de la innovación.	AIV 2	Se describe dentro del diseño de clase (DC), la identificación de la dificultad y la adaptación para la innovación.

	2002)	Se expresan resolución de flexible, para lograr el cambio deseado.	AIV 3	Se describe dentro del diseño de clase (DC), la implementación de una innovación pero no de manera explícita como para ser considerada.
	Colaboración de la cultura: Provoca cambios tanto en las concepciones como en la práctica, en los individuos y como parte de distintas redes.(Blanco y Messina, 2002)	Se expresa reflexión desde la práctica para la inclusión de la cultura innovadora.	CDC 1	Se describe dentro del diseño de clase (DC), la implementación de recursos innovadores (data, pizarra electrónica, computadores, internet, etc.)
		Se expresa involucración de las redes que conforman el entorno socio educacional.	CDC 2	No se describe dentro del diseño de clase (DC), la implementación de recursos innovadores.
ENFOQUE GESTIÓN INSTITUCIONAL DOCENTE	Intencionalidad de la innovación: Es un cambio que deliberadamente se propone lograr una mejora. (Blanco y Messina, 2002)	Se expresa una planeación explícita de la innovación.	IDI 1	Se describe dentro del diseño de clase (DC), detalladamente la implementación de la innovación.
		Se expresa una planeación implícita de la innovación.	IDI 2	No se describe dentro del diseño de clase (DC), la implementación de una innovación o es demasiado breve para ser considerada.
	Interiorización de la innovación: Consiente una aceptación y apropiación por parte de los responsables (docentes u institución) que llevan a cabo el cambio. (Blanco y Messina, 2002)	Se expresan congruencias en los objetivos que los responsables persiguen.(Blanco y Messina, 2002)	IIN 1	Se describe dentro del diseño de clase (DC), la utilización de más de 2 tipos de recursos innovadores.
		Se expresan intereses de todos los involucrados para que su impacto sea significativo. (Blanco y Messina, 2002)	IIN 2	Se describe dentro del diseño de clase (DC), la utilización de 1 solo tipo de recurso innovador.

	<p>Creatividad Institucional: Capacidad institucional de adoptar, adaptar, generar y rechazar las innovaciones.</p>	<p>Se expresa capacidad para identificar mejoras. (Blanco y Messina, 2002)</p>	<p>CI 1</p>	<p>Se describe dentro del diseño de clase (DC), la adaptación del objetivo de aprendizaje; para la mejor implementación de la innovación.</p>
		<p>Se expresa fijación de metas para las mejoras. (Blanco y Messina, 2002)</p>	<p>CI 2</p>	<p>Se describe dentro del diseño de clase (DC), el objetivo seccionado, en objetivos esperados, que se adapta mejor a la implementación de la innovación.</p>
		<p>Se expresa diseño de estrategias con recursos disponibles. (Blanco y Messina, 2002)</p>	<p>CI 3</p>	<p>Se describe dentro del diseño de clase (DC), el objetivo de aprendizaje sin adaptaciones para la implementación de la innovación.</p>
	<p>Sistematización de la innovación: Permite generar información contextualizada que sirve como precedente para la toma de decisiones fundamentadas. (Blanco y Messina, 2002)</p>	<p>Se expresa una acción planeada que involucra procesos de evaluación de la práctica e innovación. (Blanco y Messina, 2002)</p>	<p>SDI 1</p>	<p>Se describe dentro del diseño de clase (DC), detalladamente la implementación de la innovación.</p>
		<p>Se expresa una reflexión crítica de la práctica e innovación. (Blanco y Messina, 2002)</p>	<p>SDI 2</p>	<p>Se describe dentro del diseño de clase (DC), brevemente la implementación de la innovación.</p>
		<p>No se considera.</p>	<p>SDI 3</p>	<p>No aplica. No se describe dentro del diseño de clase (DC), la implementación de una innovación</p>

	<p>Orientada a Resultados: La innovación es un medio para lograr mejor los fines de la educación. (Blanco y Messina, 2002)</p>	<p>Se expresa una innovación orientada a la formación de los involucrados. (Blanco y Messina, 2002)</p>	OAR 1	<p>Se describe dentro del diseño de clase (DC), la implementación de variados tipos de recursos innovadores, para llegar a todos los involucrados, activos; participan de la innovación o pasivos; observan la innovación.</p>
		<p>Se expresa una innovación orientada a la generación del conocimiento. (Blanco y Messina, 2002)</p>	OAR 2	<p>Se describe dentro del diseño de clase (DC), la implementación del entorno virtual. (Herramientas de office, búsqueda de información y software informáticos.)</p>
		<p>Se expresa una innovación orientada a la vinculación con la sociedad y el entorno. (Blanco y Messina, 2002)</p>	OAR 3	<p>Se describe dentro del diseño de clase (DC), la implementación de un recurso innovador, en el cual el involucrado es solo un espectador de la innovación.</p>
<p>ENFOQUE PEDAGÓGICA TECNOLÓGICA (TIC'S)</p>	<p>Aplicación de las TIC's: Recurso innovador utilizado como apoyo y expansión, del aprendizaje y la enseñanza. (Quiroz, 2012)</p>	<p>Se expresa la utilización en el proceso de enseñanza y aprendizaje el uso de entornos virtuales. (Quiroz, 2012)</p>	ADT 1	<p>Se describe dentro del diseño de clase (DC), la utilización del computador, para la creación de archivos, sus herramientas y búsqueda de información.</p>
		<p>Se expresa la utilizan de las TIC's en la preparación de material didáctico para apoyar las prácticas pedagógicas. (Quiroz, 2012)</p>	ADT 2	<p>Se describe dentro del diseño de clase (DC), utilización de material didáctico creado por el docente con TIC's, power point, videos, etc.</p>
		<p>Se expresa la utilización en ambientes de aprendizaje con TIC's para el desarrollo</p>	ADT 3	<p>Se describe dentro del diseño de clase (DC), la utilización del computador; para la búsqueda de información.</p>

		curricular. (Quiroz, 2012)		
	Dominio de las TIC's: Capacidad asociada al conocimiento y al manejo general de las TIC's, herramientas de productividad e internet. (Quiroz, 2012)	Se expresa manejo de conceptos y funciones básicas asociados a las TIC's y al uso de computadores. (Quiroz, 2012)	DDT 1	Se describe dentro del diseño de clase (DC), la utilización del computador; para la creación de archivos, buscar y difundir información.
		Se expresa un uso de herramientas de productividad (procesador de textos, hoja de cálculo o presentación). (Quiroz, 2012)	DDT 2	Se describe dentro del diseño de clase (DC), la utilización del computador; para crear archivos y utilizar sus herramientas.
		Se expresa utilización de herramientas de internet, web y recursos de comunicación con el fin de acceder, difundir y establecer información. (Quiroz, 2012)	DDT 3	Se describe dentro del diseño de clase (DC), la utilización del computador; para la búsqueda de información.

3.4 Técnicas para el procesamiento de la información

El análisis de los datos se realizó sobre la base del análisis hermenéutico, estos datos serán ejecutados con ayuda de un procesador de textos EXCEL y un software de apoyo para la elaboración de análisis cualitativo MAXQDA, facilitando de esa manera el ordenamiento de los datos y el análisis y triangulación de la información.

Los pasos que se seguirán para el análisis de los datos corresponden a los que se presentan a continuación en la siguiente lista:

1. Leer los criterios importados al software MAXQDA
2. Analizar la utilización del concepto de innovaciones mediante el uso de análisis basado en los criterios establecidos.
3. Establecer los diferentes criterios de análisis usando el software MAXQDA
4. Describir cada una de los criterios y ordenarlos en base a la herramienta TIC de análisis cualitativo MAXQDA
5. Identificar citas alusivas a cada una de los criterios, para luego ordenarlos y respaldarlos a través de MAXQDA
6. Elaborar a través de dicho software tablas informativas de las citas marcadas y su ubicación.
7. Elaborar gráficos para facilitar el análisis por categorías respecto a las innovaciones en las planificaciones realizadas por la muestra tomada, a través de MAXQDA.

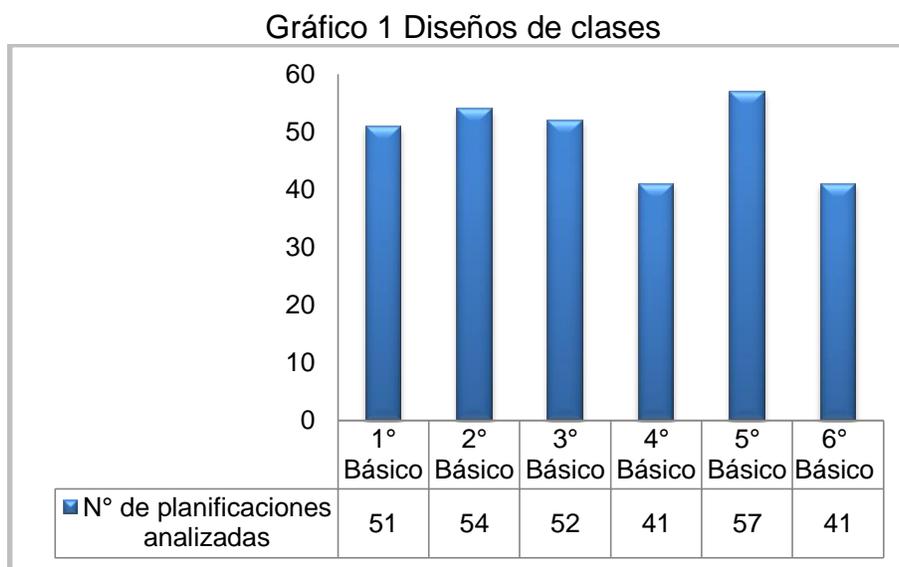
8. Establecer las conclusiones respectivas por cada criterio, separadas por asignatura y categoría.

CAPITULO IV RESULTADOS

4.1 Caracterización de los sujetos de estudio

La muestra está representada por 200 diseños de clases recopilados de los alumnos de último año de la carrera de Pedagogía en Educación General Básica, de los cuales un 24% corresponden a diseños multigrados, entendiendo estos como aquellas donde un profesor o profesora enseña a más de un nivel al mismo tiempo en la misma sala, con diferentes rangos etarios y realidades socioeconómicas. Por lo general este tipo de escuelas multigrado se encuentran en sectores rurales y de poco acceso a tecnologías.

A Continuación se puede observar el gráfico 1 que muestra el número de planificaciones analizadas por cada nivel, el número observado es mayor al especificado en la muestra, esto se debe a los ya nombrados diseños multigrados, en los cuales se encuentran presentes más de un nivel.



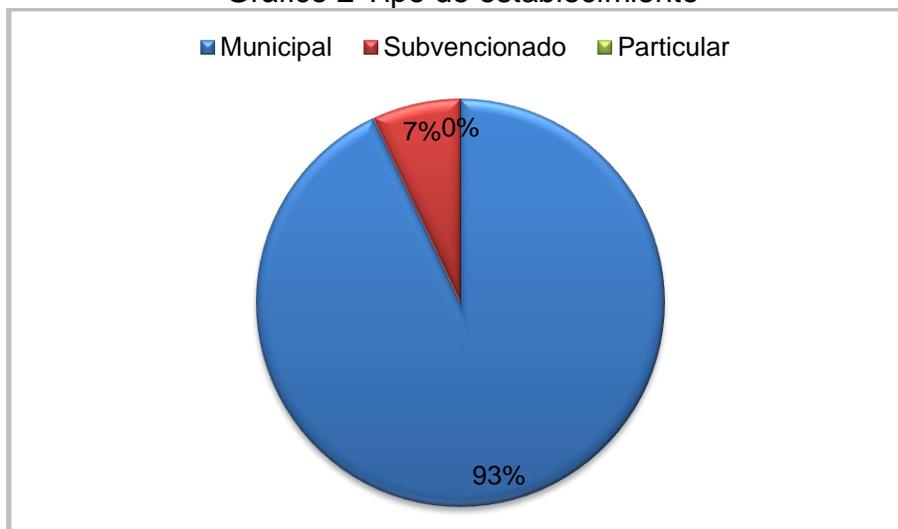
Fuente: Elaboración propia
 Datos: Diseños de clases

No se evidencia una gran brecha entre la cantidad de diseños de clase analizados entre los niveles, con un promedio aproximado de 50 planificaciones por curso,

siendo el 4° y 6° básico los únicos bajo este promedio, con 41 planificaciones analizadas respectivamente

Dentro de los diseños encontramos el tipo de establecimiento, de los cuales se hicieron los análisis. El mayor porcentaje está representado por los establecimientos municipales, un 93% que simbolizan 148 planificaciones ejercidas en este tipo de colegios. En los porcentajes más bajos encontramos los subvencionados con un 7% lo que se traduce a 11 diseños en estos colegios y en el caso de los particulares no existieron diseños. Las escuelas de tipo rural obedecen a establecimientos municipales, por tanto las 47 planificaciones multigradas analizadas están dentro del 93% ya mencionado.

Gráfico 2 Tipo de establecimiento



Fuente: Elaboración propia

Datos: Diseños de clase

En referencia a las asignaturas analizadas, se encuentran las áreas que el currículo chileno dictamina para la enseñanza básica, como lo son: matemáticas, lenguaje y comunicación, ciencias naturales, historia, geografía y ciencias sociales, artes visuales, educación física y salud, música y tecnología. Por cada asignatura, ya nombrada, se analizaron 25 diseños de clases, que fueron utilizados en las diferentes prácticas que realizaron los alumnos de último año de la carrera, en un rango de año 2015 – 2016.

Cada diseño de clase fue analizado a través de la caracterización de las innovaciones educativas tecnológicas, que se detalló en la metodología. Donde se explicitan tres dimensiones a examinar, con sus criterios y caracterización correspondiente.

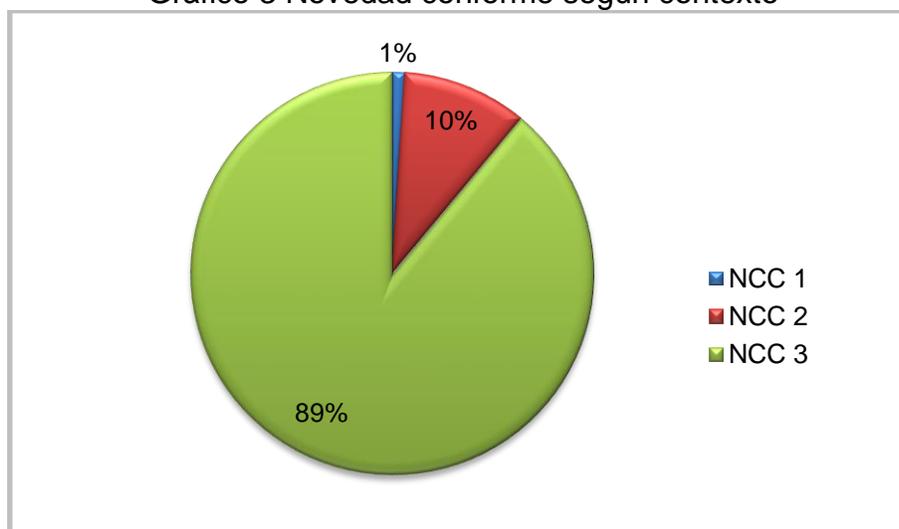
4.2 Análisis de resultados por dimensión

4.2.1 Dimensión Entorno Socio-Cultural

4.2.1.1 Novedad conforme según contexto (NCC)

En el primer criterio evaluamos si se presentan dentro de los diseños instancias de innovación en los tres momentos de la clase (NCC1), los resultados indican que solo un escuálido 1% de los diseños de clases presentan esta característica. Respecto de aquellos diseños que presentan instancias de innovación en solo dos momentos de la clase (NCC2) se puede establecer que sólo el 10% de ellas se encuentra estas características, y finalmente en cuanto a los diseños que muestran solo en un momento de la clase instancias de innovación o que simplemente no muestran características de ella (NCC-3) podemos verificar que corresponden a la mayoría de los diseños, es decir: el 89% de ellas.

Gráfico 3 Novedad conforme según contexto



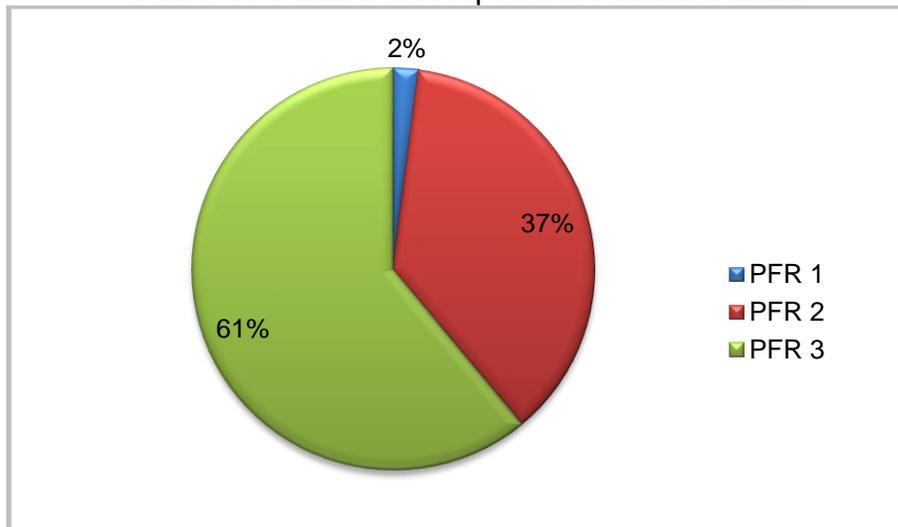
Fuente: Elaboración propia
 Datos: Diseños de clase

- Se puede establecer que las innovaciones empleadas son de carácter audio visual. Predominando la utilización de presentaciones de power point. La búsqueda de evidencias corrobora según el criterio y caracterización que hay un porcentaje bajo al esperado de docentes en formación que adoptan innovaciones; en los 3 momentos de la clase.
- Al mismo tiempo podemos verificar un porcentaje medianamente bajo de docentes en formación parcialmente innovadores; que ejecutan innovaciones en dos momentos de la clase. En los cuales se establece la utilización de computadores para la utilización de herramientas de textos, búsqueda de información y material audio visual, principalmente presentaciones de power point y videos de apoyo al contenido.
- Al comparar las evidencias de este criterio, se establece que la mayoría de los docentes en formación, utilizan recursos básicos y poco didácticos e innovadores. La mayoría de las evidencias demuestran la utilización de guías de aprendizaje y texto del estudiante, a pesar de haber utilización de videos, no se trabaja en base a este y se utiliza de manera aislada u ocasional.

4.2.1.2 Profundidad respecto al funcionamiento (PRF)

Entorno a este criterio evaluamos si se presentan dentro de los diseños descripción de instancias de innovación en los tres momentos de la clase (PFR1), el producto tras el análisis fue un escaso 2 % de los diseños de clases en los que se presenta esta caracterización. En relación con aquellos diseños que describen instancias de innovación en uno o dos momentos de la clase (PFR2) se puede establecer el mayor porcentaje obtenido, con un 61% de diseños con estas características; por último en cuanto a los diseños que no describen en ningún momento de la clase instancias de innovación (PFR 3) podemos evidenciar que corresponden a un 37% de los diseños analizados.

Gráfico 4 Profundidad respecto al funcionamiento



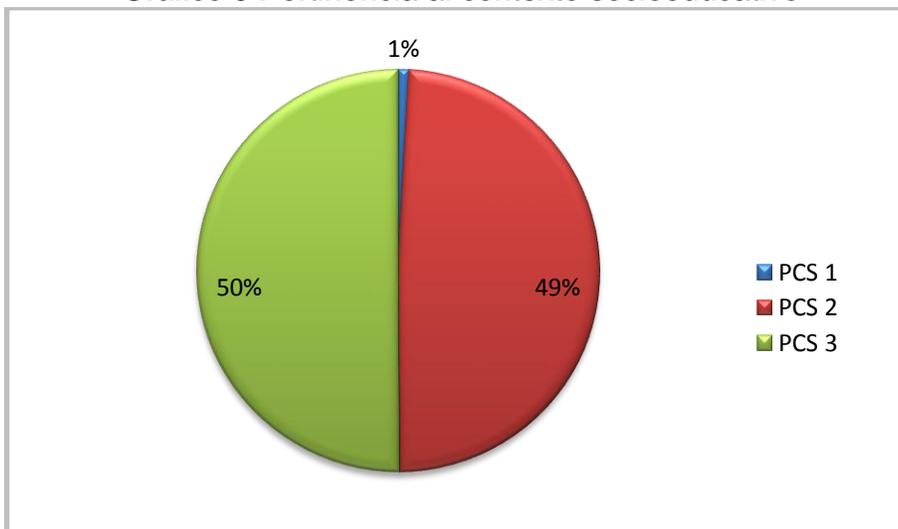
Fuente: Elaboración propia
Datos: Diseños de clase

- Se demuestra un cambio rutinario en base a la asignatura en que se ejecutan las innovaciones, evidenciando la utilización de recursos TIC's dentro de los 3 momentos de la clase. De acuerdo con esto, es bajo el porcentaje que ejerce cambios profundos.
- Se evidencia un porcentaje mediano de ruptura ocasional de los equilibrios rutinarios de las clases, integrando parcialmente las innovaciones y de carácter audiovisual (videos, ppt, prezi, etc.)
- En virtud de los resultados se evidencia que el porcentaje mayor apunta a clases estructuradas básicamente, sin intervención de innovaciones o la utilización de recursos TIC's. Sin innovar en estrategias de aprendizaje

4.2.1.3 Pertinencia al contexto socioeducativo (PCS)

En cuanto al tercer criterio determinamos si existe pertinencia entre los objetivos y las innovaciones presente tanto en el inicio, desarrollo como en el cierre (PCS1), los resultados indican que solo un escuálido 0.8% de los diseños de clases presentan esta característica. En tanto los diseños que presentan pertinencia en solo dos momentos de la clase (PCS2) se puede establecer que alcanza un 46% de los diseños analizados, porcentaje no lejano a los diseños que expresan concordancia entre objetivo e innovación en una sola instancia de la clase o no existe expresión alguna (PCS3) que corresponden a un 46.5% de los diseños analizados.

Gráfico 5 Pertinencia al contexto socioeducativo



Fuente: Elaboración propia
 Datos: Diseños de clase

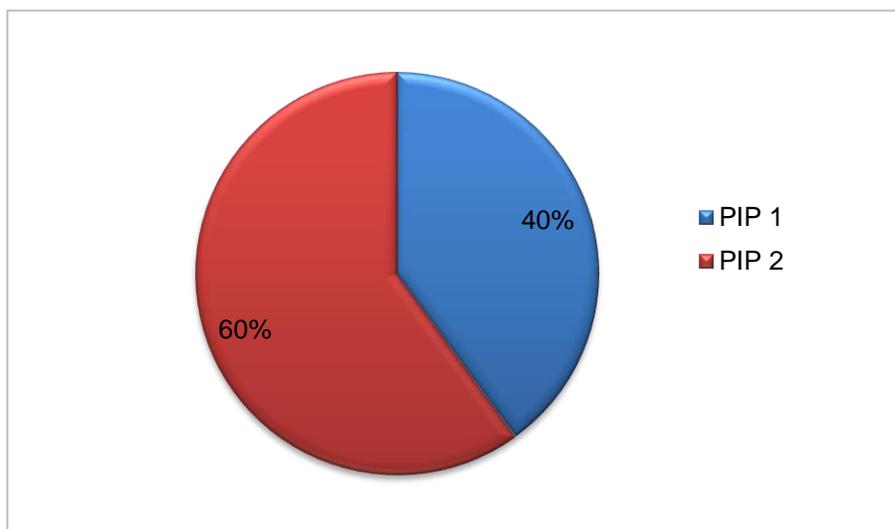
- Se establece que un bajo porcentaje relaciona sus innovaciones con el objetivo de la clase directamente en los 3 momentos de la clase. Se evidencia la utilización de software y recursos audiovisuales.

- Se establece que las innovaciones pertinentes al objetivo de la clase que se desea se relacionan solo en dos momentos de la clase. Predomina el uso de recursos audiovisuales como apoyo a la clase.
- Se puede señalar que la mayoría de los diseños de clase se observan la implementación de recursos innovadores de carácter audiovisual, en el cual el estudiante es un receptor pasivo de esta innovación y otros diseños de clase en los cuales, se utilizan metodologías tradiciones (texto del estudiante)

4.2.1.4 Permanencia de una innovación en un periodo (PIP)

De acuerdo con el cuarto criterio, de integración a la innovación evaluamos si se expresa una incorporación a la cultura del grupo en el diseño de clase (PIP1) lo cual tras el análisis se encuentra presente en un 40% de los diseños considerados, versus la caracterización que no expresa dicha integración (PIP2) y que podemos cotejar que compete al porcentaje mayor de los diseños, con un 60% de ellas.

Gráfico 6 Permanencia de una innovación en un periodo



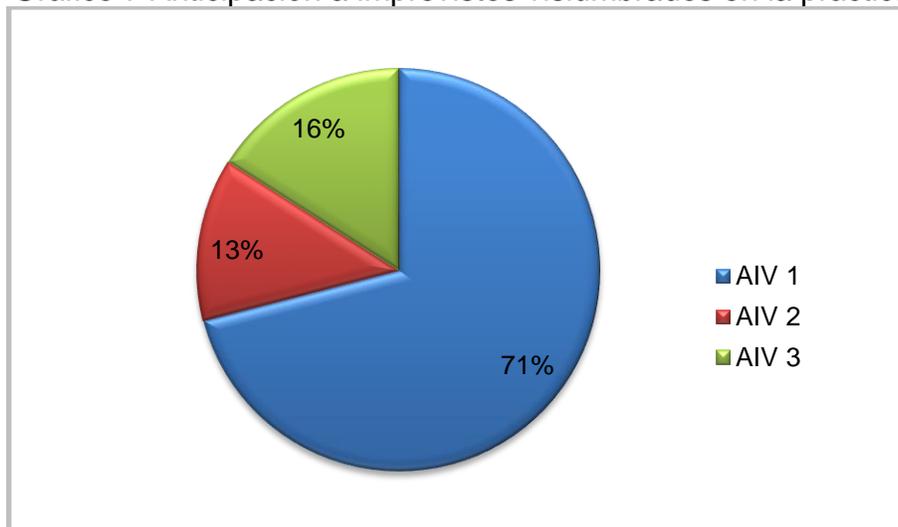
Fuente: Elaboración propia
 Datos: Diseños de clase

- Se describe la utilización de innovaciones en diferentes momentos de la clase, mayormente de carácter audiovisual, no permaneciendo lo suficiente para ser considerada como una adaptación institucional de la innovación.
- No se observa la utilización de innovaciones, estableciendo que no se existen evidencia de permanencias de innovaciones, ni la implementación de estas.

4.2.1.5 Anticipación a imprevistos vislumbrados en la práctica (AIV)

Por su parte el quinto criterio evalúa la implementación de la innovación, obteniendo en la primera caracterización (AIV1) un 71%, siendo el mayor porcentaje alcanzado en este criterio y que se entiende como la implementación la innovación con una expresión de objetivos claros. En el caso del diseño de clase donde se expresa y reconoce las dificultades (AIV2) se delimita un 13% de presencia entre los diseños analizados. El caso de los diseños que presentan alguna innovación, pero sin acotar los objetivos de manera clara (AIV3), se hace presente con un 16% de los diseños estudiados.

Gráfico 7 Anticipación a imprevistos vislumbrados en la práctica



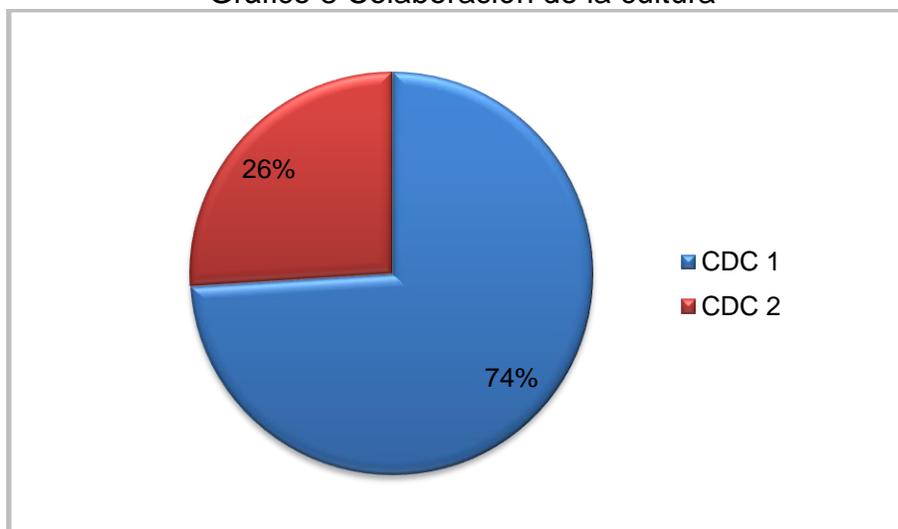
Fuente: Elaboración propia
 Datos: Diseños de clase

- No se observan dificultades para implementar las innovaciones, las cuales se describen de forma clara y precisa, la mayoría de carácter audiovisual, como actividad motivacional.
- Se detalla brevemente la identificación de una situación que dificulte la implementación de la innovación. En las evidencias, se determina la dificultad de un recurso innovador (data y computador), los cuales podrán ser escasos dentro del establecimiento
- No se expresan innovaciones y se evidencia el trabajo con material didáctico básico para el aprendizaje.

4.2.1.6 Colaboración de la cultura

El último criterio de esta dimensión y que genera sus porcentaje a través de los diseños que tienen una implementación de innovación, se observa que la mayor proporción, es decir, el 74% pertenece a los diseños que presentan un involucramiento de las redes (colegio) para tener los recurso disponibles (CDC1), y en menor presencia la expresión de una reflexión, pero no su utilización ya sea por la falta de recursos por parte de las redes (CDC2), que se traduce en un 26% de los diseños analizados.

Gráfico 8 Colaboración de la cultura



Fuente: Elaboración propia
 Datos: Diseños de clase

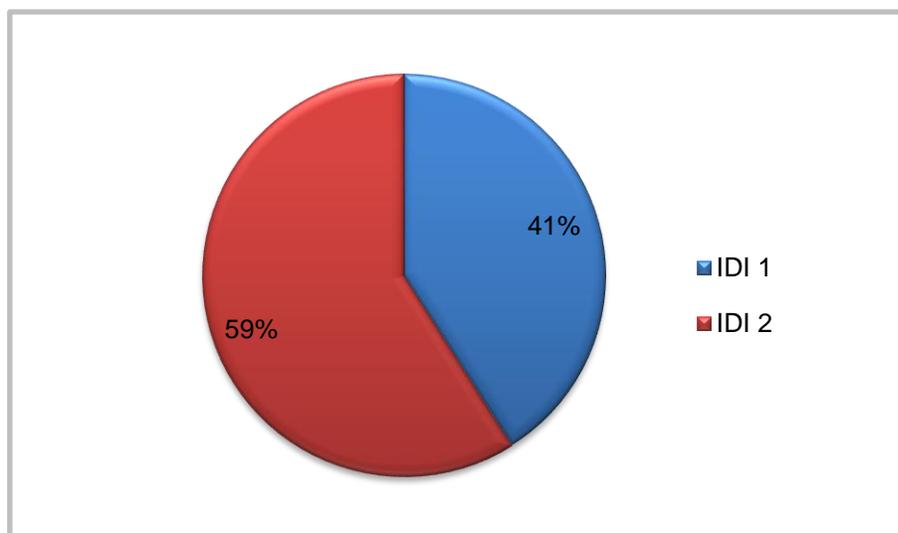
- Se evidencia una cultura innovadora que interioriza las innovaciones, integrando recursos necesarios para la implementación de innovaciones. En las cuales prevalecen los recursos audiovisuales, como principal motivador de clases.
- Se evidencia una minoría que utiliza recursos didácticos tradicionales dominantes como guías de trabajo y el texto del estudiante. Y una cultura de innovadora aislada.

4.2.2 Dimensión Gestión Institucional Docente

4.2.2.1 Intencionalidad de la Innovación (IDI)

En el primer criterio evaluamos el detalle de la utilización de una innovación en el diseño de clase (IDI 1) donde el 59% indica que el docente explicita la innovación en el diseño de la clase, respecto de aquellos diseños que no especifica la utilización de la innovación (IDI 2) que es minoría corresponde a un 41 %.

Gráfico 9 Intencionalidad de la innovación



Fuente: Elaboración propia
Datos: Diseños de clase

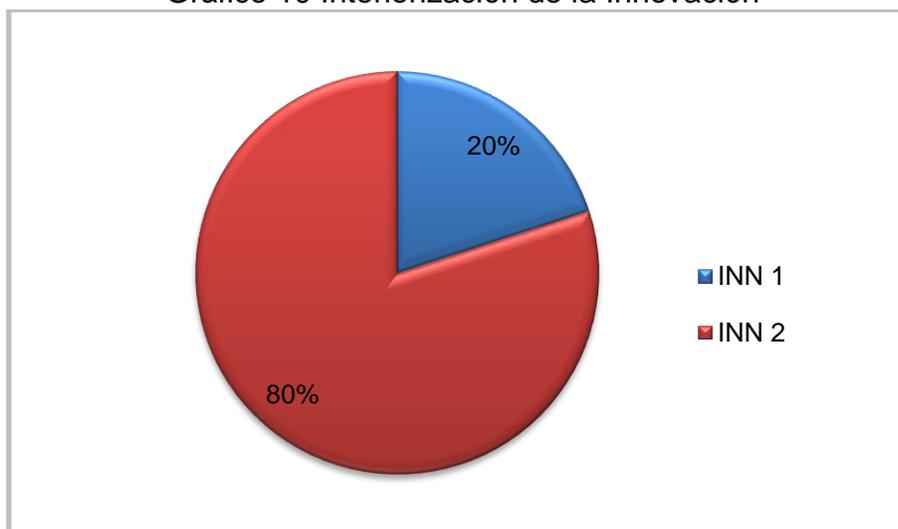
- Se determina que la implementación de innovaciones se realiza de forma detallada, y precisa para su ejecución.

- Se percibe que la implementación de recursos tradicionales, para lograr objetivos dispuestos a lograr.

4.2.2.2 Interiorización de la Innovación (IIN)

En el segundo criterio se evaluó la utilización de más de un recurso tecnológico presente en el diseño de clase (IIN 1), correspondiendo solo a un 20%, en cuanto a los diseños de clase analizados en su mayoría podemos verificar que el 80% utiliza solo un recurso tecnológico en algún momento de la clase (IIN 2).

Gráfico 10 Interiorización de la Innovación



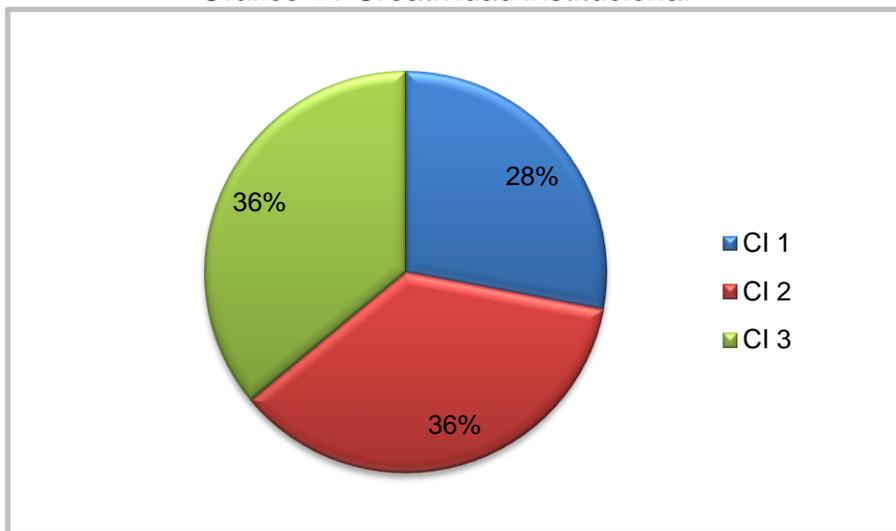
Fuente: Elaboración propia
 Datos: Diseños de clase

- Se establece la predominación de recursos innovadores de carácter audiovisual y búsqueda de información, participando los involucrados como espectadores e investigadores de los recursos innovadores utilizados.
- Se comprueba la utilización de recursos innovadores, pero expresadas de manera breve y como participantes espectadores de los involucrados.

4.2.2.3 Creatividad Institucional (CI)

Enmarcado en este tercer criterio evaluamos como el docente adapta el objetivo de aprendizaje, acorde al curso y al uso de la innovación (CI), los resultados indican que un 28% de los diseños de clase analizados se apropia el objetivo de aprendizaje para la necesidad del curso (CI 1). Respecto a aquellos diseños donde se seleccionan objetivos específicos de aprendizaje para el mejor uso de la innovación (CI 2), se demostró que del total de los diseños analizados solo abarcó el 36 % y finalmente con un mismo 36% se concluye que en los diseños de clase no se realiza algún tipo de modificación al objetivo de aprendizaje (CI 2).

Gráfico 11 Creatividad institucional



Fuente: Elaboración propia
 Datos: Diseños de clase

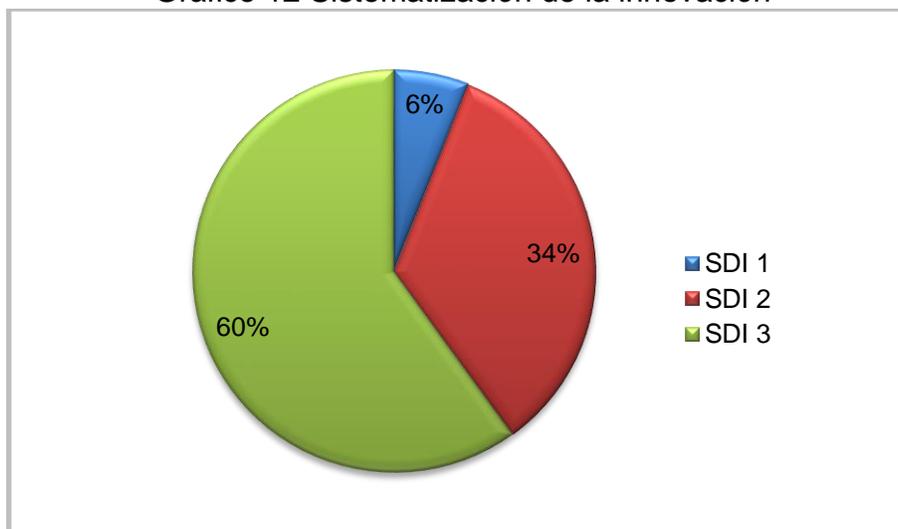
- Se establece una relación directa del objetivo de aprendizaje adaptado para la mejor implementación de la innovación que se caracterizan por ser audiovisuales.
- Se observa la relación directa del objetivo de aprendizaje esperado, con la innovación de carácter audiovisual.

- Se comprueba la relación directa del objetivo de aprendizaje sin adaptación para la implementación de la innovación de carácter audiovisual.

4.2.2.4 Sistematización de la Innovación (SDI)

Este cuarto criterio con sus tres caracterizaciones describe el uso de la innovación dentro del diseño de clase (SDI), los resultados indican que solo un 6% de los diseños de clase detallan la implementación de la innovación (SDI 1), respecto a aquellos diseños de clase donde se describe brevemente la utilización de la innovación (SDI 2), comprende a un 34% y finalmente obteniendo el mayor valor en el análisis de los diseños de clase corresponde a (SDI 3), donde no se utilizó algún tipo de innovación.

Gráfico 12 Sistematización de la innovación



Fuente: Elaboración propia
 Datos: Diseños de clase

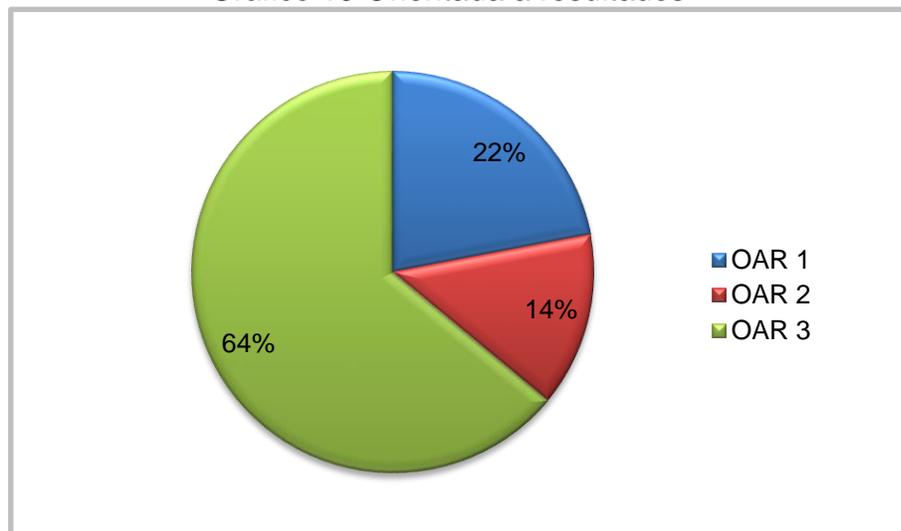
- Se observa que las innovaciones se detallan explícitamente para su ejecución manejando conceptos para la utilización correcta de los recursos innovadores, en los cuales predominan los de carácter audiovisual y los procesadores de textos.
- Se evidencia una breve descripción de la implementación de la innovación, de carácter audiovisual.

- Se comprueba que la mayoría no describe una implementación de innovación. Demostrando que la preferencia es de utilizar recursos tradicionales didácticos.

4.2.2.5 Orientada a Resultados (OAR)

Último criterio analizado de esta dimensión enfocado en la utilización de recursos innovadores (OAR), podemos concluir que sólo un 22 % menciona la utilización de más de un recurso tecnológico dentro del diseño de clase (OAR 1), por consiguiente un 14 % que es minoría utiliza un recurso (OAR 2) y finalmente con un 64 % nos indica que el estudiante sólo es espectador del recurso innovador.

Gráfico 13 Orientada a resultados



Fuente: Elaboración propia
Datos: Diseños de clase

- Los resultados analizados demuestran una utilización de variados recursos innovadores para alcanzar a los involucrados. Los cuales predominan de carácter audiovisual y procesadores de textos.
- Las evidencias analizadas registran que escasamente, se involucra el entorno virtual en el proceso de enseñanza aprendizaje.

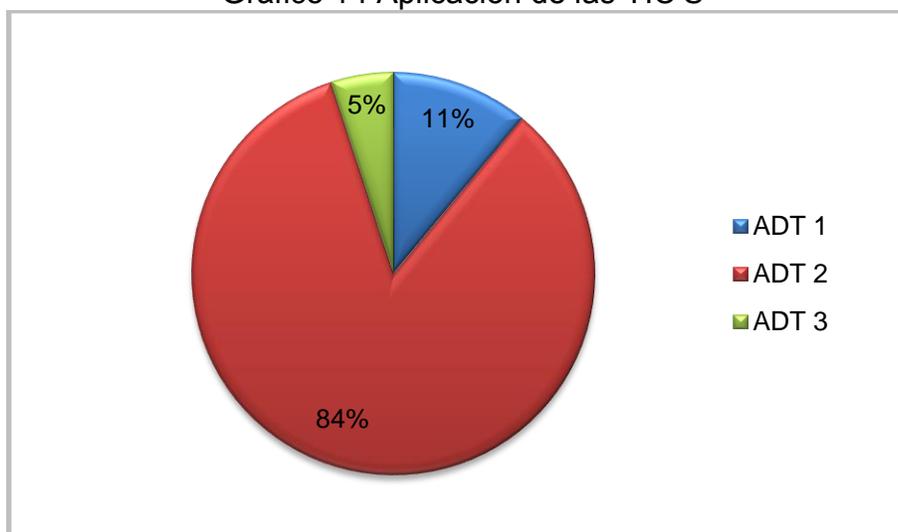
- Se comprueba que la mayoría de los recursos utilizados son orientados al involucrado como espectador de la innovación, sin implicar la participación de este en la innovación.

4.2.3 Dimensión Pedagógica Tecnológica

4.2.3.1 Aplicación de las TIC's (ADT)

En el primer criterio evaluaremos los recursos utilizados como apoyo y expansión del aprendizaje (ADT), los resultados indican que un 11% se expresa la utilización de entornos virtuales en los diseños de clase (ADT 1), mientras que con un 84% que es mayoría dentro de este criterio detalla manejo y uso del computador (ADT 2), y con un mínimo 5% se menciona sólo la utilización del computador para la búsqueda de información en la web.

Gráfico 14 Aplicación de las TIC'S



Fuente: Elaboración propia
 Datos: Diseños de clase

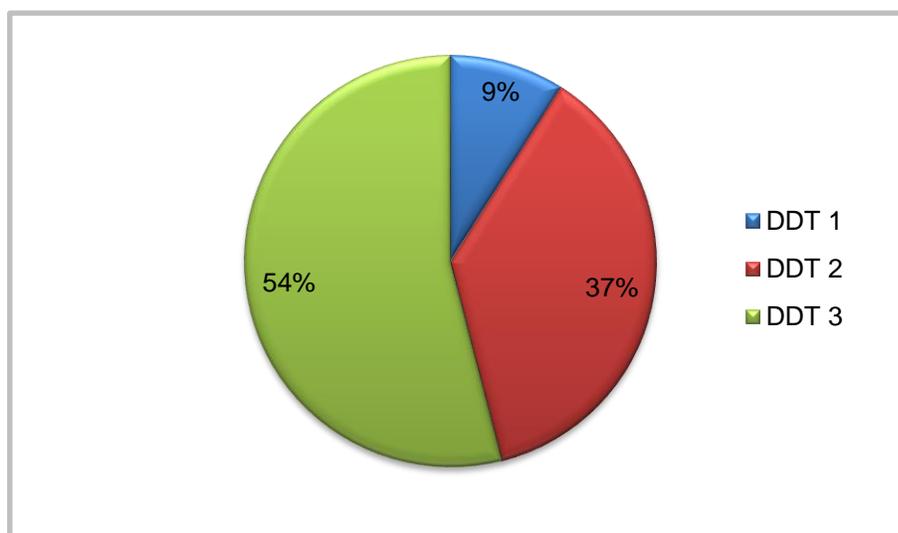
- Se establece que los diseños de clase (DC) pertinente a este criterio, evidencia una mediana, utilización de herramientas TIC's, caracterizadas por los procesadores de textos.

- Se evidencia según este criterio que la mayoría de los diseños de clase (DC) poseen un apoyo innovador, de carácter audiovisual, el cual otorga una motivación significativa de los estudiantes.
- Se constituye la falta de búsqueda de información, en medios web. Lo cual se evidencia con el bajo porcentaje de diseños de clase (DC) que cumplen con este criterio.

4.2.3.2 Dominio de las TIC's (DDT)

Por su parte el segundo criterio de este dominio sobre la capacidad asociada al conocimiento, encontramos que porcentaje más escuálido es que hace referencia a crear y difundir con herramientas de internet (DT1) con un 9% de los diseños analizadas versus la caracterización de crear y utilizar herramientas (DT2) que representa un 37%; la tercera caracterización que nos habla sólo de la utilización básica (DT3) es la que encabeza los diseños de clase analizados, con un 54% de ellas.

Gráfico 15 Dominio de las TIC'S



Fuente: Elaboración propia
 Datos: Diseños de clase

- Se comprueba un mediano nivel de dominio de herramientas de productividad, por parte de los docentes. Se evidencia que la mayoría maneja básicamente las herramientas. Sin innovar en otras herramientas de productividad y difusión de información disponibles en la web.
- Se representa una muestra en la cual se considera como opción la búsqueda de información en la web. El porcentaje correspondiente a este criterio, demuestra que la utilización de la web como fuente de información es direccionada y básica.

4.3 Conclusiones de Análisis

La finalidad de esta investigación es conocer que tan innovadores son los estudiantes en formación inicial docente de la carrera de Pedagogía en Educación General Básica impartida en la Universidad del Bio- Bio, para ello se recopilaron 200 diseños de clase correspondiente a diversas prácticas pedagógicas. Fueron analizados a través de tres dimensiones que nos proponen los autores anteriormente definidos para que la innovación sea exitosa y logre ser incorporada a la docencia directa en el aula como un medio importante para la generación del conocimiento. A través de esto podemos concluir que los estudiantes de la Universidad del Bio Bio dentro de sus diseños de clase explicitan el uso de alguna innovación, en su mayoría utilizan solo un recurso tecnológico al momento de realizar docencia, la modificación del objetivo de aprendizaje para la mejor adaptación e implementación de la innovación solo es realizada por una minoría, pero un alto porcentaje de éstos dentro de sus diseños de clases analizados dan a conocer que el alumno es solo un espectador de algún tipo de innovación dentro del aula.

Para la utilización de una innovación se consideraron entornos socios culturales, los cuales se determinan en base a las necesidades de la población estudiantil y su aproximación con los entornos tecnológicos. Podemos detallar según lo analizado que los estudiantes en formación inicial docente de la Universidad del Bio- Bio, no consideran esta dimensión al momento de ejecutar un recurso tecnológico o una innovación dentro del aula. Es por esto que se concluye que los estudiantes se encuentran bajo el promedio de docente innovadores, lo cual nos demuestra practicas aisladas de la utilización de estas innovaciones abusando de los recursos audiovisuales.

Por otra parte se considera pertinente la dimensión gestión institucional docente, para describir el dinamismo del estudiante en formación inicial docente al momento de planificar su clase, esto considerando sus capacidades de reflexión, anticipación,

adaptación y compromiso frente a la innovación. Por esto se determina que los estudiantes en formación inicial docente, no poseen nociones de vislumbramientos utilizados para la autogestión docente. Se presentan falencias de la utilización de recursos innovadores, fiel reflejo de eso son los escasos porcentaje que se presentan en los diseños de clase con utilización de entornos virtuales, entendiéndose que los futuros docentes en su gran mayoría no utiliza herramientas de creación, búsqueda y difusión, sino más bien sólo utiliza herramientas de creación como son los procesadores de datos, hojas de cálculo y presentaciones. Limitando los recursos innovadores solo como apoyo a la docencia directa en el aula.

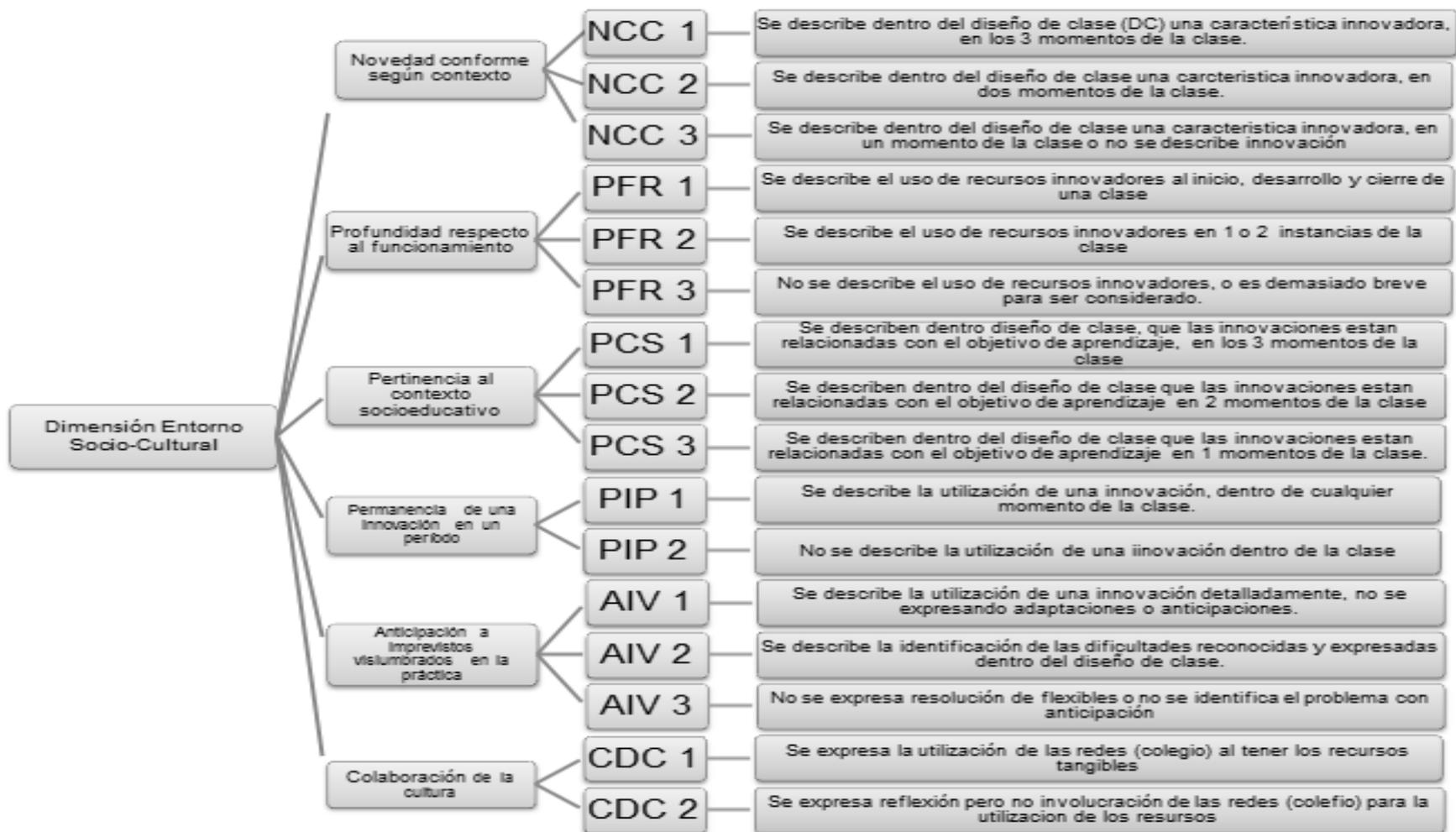
Frente a la aplicación de las tic's en gran parte éstas son utilizadas por los futuros docentes para que sus estudiantes busquen información, entendiéndose como esto como una actividad pasiva dentro de las tecnologías, esto se aleja del ideal que sería que los estudiantes puedan manejar recursos y crear a través de ellas elementos que puedan difundir.

A nivel general, sobre esta dimensión se determina que la utilización de tic's tanto en su dominio como en su aplicación está bajo los niveles esperados para las competencias que la actualidad escolar va requiriendo.

Tras el análisis de los resultados de cada dimensión, queda desestimada la hipótesis planteada en esta investigación, después de quedar demostrado que los niveles de innovación de los futuros docentes son inferiores a lo esperado y a los ideales propuestos en base a la bibliografía consultada para llevar a cabo esta investigación.

ANEXOS

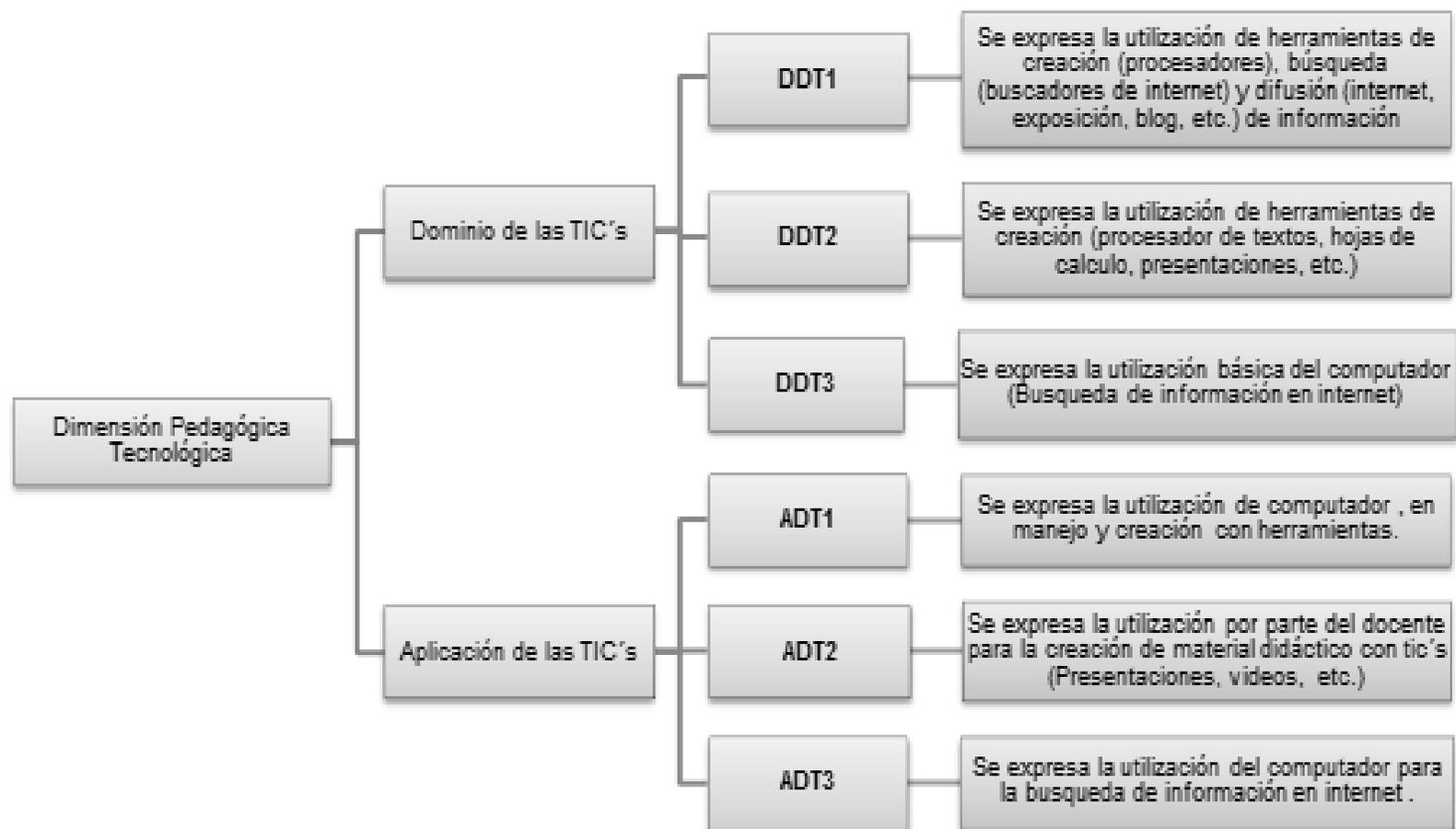
ANEXO 1 Dimensión Entorno Socio-Cultural



ANEXO 2 Dimensión Gestión Institucional Docente



ANEXO 3 Dimensión Pedagógica Tecnológica



ANEXO 4 Resumen análisis software MAXQDA

DIMENSIÓN ENTORNO SOCIO-CULTURAL			
Criterio de la Caracterización	Indicador de la Caracterización	Recopilación de información (Evidencias)	Análisis
Novedad conforme según contexto (NCC)	Novedad conforme según contexto 1 (NCC1)	<p>DC1: Presentación de un video relacionado. Actividades usando TICS individual. Estudiantes elegidos al azar presentan su trabajo en un ppt.</p> <p>DC2: Se comienza la clase con videos introductorios al tema. Observan un video con un experimento. Cada grupo presenta en un power point las conclusiones tras el experimento visto en base a la hipótesis entregada por la Profesora.</p>	Se puede establecer que las innovaciones empleadas son de carácter audio visual. Predominando la utilización de presentaciones de power point. La búsqueda de evidencias corrobora según el criterio y caracterización que hay un porcentaje bajo al esperado de docentes en formación que adoptan innovaciones; en los 3 momentos de la clase.
	Novedad conforme según contexto 2 (NCC2)	<p>DC1: Los estudiantes comentan lo visto la clase anterior, ven extractos de películas basadas en libros de fantasía, comentan que sucesos fantásticos pueden identificar. Se refuerzan algunos conceptos mediante una presentación power point. Conocen un poco sobre de la biografía de Lewis Carroll, posteriormente escuchan un fragmento del audio libro de "Alicia en el país de las maravillas", comentan qué les pareció y desarrollan guía de trabajo.</p> <p>DC2: Los alumnos, recordarán la clase anterior mediante una lluvia de ideas. El desarrollo de la clase se realizará en la sala de computación, lugar donde los alumnos deberán buscar información acerca de un personaje conocido basándose en la guía entregada. Los alumnos, expondrán con apoyo de un ppt y entregarán el trabajo solicitado.</p> <p>DC3: El docente expone un ppt sobre las herramientas, donde se muestra su clasificación general, su uso adecuado y algunos ejemplos de las más conocidas, generando entre la presentación conversa sobre de qué o cuáles conocen.</p> <p>DC4: Observan una serie de imágenes proyectadas de riesgos naturales de origen climático y explican a que corresponde cada una. Escuchan la explicación de la profesora sobre qué y cuáles son los riesgos naturales de origen climático mientras observan las imágenes.</p> <p>DC5: Observan un ppt con imágenes mientras escuchan la explicación de la profesora de lo que son las actividades comerciales y los sectores en los cuales se dividen. Los estudiantes comentan situaciones en las que han participado dentro de estas actividades económicas. Atentamente observan y analizan un pequeño video resumen de lo antes aprendido.</p>	Al mismo tiempo podemos verificar un porcentaje medianamente bajo de docentes en formación parcialmente innovadores; que ejecutan innovaciones en dos momentos de la clase. En los cuales se establece la utilización de computadores para la utilización de herramientas de textos, búsqueda de información y material audio visual, principalmente presentaciones de power point y videos de apoyo al contenido.
	Novedad Conforme según el contexto 3 (NCC3)	<p>DC1: Poner diario sobre las mesas, recibir sus materiales y comenzar a amasar la greda, darle forma con las manos y decorar.</p> <p>DC2: Los estudiantes escuchan la lectura del mito "Orfeo y Euridice" y comentan las respuestas a las preguntas que se realizaron en base a ella. Observan cómo es el Cancerbero y lo dibujan. Posteriormente leen los textos (pág.47) y responden las preguntas (modificadas) en su cuaderno.</p> <p>DC3: Los alumnos deberán trabajar con el libro de clases, realizando con la previa explicación de la profesora las actividades de lectura sugeridas. Posterior a ello se revisará a cada uno y en conjunto la realización de las actividades con mayor dificultad si es necesario con ayuda de la pizarra y se resolverán las dudas correspondientes. Luego se les hace una retroalimentación de lo aprendido hasta el momento, con el apoyo de una guía con ejercicios que completar.</p>	Al comparar las evidencias de este criterio, se establece que la mayoría de los docentes en formación, utilizan recursos básicos y poco didácticos e innovadores. La mayoría de las evidencias demuestran la utilización de guías de aprendizaje y texto del estudiante, a pesar de haber utilización de videos, no se trabaja en base a este y se utiliza de manera aislada u ocasional.

		<p>DC4: Se les presentará a los estudiantes los contenidos, los que serán escritos en el pizarrón (así desarrollar la escritura de los estudiantes) sobre lo que es el poema, las partes del poema, destacando que es el verso, estrofa, rima asonante y consonante, luego los estudiantes desarrollaran una guía donde a partir de dos poemas identifican cada parte de este.</p> <p>DC5: Se le entrega una guía en donde aparecen las partes de la noticia, guía que deben recortar y pegar en su cuaderno para luego analizarla. Posteriormente deben crear una noticia, ya entendiendo sus partes. Se exigirá que tenga título, subtítulo y lead o entradilla.</p> <p>DC6: Los alumnos observan un recurso audiovisual el cual se muestra un ejemplo de debate, una vez visto el video los estudiantes analizan los aspectos más importantes</p> <p>DC7: Los alumnos leen el texto “El uso de internet en los adolescentes” e identifican el tema, la tesis y los argumentos, y responden las preguntas de la guía. Tomando como base el texto de la clase anterior, los alumnos eligen un tema que a ellos les guste, para realizar un texto argumentativo (evaluado la próxima clase), mínimo dos argumentos. Deben tener en cuenta que el texto debe cumplir la función de convencer al receptor sobre el tema y la tesis propuesta, con argumentos convincentes y fidedignos.</p> <p>DC8: Los alumnos leen la página 186, sobre la argumentación. Realizan un breve resumen en su cuaderno.</p> <p>DC9: Se proyecta una PPT con la definición de hiato y diptongo y cuando se utilizan.</p> <p>DC10: Se lleva a cabo un quiz con preguntas de la materia, las que se encontrarán en una caja, los estudiantes, de manera voluntaria (todos deben que pasar) sacaran una pregunta al azar, si aciertan tendrán décimas para la prueba.</p> <p>DC11: El docente realiza una contextualización del texto “Las dos ranas” para que los estudiantes lo lean de manera individual y luego de forma colectiva, comentan qué les pareció el texto, qué mensaje se habrá querido entregar, y en qué situaciones ellos se han sentido como la rana del pozo. Identifican elementos del género narrativo, como narrador, personajes, ambiente presentes.</p> <p>DC12: Conocen qué es un micro cuento, mediante una presentación prezi, y leen algunos ejemplos. Anotan una breve definición en su cuaderno.</p> <p>DC13: Comentan qué les pareció la lectura y la moraleja de esta. Observan las palabras subrayadas del texto, comentando si son parecidas o contrarias. A través de una pequeña historia, comprenden el concepto de antónimo. Ejercitan en la pizarra, escribiendo el antónimo de algunas palabras. Escriben en su cuaderno la definición.</p> <p>DC14: Se insta a los alumnos a prestar atención a la lectura de una carta en la página 92 del libro y luego se realizarán preguntas de comprensión lectora sobre la misma.</p> <p>DC15: Se presenta un power point con la definición y ejemplificación de los conceptos de sujeto y predicado. En la proyección se encontrará también una serie de ejercicios que los estudiantes tendrán que transcribir en su cuaderno y resolver. Participación por turnos para la revisión de la guía.</p> <p>DC16: Tras ver el cortometraje los estudiantes escribirán en su cuaderno las preguntas de comprensión que la profesora anotara en la pizarra: ¿Cuáles eran los personajes de la historia? ¿Cómo era el lugar donde transcurre la historia? ¿Por qué peleaban los músicos? ¿Qué te parece la actitud de los músicos? ¿Por qué la niña se pone triste? ¿Qué hace la niña para pasar a pena? ¿Cuál de los dos hombres orquesta te gusto más? ¿Por qué? ¿Qué hace la niña para vengarse?</p> <p>DC17: Tras ver el cortometraje los estudiantes trabajaran con una guía de comprensión de este. Los estudiantes dibujaran la parte que más le llamo la atención del cortometraje.</p> <p>DC18: Se proyectara el video “Mito de la creación Maya Quiché” para reforzar contenido. Se dará la instancia para responder las preguntas sobre los contenidos.</p> <p>DC19: Los estudiantes sacan sus materiales, se reparten algunos que el profesor trajo que son más complicados de acceder por la lejanía a una librería (como cinta pegote). Se administran los instrumentos de medición y herramientas alojados en la escuela para proceder a la construcción de una tortuga en base a bandejas de huevos de cartón, tempera, cinta pegote, hojas de diario y cartón piedra.</p> <p>DC20: Se les da a conocer el objetivo de la clase referente a la construcción de un Filetto</p>	
--	--	--	--

		<p>para el desarrollo de las habilidades: adelante, atrás y diagonal. Los alumnos verán ejemplos de la forma y construcción del Filetto y el fin del mismo. DC21: Se les presentara a los estudiantes un power point con imágenes de distintos tipos de mándalas, se les explicara cuál es su uso y parte de su historia, también se les presentara un video que explica cómo realizar una mándala con lana y palos de brocheta, luego los estudiantes con el apoyo de la docente crearan sus propias mándalas. DC22: Los alumnos, elaborarán un muñeco o peluche con material reciclado, tal como: tela, botones, etc. Para elaborarlo no podrán utilizar aguja ni hilo, pero si otros métodos de pegado, como pegamento o corchetes. Exhibirán su creación al curso. DC23: Los estudiantes trabajan en el pegado de botones y en la exposición del punto cruz y diagonal en su muestrario de costura. Finalizado el “Muestrario de Costura”, se evalúa a través de la rúbrica de evaluación. DC24: Los estudiantes trabajan en la unión de telas a través de la punteada continua de costura a mano. Desarrollando su muestrario de costura. DC25: Los estudiantes reconocen la importancia y principios básicos de la costura a través del tiempo, en un video llamado “La historia de la moda, la costura”. DC26: Se mostrara a los estudiantes una serie de imágenes de contaminación, dando la instancia para que los estudiantes puedan ir expresando su opinión referente a lo observado. Se realiza un repaso de la materia de ciencias naturales sobre las 3R y se muestra otra serie de imágenes de productos reciclados. DC27: Se les presentará a los estudiantes los contenidos, los que serán escritos en el pizarrón, se definirá sociedad, familia derechos y deberes, se les presentara un video con los distintos tipos de familias y que rol cumple cada integrante en esta y en la sociedad, luego la docente entregará a los estudiantes una guía, donde dibujarán su familia, escribirán cuál es su responsabilidad en su casa, y si participan en actividades de su barrio, comuna u otros. DC28: Los estudiantes observaran tres videos de diferentes pueblos originarios, “Isac un niño Aymara”, “Florencia una niña Rapa Nui” y “Natalia una niña Mapuche”. Estos videos muestran como es la vida de niños de diferentes culturas. DC29: La estudiante trabajara reforzando aprendizajes con profesora guía. DC30: Los estudiantes desarrollan una guía de trabajo (Unión de términos) “Los impuestos coloniales”. Economía:(Oro y plata, agricultura y ganadería, intercambio comercial, condiciones de trabajo indígena e impuestos coloniales) Impuestos: (almojarifazgo, alcabala, etc.) Los estudiantes desarrollan una guía de trabajo reconociendo los impuestos coloniales. DC31: Los estudiantes observan un video con la economía colonial. Se comenta ¿Qué tipo de sistema económico mantenía Chile en la colonia? DC32: Los estudiantes observan un video educativo con vocabulario clave de la colonia en Chile. Se comenta el video con los estudiantes ¿Cómo explicaría usted el periodo de la colonia? ¿Qué cosas relacionaría de la colonia con el Chile actual? DC33: Los estudiantes confeccionan una línea de tiempo en cartulina; nombrando el período y años que duro: Prehispánico (13.000 a. pobl. de Chile – 1520 Primeras exploraciones) Descubrimiento y Conquista (1520 llegada de H. Magallanes – 1598 Fin de la conquista con la batalla de Curalaba) La Colonia (1598 Frontera natural entre españoles e indígenas – 1810 Primera junta de gobierno) Profundizando y explicando; la Dependencia española (Rey, Consejo de las indias, casa de contrataciones, virreyes, real audiencia, capitanes generales, gobernadores y cabildo. La organización de una sociedad mestiza (españoles, criollos, mestizos-mulatos y zambos-, indios y negros). Oficios y Actividades económicas, costumbres y vida cotidiana, arte y celebraciones. DC34: Observar video del combate naval de Iquique. DC35: La profesora muestra un video para adentrarse al tema. Luego se pide a los estudiantes que comenten el video. Se escriben las principales características de la Zona Norte Grande en el cuaderno. DC36: Explicando el concepto de orientación y de puntos cardinales. Posterior a ello, los alumnos y alumnas de tercero deberán trabajar en su libro de textos desde la página 50 y 52 practicando la espacialidad buscando los objetos de la página 50 y realizando el</p>	
--	--	--	--

		<p>juego de la página 52 “batalla naval” los alumnos y alumnas de cuarto se les mostrara un mapa o imágenes donde se pueda apreciar la diferenciación de los cinco continentes, junto con sus océanos, se escribirá en los cuadernos los conceptos de cordillera, llanura y meseta.</p> <p>DC37: Posterior a ello, los alumnos y alumnas deberán realizar las actividades de la página 53 de su libro de texto. Donde deberán trabajar en parejas para poder “ordenar la sala”, observando y utilizando las coordenadas que en dicha página aparecen.</p>	
<p>Profundidad respecto al funcionamiento rutinario (PFR)</p>	<p>Profundidad respecto al funcionamiento rutinario 1 (PRF1)</p>	<p>DC1: Los estudiantes observan un video “Aparición del diseño”. Se comenta ¿Cuáles son los primeros diseños? ¿Qué dio ayuda en la creación de esos objetos? ¿Cómo ayudo al progreso de la humanidad? Los estudiantes observan un video reflexivo “La historia de las cosas”. Luego elaboran un ppt con información de diseños y objetos latinoamericanos específicamente en Chile. Este video muestra a los estudiantes la importancia de la creación de objetos renovables, a base de recursos reciclados; para contribuir con la protección del planeta.</p> <p>DC2: Presentación de un video relacionado. Actividades usando TICS individual. Desarrollo de un cuadro comparativo sobre las enfermedades. Estudiantes elegidos al azar presentan su trabajo en un power point.</p>	<p>Se demuestra un cambio rutinario en base a la asignatura en que se ejecutan las innovaciones, evidenciando la utilización de recursos TIC’s dentro de los 3 momentos de la clase. De acuerdo con esto, es bajo el porcentaje que ejerce cambios profundos.</p>
	<p>Profundidad respecto al funcionamiento rutinario 2 (PRF2)</p>	<p>DC1: Luego la docente mostrará a sus alumnos un video interactivo llamado “El monosílabo” para que participen los alumnos y se motiven a aprender la letra P.</p> <p>DC2: Los alumnos observan un recurso audiovisual el cual se muestra un ejemplo de debate, una vez visto el video los estudiantes analizan los aspectos más importantes</p> <p>DC3: Se proyecta una PPT con la definición de hiato y diptongo y cuando se utilizan.</p> <p>DC4: Continúan la lectura de la clase anterior, en voz alta de manera colectiva, “Los viajes de Simbad el Marino” (fragmento). Conocen qué es un micro cuento, mediante una presentación prezi, y leen algunos ejemplos. Anotan una breve definición en su cuaderno.</p> <p>DC5: Los estudiantes comentan lo visto la clase anterior, ven extractos de películas basadas en libros de fantasía, cometen que sucesos fantásticos pueden identificar. Se refuerzan algunos conceptos mediante una presentación power point.</p> <p>DC6: El desarrollo de la clase se realizará en la sala de computación, lugar donde los alumnos deberán buscar información acerca de un personaje conocido basándose en la guía entregada.</p> <p>DC7: Se presenta un power point con la definición y ejemplificación de los conceptos de sujeto y predicado. En la proyección se encontrará también una serie de ejercicios que los estudiantes tendrán que transcribir en su cuaderno y resolver.</p> <p>DC8: Tras ver el cortometraje los estudiantes trabajaran con una guía de comprensión de este. Los estudiantes dibujaran la parte que más le llamo la atención del cortometraje.</p> <p>DC9: Se proyectara el video “Mito de la creación Maya Quiché” para reforzar contenido. Se dará la instancia para responder las preguntas sobre los contenidos.</p> <p>DC10: El docente expone un ppt sobre las herramientas, donde se muestra su clasificación general, su uso adecuado y algunos ejemplos de las más conocidas, generando entre la presentación conversa sobre de qué o cuáles conocen.</p> <p>DC11: Los estudiantes reconocen la importancia y principios básicos de la costura a través del tiempo, en un video llamado “La historia de la moda, la costura”.</p> <p>DC12: Revisar la tarea encomendada a la casa de la página 109 del libro del estudiante. (se comparten las observaciones con el grupo curso) ¿Qué objetos pegaron? ¿Qué pasaba cuando se le aplica luz a este objeto? ¿Qué pasa cuando al objeto se le aplica calor? Para finalizar se muestra un video con ejemplos de cambios en objetos luego de ser intervenidos por la luz y/o calor.</p> <p>DC13: Los niños observan las fotografías del libro, pág. 158 en complemento con la PPT</p>	<p>Se evidencia un porcentaje mediano de ruptura ocasional de los equilibrios rutinarios de las clases, integrando parcialmente las innovaciones y de carácter audiovisual (videos, ppt, prezi, etc.)</p>

		<p>preparada por la docente que muestra diferentes fenómenos ambientales como: precipitaciones (lluvia, granizo, nieve), viento, nubes, temperatura, etc. Ahora se profundiza en la tarea del meteorólogo con un video relacionado, que muestra los instrumentos que se usan para medir: precipitaciones, viento, agua caída. Los alumnos deben poder relacionar prendas de vestir apropiadas a cada fenómeno, para lo cual observaran imágenes con diferentes características ambientales, y también el tiempo atmosférico de su lugar de juegos (patio), y dibujan un personaje, con la vestimenta adecuada a las condiciones de tiempo atmosférico, en la pizarra.</p> <p>DC14: A través de una presentación en power point se mostrarán una serie de imágenes de seres vivos e inertes para diferenciarlos a través de la observación para posteriormente, en una guía de trabajo clasificarlos según sus características correspondientes.</p> <p>DC15: Se les presentará a los estudiantes un video sobre las fases de la luna, el que dará introducción al contenido para esta clase, luego se les presentara un power point con las fases de la luna y como se produce cada una de estas, lo que será escrito por los estudiantes, para así desarrollar la escritura en ellos, posteriormente los estudiantes desarrollarán una guía, sobre los contenidos vistos.</p> <p>DC16: Se les presenta el tema de seres vivos e inertes, presentándoles un video llamado "seres vivos y seres inertes" (1:19 min), para luego comentar en conjunto con cosas cotidianas, asemejándolos a sus características y diferencias.</p>	
	<p>Profundidad respecto al funcionamiento rutinario 3 (PRF3)</p>	<p>DC1: Los estudiantes escuchan la lectura del mito "Orfeo y Eurídice" y comentan las respuestas a las preguntas que se realizaron en base a ella. Observan cómo es el Cancerbero y lo dibujan. Posteriormente leen los textos (pág.47) y responden las preguntas (modificadas) en su cuaderno.</p> <p>DC2: Los alumnos deberán trabajar con el libro de clases, realizando con la previa explicación de la profesora las actividades de lectura sugeridas.</p> <p>DC3: Se les presentará a los estudiantes los contenidos, los que serán escritos en el pizarrón (así desarrollar la escritura de los estudiantes) sobre lo que es el poema, las partes del poema, destacando que es el verso, estrofa, rima asonante y consonante, luego los estudiantes desarrollaran una guía donde a partir de dos poemas identifican cada parte de este.</p> <p>DC4: Se le entrega una guía en dónde aparecen las partes de la noticia, guía que deben recortar y pegar en su cuaderno para luego analizarla. Posteriormente deben crear una noticia, ya entendiendo sus partes. Se exigirá que tenga título, subtítulo y lead o entrada.</p> <p>DC5: Los alumnos leen el texto "El uso de internet en los adolescentes" e identifican el tema, la tesis y los argumentos, y responden las preguntas de la guía.</p> <p>DC6: Los alumnos leen la página 186, sobre la argumentación. Realizan un breve resumen en su cuaderno.</p> <p>DC7: Se lleva a cabo un quiz con preguntas de la materia, las que se encontrarán en una caja, los estudiantes, de manera voluntaria (todos deben que pasar) sacaran una pregunta al azar, si aciertan tendrán décimas para la prueba.</p> <p>DC8: Comentan qué les pareció la lectura y la moraleja de esta. Observan las palabras subrayadas del texto, comentando si son parecidas o contrarias.</p> <p>DC9: Se insta a los alumnos a prestar atención a la lectura de una carta en la página 92 del libro y luego se realizarán preguntas de comprensión lectora sobre la misma.</p> <p>DC10: Los alumnos se reúnen en duplas para la creación del objeto tecnológico anteriormente señalado. Reúnen sus materiales para proceder a cortar los elementos para forrar la base del juego. Posterior a ello se armará pegándolo.</p> <p>DC11: Los estudiantes trabajan en el pegado de botones y en la exposición del punto cruz y diagonal en su muestrario de costura. Finalizado el "Muestrario de Costura", se evalúa a través de la rúbrica de evaluación.</p> <p>DC12: Los estudiantes escribirán la información de los pueblos originarios de la zona norte, diaguitas, dando paso a los de la zona centro: mapuches y Rapa Nui, agregando después de cada pueblo la imagen que corresponde y que se encuentra en la lámina entregada la clase anterior.</p>	<p>En virtud de los resultados se evidencia que el porcentaje mayor apunta a clases estructuradas básicamente, sin intervención de innovaciones o la utilización de recursos TIC's. Sin innovar en estrategias de aprendizaje</p>

		<p>DC13: A partir de unas ilustraciones (esclavo, plebeyo y patricio) realizan un esquema de clases sociales de la sociedad romana.</p> <p>DC14: Se le entrega a cada alumno una ficha en donde deben identificar los materiales y las herramientas que utilizarán en la elaboración de este objeto y realizar un bosquejo del mismo. Luego se mencionan los materiales (cartón, papel lustre y un tubo de confort) y las herramientas que utilizaremos (regla, tijeras, pegamento) se recuerda la utilidad de cada uno.</p> <p>DC15: Se pasa a la página 92 del texto en donde deben reconocer elementos del paisaje natural y luego escribirlos bajo cada fotografía.</p> <p>DC16: Desarrollan una guía de trabajo, la cual consiste en la planificación de un juego para la sala, y consta de los siguientes ítems: Mencionar las razones por las cuales se desarrollara el proyecto. Propósitos del proyecto. Organización (materiales y diseño).</p> <p>DC17: La profesora dará las indicaciones y los objetivos para la clase. Los estudiantes de segundos irán sacando al azar un papel con el nombre de un pueblo originario, que estará dentro de una bolsita, de igual manera los de terceros, sacaran al azar un papel con el nombre de alguna de las zonas climáticas.</p> <p>DC18: Cada uno anota en su cuaderno a que corresponde cada uno de los elementos del paisaje y dibujan un ejemplo en cada caso. Ahora que ya conocen la diferencia entre uno y otro cada alumno recibirá una hoja que doblarán por la mitad e iremos al patio del establecimiento, recolectaremos cosas del entorno natural y realizaremos un paisaje en 3d con elementos naturales y creados por el ser humano.</p> <p>DC19: Se realiza una actividad, en donde a cada alumno se le entrega una hoja, en donde deben escribir su nombre y en la mitad de la hoja deberán dibujar el mapa de Chile y completar la oración que dice. Yo vivo en _____ escribiendo el nombre de la ciudad en donde viven. Luego en la otra mitad de la hoja dibujarán 3 señaléticas diferentes y describirán brevemente para que sirven (en el caso de los alumnos de integración se les pedirá que lo expliquen de forma oral).</p> <p>DC20: Planifican y desarrollan una tarjeta para navidad, donde la primera parte consiste en realizar un bosquejo de su tarjeta, diseñar su interior con la creatividad que cada estudiante estime conveniente, para ello mediante un power point se presentaran diversas imágenes de tarjetas de navidad, árbol de pascua, renos etc.</p> <p>DC21: Se presenta a los alumnos la teoría del color en la que se exponen los diferentes colores luz y pigmentos, rosa cromática y acromática, colores cálidos, colores fríos, escala de colores cromáticos y acromáticos, colores complementarios, efectos luminosos del color, el negro y sus grises, colores carne, luz y sombra. Posteriormente los alumnos deberán realizar en una hoja de block la rosa acromática.</p> <p>DC22: Se les hace entrega a los estudiantes de una hoja de block y una diversidad de materiales que estarán a su disposición, con lo cual deberán realizar una pintura basándose en su paisaje, eligiendo algún lugar específico que les haya llamado la atención. Para luego fundamentar el porqué de la elección de su obra</p> <p>DC23: Los estudiantes responden a las preguntas que les realiza la docente, por ejemplo ¿recuerdan que es la fotosíntesis? ¿Qué factores facilitan su realización? Leen las páginas iniciales de la unidad número 4 y realizan las actividades que ahí aparecen, estos son revisados en conjunto con la docente.</p> <p>DC24: La estudiante de este curso realizara un experimento con tipos de materiales, en el cual tendrá que observar características de cada material (madera, lata, papel, etc.) y clasificarlos según corresponda, luego con ayuda de la profesora escribirá en su cuaderno lo aprendido en dicho experimento y dibujara los distintos materiales que utilizó.</p> <p>DC25: Realizan guía sobre las partes y funciones del sistema nervioso y los efectos de consumo excesivo de alcohol. Conocen características de la materia (tamaño, forma, color, textura y dureza). Escuchan y escriben los tres estados de la materia y sus principales características</p>	
<p>Pertinencia al contexto</p>	<p>Pertinencia al contexto</p>	<p>DC1: Observan un video de las atracciones naturales y actividades económicas de Chile. Observan mapa de Chile proyectado con las diferentes zonas y atracción por región. Se les entrega una foto de paisajes naturales y en un mapa proyectado ubicar la imagen que cada uno tiene.</p>	<p>Se establece que un bajo porcentaje relaciona sus innovaciones con el objetivo de la clase directamente en los 3</p>

socioeducativo (PCS)	socioeducativo1 (PCS1)	<p>DC2: Observan un ppt con imágenes mientras escuchan la explicación de la profesora de lo que son las actividades comerciales y los sectores en los cuales se dividen. Los estudiantes comentan situaciones en las que han participado dentro de estas actividades económicas. Con el computador deberán elaborar un ppt con los esquemas presentados por la profesora para mayor comprensión del contenido. Atentamente observan y analizan un pequeño video resumen de lo antes aprendido.</p> <p>DC3: Actividades usando TICS individual. Desarrollo de un cuadro comparativo sobre las enfermedades. Investigan en internet los porcentajes de las enfermedades y crean un gráfico. Se agrupan de 4 y realizan un ppt con la información; que tendrán que exponer frente al grupo curso.</p>	<p>momentos de la clase. Se evidencia la utilización de software y recursos audiovisuales.</p>
	Pertinencia al contexto socioeducativo 2 (PCS2)	<p>DC1: Distinguen y clasifican en el video de los estados de la materia (los momentos en donde se producen claramente los cambios sólido, líquido y gaseoso. (https://www.youtube.com/watch?v=yhPPSTgv8Uk). Luego en una hoja de Word utilizando las herramientas elaboran una maqueta de los 3 estados de la materia individualmente.</p> <p>DC2: Escuchan atentos a la profesora que explica que esta clase aprenderán a elaborar un gráfico, a través de Excel. Prenden su computador y buscan en office el procesador de datos Excel. Crean una planilla con datos proyectados en la pizarra por la profesora. Con esos datos elaboran 2 tipos de gráficos, con sus respectivas indicaciones.</p> <p>DC3: Los alumnos leen el texto “El uso de internet en los adolescentes” e identifican el tema, la tesis y los argumentos, y responden las preguntas de la guía. Tomando como base el texto de la clase anterior, los alumnos eligen un tema que a ellos les guste, para realizar un texto argumentativo (evaluado la próxima clase), mínimo dos argumentos (hoja Word, tamaño carta, letra Arial 12, título 16 y negrita; justificado). Deben tener en cuenta que el texto debe cumplir la función de convencer al receptor sobre el tema y la tesis propuesta, con argumentos convincentes y fidedignos.</p> <p>DC4: Los estudiantes comentan lo visto la clase anterior, ven extractos de películas basadas en libros de fantasía, comentan que sucesos fantásticos pueden identificar. Se refuerzan algunos conceptos mediante una presentación power point. Conocen un poco sobre de la biografía de Lewis Carroll, posteriormente escuchan un fragmento del audio libro de “Alicia en el país de las maravillas”, comentan qué les pareció y desarrollan guía de trabajo. Comprenden la diferencia entre relatos fantásticos y relatos maravillosos</p> <p>DC5: Se proyectara el video “Mito de la creación Maya Quiché” para reforzar contenido. Se dará la instancia para responder las preguntas sobre los contenidos. Luego se proyectan imágenes desordenadas sobre el mito y deberán ordenarlas en la secuencia que ocurrieron.</p> <p>DC6: Los estudiantes observan un video educativo con vocabulario clave de la colonia en Chile. Se comenta el video con los estudiantes ¿Cómo explicaría usted el periodo de la colonia? ¿Qué cosas relacionaría de la colonia con el Chile actual? Se proyecta la un esquema con la jerarquía de las autoridades en la época colonial en Chile.</p> <p>DC7: Observar video del combate naval de Iquique. Se proyecta las actividades de la página 128 del texto del estudiante.</p> <p>DC8: Ven un video de SERNATUR llamado “Chile y sus riquezas naturales”. Comentan, preguntan y discuten sobre los paisajes que se observan en el video. Destacan componentes principales que distinguen en primer plano de aquellos componentes del fondo. Eligen un paisaje que más los representen o les gusten para realizar un boceto de él. Describen los componentes o partes que estiman principales. Realizan un boceto del paisaje que más les gustó.</p> <p>DC9: Comienza la clase retroalimentando lo visto en la clase previa. Luego se les muestra a los alumnos un video de un cuento breve titulado “Elmer” y al finalizar se realizarán preguntas de comprensión respecto a lo visto. Los alumnos elegirán uno de los personajes presentes en el video visto anteriormente y con los materiales previamente pedidos (lana, calcetín y goma eva) realizarán un títere con las características que ellos estimen convenientes, pero que debe poseer algunos requisitos mínimos (como: ojos, boca y pelo).</p> <p>DC10: Los estudiantes observan una presentación en PPT donde identifican las gamas cálidas y frías y se les dan instrucciones para realizar una actividad con lo aprendido.</p>	<p>Se establece que las innovaciones pertinentes al objetivo de la clase que se desea se relacionan solo en dos momentos de la clase. Predomina el uso de recursos audiovisuales como apoyo a la clase.</p>

		<p>En una hoja de block los estudiantes deben realizar dos dibujos a libre elección pero con el contenido de los colores presentados y las mezclas con el fin de ver las diferencias y similitudes entre gamas.</p> <p>DC11: Se les presentara a los estudiantes un power point con imágenes de distintos insectos, se le dará a los colores y formas característicos de estos, también se les enseñara a recortar con la mano papel lustre, luego se les entregara unas plantillas con la forma del insecto y ellos deberán con papel lustre darle forma, ya sea cortando este con tijeras o con las manos.</p> <p>DC12: Los estudiantes observan un power point, en donde se conocerá el concepto de muralismo: ¿qué es el muralismo? ¿Con qué fin se creó el muralismo? En grupos de 4 personas harán un mural en papel kraft en donde deberán relacionar su creación con un acontecimiento social de la actualidad nacional.</p> <p>DC13: Los estudiantes observan un power point, en donde van las diferentes expresiones artísticas pictóricas de Latinoamérica, principalmente, de artistas mexicanos. Los estudiantes observan detenidamente (nuevamente si es necesario) el power del inicio de la clase. Anotarán en su cuaderno o block las expresiones que sienten al observar las imágenes.</p> <p>DC14: Los estudiantes observan un video "Aparición del diseño". Se comenta ¿Cuáles son los primeros diseños? ¿Qué dio ayuda en la creación de esos objetos? ¿Cómo ayudo al progreso de la humanidad? Los estudiantes observan un video reflexivo "La historia de las cosas". Este video muestra a los estudiantes la importancia de la creación de objetos renovables, a base de recursos reciclados; para contribuir con la protección del planeta.</p> <p>DC15: Los estudiantes observan imágenes de los paisajes del mundo, de diferentes localidades y extremos del planeta. La segunda actividad los estudiantes sentados en semicírculo observarán un video sobre la contaminación del mundo en donde deberán expresarse de forma verbal, respetando turnos de habla. (Video: https://www.youtube.com/watch?v=bR2X6sqAiY)</p> <p>DC16: Los alumnos observaran un video de instrumentos meteorológicos, posteriormente será comentado. En seguida se invita a los estudiantes a construir instrumentos para medir el tiempo meteorológico utilizando materiales reciclados, estos instrumentos serán pluviómetro y termómetro.</p> <p>DC17: Los alumnos observaran un video titulado "dime por que corren las nubes" y luego será comentado, posteriormente se presentan en papelógrafo tres diferentes tipos de nubes, los alumnos representaran cada una de estas utilizando papel lustre, algodón y pegamento y deberán pegarlas en sus cuadernos y escribir una breve descripción de ellas.</p> <p>DC18: Se les presenta el tema de seres vivos e inertes, presentándoles un video llamado "seres vivos y seres inertes" (1:19 min), para luego comentar en conjunto con cosas cotidianas, asemejándolos a sus características y diferencias. Se entregan diferentes palabras de animales y objetos que deben pegar en un cuadro proyectado con diferentes hábitats.</p>	
	<p>Pertinencia al contexto socioeducativo 3 (PCS3)</p>	<p>DC1: Los estudiantes escuchan la lectura del mito "Orfeo y Eurídice" y comentan las respuestas a las preguntas que se realizaron en base a ella. Observan cómo es el Cancerbero y lo dibujan. Posteriormente leen los textos (pág.47) y responden las preguntas (modificadas) en su cuaderno.</p> <p>DC2: El docente expone un ppt. sobre las herramientas, donde se muestra su clasificación general, su uso adecuado y algunos ejemplos de las más conocidas, generando entre la presentación conversa sobre de qué o cuáles conocen.</p> <p>DC3: Los estudiantes reconocen la importancia y principios básicos de la costura a través del tiempo, en un video llamado "La historia de la moda, la costura".</p> <p>DC4: Los estudiantes verán dos videos de jugadas de la NBA para crear motivación en ellos, para que luego escuchen la explicación del objetivo de la clase y el procedimiento a llevar a cabo, el cual consiste en elaborar vestimentas para el equipo de basquetbol.</p> <p>DC5: Los alumnos realizarán la lectura silenciosa de ¿Cómo es el sistema respiratorio? (Página 50 y 51), luego en la en una guía de identificarán cada uno de los órganos que componen el sistema Respiratorio, escribirán cada una de sus partes y la función que</p>	<p>Se puede señalar que la mayoría de los diseños de clase se observan la implementación de recursos innovadores de carácter audiovisual, en el cual el estudiante es un receptor pasivo de esta innovación y otros diseños de clase en los cuales, se utilizan metodologías tradiciones (texto del estudiante)</p>

		<p>cumple.</p> <p>DC6: Se les presentara a los estudiantes un power point con imágenes de distintos insectos, se le dará a los colores y formas característicos de estos, también se les enseñara a recortar con la mano papel lustre, luego se les entregara unas plantillas con la forma del insecto y ellos deberán con papel lustre darle forma, ya sea cortando este con tijeras o con las manos.</p> <p>DC7: Se indica las instrucciones específicas para la clase. Actividad “desarrollo sicomotriz” Se separa el curso en grupos de 5 alumnos los cuales realizaran secuencias de ejercicios en un recorrido. Como segunda actividad se dan las instrucciones para desarrolla un juego llamado pillar y proteger. Realización de una caminata libre para recuperación.</p> <p>DC8: Se indica las instrucciones específicas para la clase. Actividad “desarrollo sicomotriz” Se separa el curso en grupos de 5 alumnos los cuales realizaran secuencias de ejercicios en un recorrido. Como segunda actividad se dan las instrucciones para desarrolla un juego llamado pillar y proteger. Realización de una caminata libre para recuperación.</p> <p>DC9: Los estudiantes dividirán en 4 la hoja de su cuaderno, enumerando cada parte. Escribiendo o dibujando lo que sientan al escuchar las piezas musicales y creando un nombre para la canción. Reproduciendo cada pieza 8-10 minutos aproximadamente. 1.Sinfonía n°9; Beethoven 2.Sonata Claro de luna; Beethoven 3.Sonatina para piano; Bartok 4.Ave verum corpus; Mozart</p> <p>DC10: Se comienza la clase proyectando un video de la canción “cuando tengas muchas ganas de aplaudir”, y se les pide a los estudiantes que vayan realizando las actividades presentadas en la canción, como: aplaudir, silbar, reír, entre otras; y siguiendo en la letra de la canción. Se entregará una hoja con una nota musical (clave de sol, negra, blanca, corchea) y se pedirá que se junten con los o las compañeras que tengan la misma figura. Enlace video: https://www.youtube.com/watch?v=-Lxjk4mqUT4</p> <p>DC11: Se forman grupos de 6 alumnos. Los alumnos del grupo deberán crear un listado de sonidos que están muy presentes en sus vidas y que puedan ser imitados lo mejor posible. En base a esos sonidos, cada grupo deberá crear una historia y realizar una ambientación sonora que incluya sonidos del ambiente y sonoridades que realcen el dramatismo de la acción. Para presentar, si se requiere, habrá a disposición una cantidad de instrumentos musicales en la mesa del profesor, lo que los alumnos podrán ocupar al momento de presentar su historia.</p> <p>DC12: Se les presenta a los alumnos lo qué es la música popular y sus clasificaciones. (Jazz, rock, fusión, cumbia, etc.) Conocen las distintas procedencias de los tipos de música, y su legado en nuestra cultura. Escuchan ejemplos de ambos lugares, del de procedencia y de nuestro país, poniendo énfasis en el ritmo y en los instrumentos que utilizan. Se les pregunta a los alumnos que similitudes o diferencias encuentran.</p> <p>DC13: Los estudiantes aprenden la letra de la canción “Aura lee”, se les entrega pauta con su letra y pauta con figuras musicales. Cantan de forma unisóna, para luego ser divididos en canones. Apoyando su ritmo con el pulso, con flauta dulce y órgano.</p> <p>DC14: Se entrega una tercera y última canción “Llego primavera”. Los estudiantes son dirigidos por el profesor a cantar al unísono y en canon. Apoyados por instrumentos melódicos.</p> <p>DC15: Los estudiantes se dividen en grupos de 5 integrantes. Se practica la canción “Si nadie canta”, entregar entonación vocal. Luego los estudiantes identifican las notas musicales en la que se encuentran las figuras, para tocar el xilófono, mientras interpretan la canción.</p> <p>DC16: Los alumnos observan un video sobre la construcción de una tabla de frecuencias, y de gráficos circulares y de barras. https://www.youtube.com/watch?v=OzS7xkOUaE0. A medida que se observe alguna duda, el docente explica cada paso del video, para que todos comprendan.</p>	
Permanencia de una innovación	Permanencia de una innovación en	DC1: Se dará inicio a la clase a través de la realización de una retroalimentación sobre lo visto la clase anterior, con ayuda de la pizarra repasando algunas ideas relacionadas con la letra P. Luego la docente mostrará a sus alumnos un video interactivo llamado “El	Se describe la utilización de innovaciones en diferentes momentos

<p>en un periodo (PIP)</p>	<p>un periodo 1 (PIP1)</p>	<p>monosílabo" para que participen los alumnos y se motiven a aprender la letra P. DC2: Los alumnos observan un recurso audiovisual el cual se muestra un ejemplo de debate, una vez visto el video los estudiantes analizan los aspectos más importantes. DC3: Se proyecta una PPT con la definición de hiato y diptongo y cuando se utilizan. DC4: Conocen qué es un micro cuento, mediante una presentación prezi, y leen algunos ejemplos. Anotan una breve definición en su cuaderno. DC5: Los estudiantes comentan lo visto la clase anterior, ven extractos de películas basadas en libros de fantasía, cometen que sucesos fantásticos pueden identificar. Se refuerzan algunos conceptos mediante una presentación power point. DC6: Se presenta un power point con la definición y ejemplificación de los conceptos de sujeto y predicado. DC7: Tras ver el cortometraje los estudiantes trabajaran con una guía de comprensión de este. Los estudiantes dibujaran la parte que más le llamo la atención del cortometraje. DC8: Se proyectara el video "Mito de la creación Maya Quiché" para reforzar contenido. Se dará la instancia para responder las preguntas sobre los contenidos. DC9: El docente expone un ppt sobre las herramientas, donde se muestra su clasificación general, su uso adecuado y algunos ejemplos de las más conocidas, generando entre la presentación conversa sobre de qué o cuáles conocen. DC10: e les presentara a los estudiantes un power point con imágenes de distintos tipos de mándalas, se les explicara cuál es su uso y parte de su historia, también se les presentara un video que explica cómo realizar una mándala con lana y palos de brocheta, luego los estudiantes con el apoyo de la docente crearan sus propias mándalas DC11: Se mostrara a los estudiantes una serie de imágenes de contaminación, dando la instancia para que los estudiantes puedan ir expresando su opinión referente a lo observado. Se realiza un repaso de la materia de ciencias naturales sobre las 3R y se muestra otra serie de imágenes de productos reciclados. DC12: Los estudiantes reconocen la importancia y principios básicos de la costura a través del tiempo, en un video llamado "La historia de la moda, la costura". DC13: Se les presentará a los estudiantes los contenidos, los que serán escritos en el pizarrón, se definirá sociedad, familia derechos y deberes, se les presentara un video con los distintos tipos de familias y que rol cumple cada integrante en esta y en la sociedad, luego la docente entregará a los estudiantes una guía, donde dibujarán su familia, escribirán cuál es su responsabilidad en su casa, y si participan en actividades de su barrio, comuna u otros. DC14: Los estudiantes observaran tres videos de diferentes pueblos originarios, "Isac un niño Aymara", "Flores una niña Rapa Nui" y "Natalia una niña Mapuche". Estos videos muestran como es la vida de niños de diferentes culturas. DC15: Los estudiantes observan un video con la economía colonial. Se comenta ¿Qué tipo de sistema económico mantenía Chile en la colonia? DC16: Observar video del combate naval de Iquique.</p>	<p>de la clase, mayormente de carácter audiovisual, no permaneciendo lo suficiente para ser considerada como una adaptación institucional de la innovación.</p>
	<p>Permanencia de una innovación en un periodo 2 (PIP2)</p>	<p>DC1: Se le entrega una guía en donde aparecen las partes de la noticia, guía que deben recortar y pegar en su cuaderno para luego analizarla en grupo-curso. Una vez entendiendo las partes, actividad que será apoyada por el puesto a puesto por parte del docente, se darán las instrucciones para que creen una noticia que tenga epígrafe o antetítulo, título, subtítulo y lead o entradilla. DC2: Se lleva a cabo un quiz con preguntas de la materia, las que se encontrarán en una caja, los estudiantes, de manera voluntaria (todos deben que pasar) sacaran una pregunta al azar, si aciertan tendrán décimas para la prueba. Realizan una lectura, en donde los estudiantes deberán identificar los elementos del género narrativo presentes en esta, además de algunas preguntas de comprensión y de materia. DC3: Comentan qué les pareció la lectura y la moraleja de esta. Observan las palabras subrayadas del texto, comentando si son parecidas o contrarias. A través de una pequeña historia, comprenden el concepto de antónimo. Ejercitan en la pizarra, escribiendo el antónimo de algunas palabras. Escriben en su cuaderno la definición. Realizan guía de trabajo para reforzar lo aprendido. DC4: Se insta a los alumnos a prestar atención a la lectura de una carta en la página 92</p>	<p>No se observa la utilización de innovaciones, estableciendo que no se existen evidencia de permanencias de innovaciones, ni la implementación de estas.</p>

		<p>del libro y luego se realizarán preguntas de comprensión lectora sobre la misma. Posteriormente se identifican las partes que debe poseer una carta y se escriben en la pizarra. Cada alumno recibirá una hoja y un pequeño sobre en donde deberán ellos mismos crear una carta simple para uno de sus compañeros.</p> <p>DC5: Los alumnos se reúnen en duplas para la creación del objeto tecnológico anteriormente señalado. Reúnen sus materiales para proceder a cortar los elementos para forrar la base del juego. Posterior a ello se armará pegándolo.</p> <p>DC6: Los alumnos, elaborarán un muñeco o peluche con material reciclado, tal como: tela, botones, etc. Para elaborarlo no podrán utilizar aguja ni hilo, pero si otros métodos de pegado, como pegamento o corchetes. Exhibirán su creación al curso.</p> <p>DC7: Los estudiantes trabajan en el pegado de botones y en la exposición del punto cruz y diagonal en su muestrario de costura. Finalizado el "Muestrario de Costura", se evalúa a través de la rúbrica de evaluación.</p> <p>DC8: Los estudiantes escribirán la información de los pueblos originarios de la zona norte, diaguitas, dando paso a los de la zona centro: mapuches y Rapa Nui, agregando después de cada pueblo la imagen que corresponde y que se encuentra en la lámina entregada la clase anterior.</p> <p>DC9: Los estudiantes desarrollan una guía de trabajo (Unión de términos) "Los impuestos coloniales" Economía:(Oro y plata, agricultura y ganadería, intercambio comercial, condiciones de trabajo indígena e impuestos coloniales) Impuestos: (almojarifazgo, alcabala, etc.) Los estudiantes desarrollan una guía de trabajo reconociendo los impuestos coloniales.</p> <p>DC10: A partir de unas ilustraciones (esclavo, plebeyo y patricio) realizan un esquema de clases sociales de la sociedad romana.</p> <p>DC11: Escuchan atentamente un resumen sobre la época en que se escribió el poema "La Araucana". Escriben algunos datos del escritor de la obra. Expresan preguntas o impresiones en voz alta. Leen junto a la profesora cada estrofa del fragmento. Pegan en su cuaderno un breve cuestionario a cerca del poema anterior. Responden las preguntas y las comentan a sus compañeros.</p> <p>DC12: Se pasa a la página 92 del texto en donde deben reconocer elementos del paisaje natural y luego escribirlos bajo cada fotografía. Luego en la página 94 reconocen elementos del paisaje creados por el hombre y los escriben debajo de cada fotografía que se muestra en el libro.</p> <p>DC13: La profesora procede a entregar a cada alumno los materiales pertinentes para la confección del objeto tecnológico. Se hace una conexión con la asignatura de Ciencias Naturales, por medio del tema el Reciclaje. La profesora va observando y ayudando a los alumnos mientras confeccionan la alcancía con forma de chanchito. Posteriormente los alumnos comentan sobre el producto elaborado y las etapas de construcción.</p> <p>DC14: La profesora procede a entregar a cada alumno los materiales pertinentes para la confección del objeto tecnológico. Se hace una conexión con la asignatura de Ciencias Naturales, por medio del tema el Reciclaje.</p> <p>DC15: Avanzan y concluyen sus bocetos iniciados la clase pasada. Recortan el papel de color del tamaño que necesiten. Pegan los papeles de colores en el dibujo según corresponda, atendiendo instrucciones-demostraciones de la profesora.</p> <p>DC16: Los estudiantes atienden a la explicación dada por la profesora respecto a las actividades a realizar. En la primera actividad los estudiantes deberán escuchar música puesta por la profesora y expresarse libremente en un área verde de la escuela. Al ritmo de la música crean diferentes secuencias de movimientos. Por medio de un relato el docente les propone que imaginen diversas situaciones y las expresen por medio del movimiento.</p> <p>DC17: Los alumnos a partir de la clase anterior mencionan objetos que observaron de la habitación de Arles de Vincent van Gogh, así como también los colores presentes en la obra indicando de que persona podría ser esa habitación.</p> <p>DC18: Los alumnos, escribirán en sus cuadernos la definición de "medida de seguridad" que será la siguiente: "Son aquellas decisiones que hemos considerado y analizado antes de que pase un suceso, estas se reflexionan para prevenir accidentes, falta de recursos</p>	
--	--	--	--

		<p>básicos e incluso la muerte.” Luego de manera guiada y con ayuda del docente, completarán en la pizarra un listado de medidas de seguridad en caso de catástrofe natural, para luego escribirlo en sus cuadernos y pegar imágenes coloreadas por ellos que tienen relación con las medidas de seguridad.</p> <p>DC19: Los alumnos comentan con el curso cuales son las catástrofes naturales. Los alumnos analizan el díptico de terremotos de la ONEMI en un círculo, lo leen en voz alta y van comentando con el docente. A continuación hacen lo mismo con el díptico de tsunamis y erupciones.</p> <p>DC20: Los alumnos comentan con el curso cuales son las catástrofes naturales. Los alumnos logran identificar los riesgos de cada una, dando opiniones y contando experiencias vividas. Los alumnos deben ir escribiendo lo que el docente va apuntando en la pizarra para dejar registro del contenido en sus cuadernos.</p> <p>Los alumnos realizan en conjunto con el docente un listado sobre los riesgos de los movimientos de la tierra.</p> <p>DC21: Se les hace entrega a los estudiantes de una hoja de block y una diversidad de materiales que estarán a su disposición, con lo cual deberán realizar una pintura basándose en su paisaje, eligiendo algún lugar específico que les haya llamado la atención. Para luego fundamentar el porqué de la elección de su obra.</p> <p>DC22: Luego se invita a los alumnos a elaborar un adorno navideño utilizando diversos materiales reciclados y naturales para la elaboración de una vela navideña. Se entregaran los materiales a los alumnos para realizar la actividad.</p> <p>DC23: Se entregara un cuadrado de goma eva y deberán seguir las instrucciones de la profesora de: corte, doblado y ensartado de la goma eva.</p> <p>DC24: Los estudiantes de los diferentes cursos practicarán diferentes juegos, en los cuales trabajaran en equipo, integraran a todos independientes del curso al que pertenezcan y respetaran las reglas del juego.</p>	
<p>Anticipación a imprevistos vislumbrados en la práctica (AIV)</p>	<p>Anticipación a imprevistos vislumbrados en la práctica 1 (AIV1)</p>	<p>DC1: Los alumnos observan un recurso audiovisual el cual se muestra un ejemplo de debate, una vez visto el video los estudiantes analizan los aspectos más importantes.</p> <p>DC2: Se proyecta una PPT con la definición de hiato y diptongo y cuando se utilizan.</p> <p>DC3: Ven extractos de películas basadas en libros de fantasía, comentan que sucesos fantásticos pueden identificar. Se refuerzan algunos conceptos mediante una presentación power point.</p> <p>DC4: El desarrollo de la clase se realizará en la sala de computación, lugar donde los alumnos deberán buscar información acerca de un personaje conocido basándose en la guía entregada. Los alumnos, expondrán y entregarán el trabajo solicitado.</p> <p>DC5: Se presenta un power point con la definición y ejemplificación de los conceptos de sujeto y predicado. En la proyección se encontrará también una serie de ejercicios que los estudiantes tendrán que transcribir en su cuaderno y resolver. Participación por turnos para la revisión de la guía.</p> <p>DC6: Tras ver el cortometraje los estudiantes trabajaran con una guía de comprensión de este. Los estudiantes dibujaran la parte que más le llamo la atención del cortometraje.</p> <p>DC7: Se proyectara el video “Mito de la creación Maya Quiché” para reforzar contenido. Se dará la instancia para responder las preguntas sobre los contenidos.</p> <p>DC8: El docente expone un ppt sobre las herramientas, donde se muestra su clasificación general, su uso adecuado y algunos ejemplos de las más conocidas, generando entre la presentación conversa sobre de qué o cuáles conocen.</p> <p>DC9: Se les presentara a los estudiantes un power point con imágenes de distintos tipos de mándalas, se les explicara cuál es su uso y parte de su historia, también se les presentara un video que explica cómo realizar una mándala con lana y palos de brocheta, luego los estudiantes con el apoyo de la docente crearan sus propias mándalas.</p> <p>DC10: Los estudiantes reconocen la importancia y principios básicos de la costura a través del tiempo, en un video llamado “La historia de la moda, la costura”.</p> <p>DC11: Se mostrara a los estudiantes una serie de imágenes de contaminación, dando la instancia para que los estudiantes puedan ir expresando su opinión referente a lo observado. Se realiza un repaso de la materia de ciencias naturales sobre las 3R y se muestra otra serie de imágenes de productos reciclados.</p>	<p>No se observan dificultades para implementar las innovaciones, las cuales se describen de forma clara y precisa, la mayoría de carácter audiovisual, como actividad motivacional.</p>

	<p>Anticipación a imprevistos vislumbrados en la práctica 2 (AIV2)</p>	<p>DC1: Actividad de motivación a través de un video "El día y la noche", (observan fotografías de paisajes de día y noche) DC2: Observan los diseños que se mostraron en clase mediante un power point y piensan qué diseños se pueden crear con ellos. (Opción: fotografías)</p>	<p>Se detalla brevemente la identificación de una situación que dificulte la implementación de la innovación. En las evidencias, se determina la dificultad de un recurso innovador (data y computador), los cuales podrán ser escasos dentro del establecimiento</p>
	<p>Anticipación a imprevistos vislumbrados en la práctica 3 (AIV3)</p>	<p>DC1: Se escribe el objetivo de la clase en la pizarra el cual permanecerá toda la clase. Se contextualiza que estamos a un mes de navidad y que es por eso que haremos algo relacionado con esa fecha. Los alumnos observan imágenes que muestran lo que harán DC2: Saldrán al patio de la escuela al igual que sus compañeros de cursos anteriores y seleccionaran algo de la naturaleza, luego en la sala de clases, buscaran información en libros o en internet sobre lo que eligieron, sus características, especies que existen, etc. y registrarán dicha información en sus cuadernos. DC3: La profesora muestra un video para adentrarse al tema. Luego se pide a los estudiantes que comenten el video. Se escriben las principales características de la Zona Norte Grande en el cuaderno.</p>	<p>No se expresan innovaciones y se evidencia el trabajo con material didáctico básico para el aprendizaje.</p>
<p>Colaboración de la cultura (CDC)</p>	<p>Colaboración de la cultura 1 (CDC1)</p>	<p>DC1: Los alumnos observan un recurso audiovisual el cual se muestra un ejemplo de debate, una vez visto el video los estudiantes analizan los aspectos más importantes. DC2: Se proyecta una PPT con la definición de hiato y diptongo y cuando se utilizan. DC3: Se presenta un power point con la definición y ejemplificación de los conceptos de sujeto y predicado. En la proyección se encontrará también una serie de ejercicios que los estudiantes tendrán que transcribir en su cuaderno y resolver. Participación por turnos para la revisión de la guía. DC4: Se proyectara el video "Mito de la creación Maya Quiché" para reforzar contenido. Se dará la instancia para responder las preguntas sobre los contenidos. DC5: Los estudiantes trabajaran la comprensión a través de un cortometraje llamado "El vendedor de humo" DC6: El docente expone un ppt sobre las herramientas, donde se muestra su clasificación general, su uso adecuado y algunos ejemplos de las más conocidas, generando entre la presentación conversa sobre de qué o cuáles conocen. DC7: Los estudiantes reconocen la importancia y principios básicos de la costura a través del tiempo, en un video llamado "La historia de la moda, la costura". DC8: Se mostrara a los estudiantes una serie de imágenes de contaminación, dando la instancia para que los estudiantes puedan ir expresando su opinión referente a lo observado. Se realiza un repaso de la materia de ciencias naturales sobre las 3R y se muestra otra serie de imágenes de productos reciclados. DC9: Los estudiantes observan un video con la economía colonial. Se comenta ¿Qué tipo de sistema económico mantenía Chile en la colonia? DC10: Observar video del combate naval de Iquique. DC11: Los estudiantes verán dos videos de jugadas de la NBA para crear motivación en ellos, para que luego escuchen la explicación del objetivo de la clase y el procedimiento a llevar a cabo, el cual consiste en elaborar vestimentas para el equipo de basquetbol. DC12: Observan una serie de imágenes de riesgos naturales de origen climático y explican a que corresponde cada una. Escuchan la explicación de la profesora sobre qué y cuáles son los riesgos naturales de origen climático mientras observan las imágenes. DC13: Pasan a la pizarra y pegan la actividad económica y recurso natural según corresponda en las zonas del país proyectadas. DC14: Observan un video de las atracciones naturales y actividades económicas de Chile. DC15: Prenden su computador y buscan en office el procesador de datos Excel. Escuchan atentamente la explicación de la profesora acerca de las herramientas de trabajo y componentes de Excel, como lo son las columnas, filas y celdas. Observan en la pizarra una lista de datos que analizan y comentan. Ingresan los datos de la lista en sus</p>	<p>Se evidencia una cultura innovadora que interioriza las innovaciones, integrando recursos necesarios para la implementación de innovaciones. En las cuales prevalecen los recursos audiovisuales, como principal motivador de clases.</p>

	<p>Colaboración de la cultura 2 (CDC2)</p>	<p>plantillas de trabajo en el orden especificado. DC16: Los estudiantes escribirán los conceptos de selva, pradera, bosque, sabana y desierto, que la profesora anotara en la pizarra. Para luego ver una serie de imágenes proyectadas de estos paisajes del mundo y elegir 2 paisajes y dibujarlos en su cuaderno. DC1: Se activan conocimientos previos con preguntas como ¿Cómo es el interior de la tierra? ¿Cuáles son las placas de la tierra? ¿Qué diferencias a las capas de la tierra? Los alumnos comentan con el curso cuales son las catástrofes naturales. Los alumnos logran identificar los riesgos de cada una, dando opiniones y contando experiencias vividas. Los alumnos deben ir escribiendo lo que el docente va apuntando en la pizarra para dejar registro del contenido en sus cuadernos. DC2: Comienza a aplicar el diseño natural elegido en la clase anterior para la realización de la Portada del Libro que ellos desean crear en el block. DC3: Los alumnos realizarán la lectura silenciosa de ¿Cómo es el sistema respiratorio? (Página 50 y 51), luego en la en una guía de identificaran cada uno de los órganos que componen el sistema Respiratorio, escribirán cada una de sus partes y la función que cumple. DC4: Los estudiantes responden a las preguntas que la docente les realiza como una pequeña introducción al tema. Los niños responden a mano alzada a la pregunta: ¿Qué es nutrición para Uds.? Nutrición ¿es lo mismo que alimentación? ¿Por qué? Luego anotan conceptos sobre nutrición anotados en la pizarra, a medida que anotan se comentan en conjunto DC5: Recordar normas de convivencia. Uno de los estudiantes lee el objetivo de la clase, previamente escrito en la pizarra, y prestan atención a la explicación sobre que se hará en la clase de hoy, plantean sus dudas al respecto. Posteriormente los estudiantes se ordenan para salir a la calle y dan dos vueltas a la manzana como calentamiento.</p>	<p>Se evidencia una minoría que utiliza recursos didácticos tradicionales dominantes como guías de trabajo y el texto del estudiante. Y una cultura de innovadora aislada.</p>
--	---	---	--

DIMENSIÓN GESTIÓN INSTITUCIONAL DOCENTE			
Criterio de la Caracterización	Indicador de la Caracterización	Recopilación de información (Evidencias)	Análisis
Intencionalidad de la innovación (IDI)	Intencionalidad de la innovación 1 (IDI1)	<p>DC1: Luego la docente mostrará a sus alumnos un video interactivo llamado "El monosilabo" para que participen los alumnos y se motiven a aprender la letra P.</p> <p>DC2: Los alumnos observan un recurso audiovisual el cual se muestra un ejemplo de debate, una vez visto el video los estudiantes analizan los aspectos más importantes.</p> <p>DC3: Se proyecta una PPT con la definición de hiato y diptongo y cuando se utilizan.</p> <p>DC4: Conocen qué es un micro cuento, mediante una presentación prezi, y leen algunos ejemplos. Anotan una breve definición en su cuaderno.</p> <p>DC5: Se presenta un power point con la definición y ejemplificación de los conceptos de sujeto y predicado.</p> <p>DC6: Tras ver el cortometraje los estudiantes trabajaran con una guía de comprensión de este. Los estudiantes dibujaran la parte que más le llamo la atención del cortometraje.</p> <p>DC7: Se proyectara el video "Mito de la creación Maya Quiché" para reforzar contenido. Se dará la instancia para responder las preguntas sobre los contenidos.</p> <p>DC8: El docente expone un ppt sobre las herramientas, donde se muestra su clasificación general, su uso adecuado y algunos ejemplos de las más conocidas, generando entre la presentación conversa sobre de qué o cuáles conocen.</p> <p>DC9: Los estudiantes reconocen la importancia y principios básicos de la costura a través del tiempo, en un video llamado "La historia de la moda, la costura"</p> <p>DC10: Se mostrara a los estudiantes una serie de imágenes de contaminación, dando la instancia para que los estudiantes puedan ir expresando su opinión referente a lo observado. Se realiza un repaso de la materia de ciencias naturales sobre las 3R y se muestra otra serie de imágenes de productos reciclados.</p> <p>DC11: Los estudiantes observaran tres videos de diferentes pueblos originarios, "Isac un niño Aymara", "Florenxia una niña Rapa Nui" y "Natalia una niña Mapuche". Estos videos muestran como es la vida de niños de diferentes culturas.</p> <p>DC12: Los estudiantes observan un video con la economía colonial. Se comenta ¿Qué tipo de sistema económico mantenía Chile en la colonia?</p> <p>DC13: Los estudiantes observan un video educativo con vocabulario clave de la colonia en Chile. Se comenta el video con los estudiantes ¿Cómo explicaría usted el periodo de la colonia? ¿Qué cosas relacionaría de la colonia con el Chile actual?</p> <p>DC14: Observan un ppt con imágenes mientras escuchan la explicación de la profesora de lo que son las actividades comerciales y los sectores en los cuales se dividen. Los estudiantes comentan situaciones en las que han participado dentro de estas actividades económicas. Escriben en su cuaderno pequeños esquemas presentados por la profesora para mayor comprensión del contenido. Atentamente observan y analizan un pequeño video resumen de lo antes aprendido.</p>	Se determina que la implementación de innovaciones se realiza de forma detallada, y precisa para su ejecución.
	Intencionalidad de la innovación 2 (IDI2)	<p>DC1: Los estudiantes escuchan la lectura del mito "Orfeo y Eurídice" y comentan las respuestas a las preguntas que se realizaron en base a ella. Observan cómo es el Cancerberero y lo dibujan. Posteriormente leen los textos (pág.47) y responden las preguntas (modificadas) en su cuaderno.</p> <p>DC2: Se les presentará a los estudiantes los contenidos, los que serán escritos en el pizarrón (así desarrollar la escritura de los estudiantes) sobre lo que es el poema, las partes del poema, destacando que es el verso, estrofa, rima asonante y consonante, luego los estudiantes desarrollaran una guía donde a partir de dos poemas identifican cada parte de este.</p> <p>DC3: Los alumnos leen la página 186, sobre la argumentación. Realizan un breve resumen en su cuaderno. Los alumnos comentan frente al curso el resumen realizado. Subrayan las palabras que no conocen y las buscan en el diccionario. Se les explica que los argumentos son la base de toda conversación y se da ejemplos en variados</p>	Se percibe que la implementación de recursos tradicionales, para lograr objetivos dispuestos a lograr.

		<p>temas. El docente anota 5 temas diversos (ejemplo: consumo del cigarro), los alumnos escriben en su cuaderno, y dan su opinión al respecto (a favor o en contra). Deben anotar 5 argumentos respecto a su opinión.</p> <p>DC4: Se lleva a cabo un quiz con preguntas de la materia, las que se encontrarán en una caja, los estudiantes, de manera voluntaria (todos deben que pasar) sacaran una pregunta al azar, si aciertan tendrán décimas para la prueba.</p> <p>DC5: Se insta a los alumnos a prestar atención a la lectura de una carta en la página 92 del libro y luego se realizarán preguntas de comprensión lectora sobre la misma. Posteriormente se identifican las partes que debe poseer una carta y se escriben en la pizarra. Cada alumno recibirá una hoja y un pequeño sobre en donde deberán ellos mismos crear una carta simple para uno de sus compañeros</p> <p>DC6: Los estudiantes sacan sus materiales, se reparten algunos que el profesor trajo que son más complicados de acceder por la lejanía a una librería (como cinta pegote). Se administran los instrumentos de medición y herramientas alojados en la escuela para proceder a la construcción de una tortuga en base a bandejas de huevos de cartón, tempera, cinta pegote, hojas de diario y cartón piedra.</p> <p>DC7: Los alumnos se reúnen en duplas para la creación del objeto tecnológico anteriormente señalado. Reúnen sus materiales para proceder a cortar los elementos para forrar la base del juego. Posterior a ello se armará pegándolo.</p> <p>DC8: Los alumnos, elaborarán un muñeco o peluche con material reciclado, tal como: tela, botones, etc. Para elaborarlo no podrán utilizar aguja ni hilo, pero si otros métodos de pegado, como pegamento o corchetes. Exhibirán su creación al curso.</p> <p>DC9: Los estudiantes escribirán la información de los pueblos originarios de la zona norte, diaguitas, dando paso a los de la zona centro: mapuches y Rapa Nui, agregando después de cada pueblo la imagen que corresponde y que se encuentra en la lámina entregada la clase anterior.</p> <p>DC10: La profesora procede a entregar a cada alumno los materiales pertinentes para la confección del objeto tecnológico. Se hace una conexión con la asignatura de Ciencias Naturales, por medio del tema el Reciclaje.</p> <p>DC11: Se pregunta a los niños: ¿han visto señales de tránsito?, ¿para qué sirven? Y ¿Cuáles hay? Logrando así llegar a las respuestas de los niños, cada uno dirá una señal y la profesora la va dibujando en la pizarra y enseñándoles su significado. Cada alumno lo dibuja y escribe en su cuaderno. Se realiza la actividad número 2 de la página 97 del texto en donde deben dibujar diferentes señales en el punto en el que se les indica.</p> <p>DC12: Inicio: Se escribe el objetivo de la clase en la pizarra el cual permanecerá toda la clase. Se contextualiza que estamos a un mes de navidad y que es por eso que haremos algo relacionado con esa fecha. Los alumnos observan imágenes que muestran lo que harán</p> <p>DC13: Los estudiantes trabajan en un cuestionario con preguntas y ejercicios para la evaluación de la próxima clase.</p> <p>DC14: Experimentar con distintos líquidos (agua, vaselina, aceite, tinta), comprendiendo la compatibilidad de los líquidos, con preguntas como ¿Por qué no se mezclan? ¿Si se revuelve qué pasará? ¿La pintura con qué líquido se mezcló?</p> <p>DC15: Se les hace entrega de una guía en la cual deben clasificar el sonido de los animales los cuales se les darán a conocer mediante la radio y posterior a ello deben identificar según altura, timbre, intensidad y duración.</p> <p>DC16: Los alumnos deberán interpretar la canción aprendida vocalmente, imitando por frases y reforzando su melodía y ritmo. Además la expresarán corporalmente moviendo manos, pies y cuerpo en general al ritmo de la canción y demostrando una actitud de interés frente a la interpretación.</p> <p>DC17: Los estudiantes aprenden la letra de la canción "Aura lee", se les entrega pauta con su letra y pauta con figuras musicales. Cantan de forma unisona, para luego ser divididos en canones. Apoyando su ritmo con el pulso, con flauta dulce y órgano.</p> <p>DC18: Los estudiantes trabajan representación de fracciones con material concreto (Maderas fraccionadas con diferentes figuras) con ejercicios simples. ¿Cuál es el</p>	
--	--	---	--

		denominador? ¿Cuál es el numerador? Se presenta la Unidad 4 Fracciones. Definición de fracción, definición de fracción propia y definición de fracción impropia. DC19: Los estudiantes trabajaran con una guía de sumas, restas y escritura de números.	
Interiorización de la innovación (IIN)	Interiorización de la innovación 1 (IIN1)	DC1: Observan un ppt con imágenes mientras escuchan la explicación de la profesora de lo que son las actividades comerciales y los sectores en los cuales se dividen. Los estudiantes comentan situaciones en las que han participado dentro de estas actividades económicas. Escriben en su cuaderno pequeños esquemas presentados por la profesora para mayor comprensión del contenido. Atentamente observan y analizan un pequeño video resumen de lo antes aprendido. DC2: Se les presentará a los estudiantes un video sobre las fases de la luna, el que dará introducción al contenido para esta clase, luego se les presentara un power point con las fases de la luna y como se produce cada una de estas, lo que será escrito por los estudiantes, para así desarrollar la escritura en ellos, posteriormente los estudiantes desarrollarán una guía, sobre los contenidos vistos. DC3: Se les presenta el tema de seres vivos e inertes, presentándoles un video llamado "seres vivos y seres inertes" (1:19 min), para luego comentar en conjunto con cosas cotidianas, asemejándolos a sus características y diferencias. Luego los organizan en una imagen proyectada con diferentes hábitats de seres vivos e inertes. DC4: Se entrega una guía a los estudiantes, relacionada con los objetos tecnológicos. Información que deben de extraer de internet y escribir en sus guías. Los estudiantes comparten sus respuestas en un ppt con el curso y la profesora.	Se establece la predominación de recursos innovadores de carácter audiovisual y búsqueda de información, participando los involucrados como espectadores e investigadores de los recursos innovadores utilizados.
	Interiorización de la innovación 2 (IIN2)	DC1: Luego la docente mostrará a sus alumnos un video interactivo llamado "El monosílabo" para que participen los alumnos y se motiven a aprender la letra P. DC2: Los alumnos observan un recurso audiovisual el cual se muestra un ejemplo de debate, una vez visto el video los estudiantes analizan los aspectos más importantes. DC3: Se proyecta una PPT con la definición de hiato y diptongo y cuando se utilizan. DC4: Se presenta un power point con la definición y ejemplificación de los conceptos de sujeto y predicado. DC5: Se proyectara el video "Mito de la creación Maya Quiché" para reforzar contenido. Se dará la instancia para responder las preguntas sobre los contenidos. DC6: Se les presentara a los estudiantes un power point con imágenes de distintos tipos de mándalas, se les explicara cuál es su uso y parte de su historia, también se les presentara un video que explica cómo realizar una mándala con lana y palos de brocheta, luego los estudiantes con el apoyo de la docente crearan sus propias mándalas. DC7: Los estudiantes reconocen la importancia y principios básicos de la costura a través del tiempo, en un video llamado "La historia de la moda, la costura" DC8: Se mostrara a los estudiantes una serie de imágenes de contaminación, dando la instancia para que los estudiantes puedan ir expresando su opinión referente a lo observado. Se realiza un repaso de la materia de ciencias naturales sobre las 3R y se muestra otra serie de imágenes de productos reciclados. DC9: Los estudiantes observan un video con la economía colonial. Se comenta ¿Qué tipo de sistema económico mantenía Chile en la colonia? DC10: Los estudiantes observan un video educativo con vocabulario clave de la colonia en Chile. Se comenta el video con los estudiantes ¿Cómo explicaría usted el periodo de la colonia? ¿Qué cosas relacionaría de la colonia con el Chile actual? DC11: Los niños observan las fotografías del libro, pág. 158 en complemento con la PPT preparada por la docente que muestra diferentes fenómenos ambientales como: precipitaciones (lluvia, granizo, nieve), viento, nubes, temperatura, etc. DC12: Actividades usando TICS individual. Desarrollo de un cuadro comparativo sobre las enfermedades. DC13: Los alumnos observan el video "escuchar las cualidades de los sonidos", el que contiene información inicial para los niños sobre las cualidades de los sonidos ,altura	Se comprueba la utilización de recursos innovadores, pero expresadas de manera breve y como participantes espectadores de los involucrados.

		.timbre, intensidad y duración) DC14: Para el desarrollo de la clase, los alumnos van a la sala de computación, en donde trabajarán en la siguiente página: http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2010/labazar/index.html	
Creatividad Institucional (CI)	Creatividad Institucional 1 (CI1)	<p>DC1: Los estudiantes comentan lo visto la clase anterior, ven extractos de películas basadas en libros de fantasía, cometen que sucesos fantásticos pueden identificar. Se refuerzan algunos conceptos mediante una presentación power point.</p> <p>DC2: Observan una serie de imágenes de riesgos naturales de origen climático y explican a que corresponde cada una. Escuchan la explicación de la profesora sobre qué y cuáles son los riesgos naturales de origen climático mientras observan las imágenes.</p> <p>DC3: Pasan a la pizarra y pegan la actividad económica y recurso natural según corresponda en las zonas del país proyectada</p> <p>DC4: Observan un video de las atracciones naturales y actividades económicas de Chile.</p> <p>DC5: Observan un ppt con imágenes mientras escuchan la explicación de la profesora de lo que son las actividades comerciales y los sectores en los cuales se dividen.</p> <p>DC6: Ven un video de SERNATUR llamado "Chile y sus riquezas naturales."</p> <p>DC7: Los alumnos elegirán uno de los personajes presentes en el video visto anteriormente y con los materiales previamente pedidos (lana, calcetín y goma eva) realizarán un títere con las características que ellos estimen convenientes, pero que debe poseer algunos requisitos mínimos (como: ojos, boca y pelo)</p> <p>DC8: Los alumnos observaran un video de instrumentos meteorológicos, posteriormente será comentado. En seguida se invita a los estudiantes a construir instrumentos para medir el tiempo meteorológico utilizando materiales reciclados, estos instrumentos serán pluviómetro y termómetro.</p>	Se establece una relación directa del objetivo de aprendizaje adaptado para la mejor implementación de la innovación que se caracterizan por ser audiovisuales.
	Creatividad Institucional 2 (CI2)	<p>DC1: Luego la docente mostrará a sus alumnos un video interactivo llamado "El monosílabo" para que participen los alumnos y se motiven a aprender la letra P.</p> <p>DC2: Los alumnos observan un recurso audiovisual el cual se muestra un ejemplo de debate, una vez visto el video los estudiantes analizan los aspectos más importantes.</p> <p>DC3: Se proyecta una PPT con la definición de hiato y diptongo y cuando se utilizan.</p> <p>DC4: Conocen qué es un micro cuento, mediante una presentación prezi, y leen algunos ejemplos. Anotan una breve definición en su cuaderno.</p> <p>DC5: Los alumnos, recordarán la clase anterior mediante una lluvia de ideas.</p> <p>El desarrollo de la clase se realizará en la sala de computación, lugar donde los alumnos deberán buscar información acerca de un personaje conocido basándose en la guía entregada.</p> <p>DC6: Se presenta un power point con la definición y ejemplificación de los conceptos de sujeto y predicado.</p> <p>DC7: Tras ver el cortometraje los estudiantes trabajaran con una guía de comprensión de este. Los estudiantes dibujaran la parte que más le llamo la atención del cortometraje.</p> <p>DC8: Se proyectara el video "Mito de la creación Maya Quiché" para reforzar contenido. Se dará la instancia para responder las preguntas sobre los contenidos.</p> <p>DC9: El docente expone un ppt sobre las herramientas, donde se muestra su clasificación general, su uso adecuado y algunos ejemplos de las más conocidas, generando entre la presentación conversa sobre de qué o cuáles conocen.</p> <p>DC10: os estudiantes reconocen la importancia y principios básicos de la costura a través del tiempo, en un video llamado "La historia de la moda, la costura"</p> <p>DC11: Se mostrara a los estudiantes una serie de imágenes de contaminación, dando la instancia para que los estudiantes puedan ir expresando su opinión referente a lo observado. Se realiza un repaso de la materia de ciencias naturales sobre las 3R y se muestra otra serie de imágenes de productos reciclados.</p>	Se observa la relación directa del objetivo de aprendizaje esperado, con la innovación de carácter audiovisual.

	<p>Creatividad Institucional 3 (CI3)</p>	<p>DC1: los alumnos trabajan en hojas de block, para ello cierran los ojos y trazan líneas al azar, usando lápiz pastel graso o plumones sobre una cartulina. Con los ojos abiertos, buscan formas que les sugieran figuras y las pintan con tintas de colores o acuarela. Crean sus propios personajes inventados, expresando sus emociones. Describen logros y elementos a mejorar en relación con los propósitos expresivos de diferentes trabajos de arte de sus compañeros con el mismo tema.</p> <p>DC2: Los alumnos realizan diferentes figuras con palos de helado, los cuales son: un pino de navidad, un reno, un mono de nieve, un viejo pascuero. Para poder realizarlos los alumnos deberá cortar algunos palos y también pegarlos en una base que puede ser una hoja de papel. Luego los pintarán y decorarán para lograr llegar a la figura.</p> <p>DC3: Se les hace entrega a los estudiantes de una hoja de block y una diversidad de materiales que estarán a su disposición, con lo cual deberán realizar una pintura basándose en su paisaje, eligiendo algún lugar específico que les haya llamado la atención. Para luego fundamentar el porqué de la elección de su obra.</p> <p>DC4: Los estudiantes observan una presentación en PPT donde identifican las gamas cálidas y frías y se les dan instrucciones para realizar una actividad con lo aprendido. En una hoja de block los estudiantes deben realizar dos dibujos a libre elección pero con el contenido de los colores presentados y las mezclas con el fin de ver las diferencias y similitudes entre gamas.</p> <p>DC5: Se entregara un cuadrado de goma eva y deberán seguir las instrucciones de la profesora de: corte, doblado y ensartado de la goma eva.</p> <p>DC6: Se les explican los pasos de la actividad, en donde primero se les vendarán los ojos y luego el docente los separa en grupos con el fin de que reconozcan a través de los sentidos el material correspondiente.</p> <p>DC7: Los niños observan las fotografías del libro, pág. 158 en complemento con la PPT preparada por la docente que muestra diferentes fenómenos ambientales como: precipitaciones (lluvia, granizo, nieve), viento, nubes, temperatura, etc.</p> <p>DC8: Los estudiantes de 1°, 2° y 3° año básico saldrán al patio de la escuela y de manera individual seleccionaran un insecto, árbol o elemento de la naturaleza que observen en el patio, y lo dibujaran, luego entraran a la sala y buscaran información sobre lo que eligieron. Utilizaran la observación y la manipulación del insecto o elemento que eligieron para aprender por medio de la exploración. La información recopilada la escribirán en sus cuadernos y luego realizaran un dibujo más elaborado de su elección.</p> <p>DC9: Los alumnos del grupo deberán crear un listado de sonidos que están muy presentes en sus vidas y que puedan ser imitados lo mejor posible. En base a esos sonidos, cada grupo deberá crear una historia y realizar una ambientación sonora que incluya sonidos del ambiente y sonoridades que realcen el dramatismo de la acción.</p> <p>DC10: El grupo recibirá 18 palitos de jenga y una bolsita que contiene las sumas y restas. Deberán armar el jenga en forma de torre e ir por turno sacando al azar un papelito que contiene una suma o resta, resolverla y sacar el palito que tiene el número del resultado y ponerlo en la cima de la torre. Los papelitos se van devolviendo a la bolsa. Si se cae la torre, la arman y vuelven a empezar.</p> <p>DC11: Los estudiantes trabajaran desde la página 73 hasta la 78 de su cuaderno de trabajo.</p>	<p>Se comprueba la relación directa del objetivo de aprendizaje sin adaptación para la implementación de la innovación de carácter audiovisual.</p>
<p>Sistematización de la Información (SDI)</p>	<p>Sistematización de la Información 1 (SDI1)</p>	<p>DC1: Los estudiantes observaran tres videos de diferentes pueblos originarios, "Isac un niño Aymara", "Florencia una niña Rapa Nui" y "Natalia una niña Mapuche". Estos videos muestran como es la vida de niños de diferentes culturas.</p> <p>DC2: Prenden su computador y buscan en office el procesador de datos Excel. Escuchan atentamente la explicación de la profesora acerca de las herramientas de trabajo y componentes de Excel, como lo son las columnas, filas y celdas. Observan en la pizarra una lista de datos que analizan y comentan. Ingresan los datos de la lista en sus plantillas de trabajo en el orden especificado.</p> <p>DC3: Los estudiantes observan un video "Aparición del diseño". Se comenta ¿Cuáles</p>	<p>Se observa que las innovaciones se detallan explícitamente para su ejecución manejando conceptos para la utilización correcta de los recursos innovadores, en los cuales predominan los de carácter audiovisual y los</p>

	<p>Sistematización de la Información 2 (SDI2)</p>	<p>son los primeros diseños? ¿Qué dio ayuda en la creación de esos objetos? ¿Cómo ayudó al progreso de la humanidad?</p> <p>DC1: La docente revisa en conjunto al curso proyectando la guía y sus ejercicios, atendiendo a dudas y comentarios de los alumnos, y realizando una retroalimentación de lo aprendido.</p> <p>DC2: Los alumnos observan un recurso audiovisual el cual se muestra un ejemplo de debate, una vez visto el video los estudiantes analizan los aspectos más importantes.</p> <p>DC3: Conocen qué es un micro cuento, mediante una presentación prezi, y leen algunos ejemplos. Anotan una breve definición en su cuaderno.</p> <p>DC4: ven extractos de películas basadas en libros de fantasía, cometas que sucesos fantásticos pueden identificar. Se refuerzan algunos conceptos mediante una presentación power point.</p> <p>DC5: Los alumnos, recordarán la clase anterior mediante una lluvia de ideas. El desarrollo de la clase se realizará en la sala de computación, lugar donde los alumnos deberán buscar información acerca de un personaje conocido basándose en la guía entregada.</p> <p>DC6: Se presenta un power point con la definición y ejemplificación de los conceptos de sujeto y predicado. En la proyección se encontrará también una serie de ejercicios que los estudiantes tendrán que transcribir en su cuaderno y resolver.</p> <p>DC7: Se proyectara el video "Mito de la creación Maya Quiché" para reforzar contenido. Se dará la instancia para responder las preguntas sobre los contenidos.</p> <p>DC8: Se les presentara a los estudiantes un power point con imágenes de distintos tipos de mándalas, se les explicara cuál es su uso y parte de su historia, también se les presentara un video que explica cómo realizar una mándala con lana y palos de brocheta, luego los estudiantes con el apoyo de la docente crearan sus propias mándalas.</p> <p>DC9: Los estudiantes observan un video con la economía colonial. Se comenta ¿Qué tipo de sistema económico mantenía Chile en la colonia?</p> <p>DC10: Los estudiantes desarrollan una guía de trabajo organizando en un mapa conceptual según las funciones de las autoridades. Se proyecta la guía de trabajo y se comprueba el resultado con los estudiantes. Se comenta ¿Cuál era la función de la casa de contratación, y como se relaciona el actual sistema administrativo chileno? ¿Cuál era la función del consejo de indias; con que institución actual de Chile la compararías?</p> <p>DC11: Los estudiantes verán dos videos de jugadas de la NBA para crear motivación en ellos, para que luego escuchen la explicación del objetivo de la clase y el procedimiento a llevar a cabo, el cual consiste en elaborar vestimentas para el equipo de basquetbol.</p> <p>DC12: Pasan a la pizarra y pegan la actividad económica y recurso natural según corresponda en las zonas del país proyectadas.</p> <p>DC13: Observan un video de las atracciones naturales y actividades económicas de Chile.</p>	<p>procesadores de textos.</p> <p>Se evidencia una breve descripción de la implementación de la innovación, de carácter audiovisual.</p>
	<p>Sistematización de la Información 3 (SDI3)</p>	<p>DC1: Los alumnos conocen el objetivo de la clase. Se les comenta que hoy se abordara una nueva unidad titulada "Historias increíbles". Los alumnos responden ¿conocen algún mito? ¿Qué característica tienen en particular? ¿Qué personajes podemos encontrar en los mitos?</p> <p>DC2: Los alumnos deberán trabajar con el libro de clases, realizando con la previa explicación de la profesora las actividades de lectura sugeridas. Posterior a ello se revisará a cada uno y en conjunto la realización de las actividades con mayor dificultad si es necesario con ayuda de la pizarra y se resolverán las dudas correspondientes. Luego se les hace una retroalimentación de lo aprendido hasta el momento, con el apoyo de una guía con ejercicios que completar.</p> <p>DC3: Se les presentará a los estudiantes los contenidos, los que serán escritos en el pizarrón (así desarrollar la escritura de los estudiantes) sobre lo que es el poema, las partes del poema, destacando que es el verso, estrofa, rima asonante y consonante,</p>	<p>Se comprueba que la mayoría no describe una implementación de innovación. Demostrando que la preferencia es de utilizar recursos tradicionales didácticos.</p>

		<p>luego los estudiantes desarrollaran una guía donde a partir de dos poemas identifican cada parte de este.</p> <p>DC4: Los alumnos leen el texto “El uso de internet en los adolescentes” e identifican el tema, la tesis y los argumentos, y responden las preguntas de la guía.</p> <p>DC5: Se les pide a los estudiantes que busquen palabras en su texto de estudio, para clasificarlas en hiato y diptongo, en su cuaderno, comparten el trabajo realizado con sus compañeros. Se realiza una retroalimentación de la clase y se aclaran dudas.</p> <p>DC6: Se lleva a cabo un quiz con preguntas de la materia, las que se encontrarán en una caja, los estudiantes, de manera voluntaria (todos deben que pasar) sacaran una pregunta al azar, si aciertan tendrán décimas para la prueba.</p> <p>DC7: Comentan qué les pareció la lectura y la moraleja de esta. Observan las palabras subrayadas del texto, comentando si son parecidas o contrarias. A través de una pequeña historia, comprenden el concepto de antónimo. Ejercitan en la pizarra, escribiendo el antónimo de algunas palabras. Escriben en su cuaderno la definición.</p> <p>DC8: Se da comienzo a la clase planteándole a los alumnos el siguiente problema: Si yo tengo un amigo que vive en otra ciudad, muy lejos de aquí y no tiene internet ni tampoco teléfono ¿Cómo me comunico con él? Llegando así a la respuesta esperada: la carta.</p> <p>DC9: Los alumnos se reúnen en duplas para la creación del objeto tecnológico anteriormente señalado. Reúnen sus materiales para proceder a cortar los elementos para forrar la base del juego. Posterior a ello se armará pegándolo.</p> <p>DC10: Los alumnos, elaborarán un muñeco o peluche con material reciclado, tal como: tela, botones, etc. Para elaborarlo no podrán utilizar aguja ni hilo, pero si otros métodos de pegado, como pegamento o corchetes. Exhibirán su creación al curso.</p> <p>DC11: Los estudiantes trabajan en la unión de telas a través de la punteada continua de costura a mano. Desarrollando su muestrario de costura.</p> <p>DC12: Los estudiantes escribirán la información de los pueblos originarios de la zona norte, diaguitas, dando paso a los de la zona centro: mapuches y Rapa Nui, agregando después de cada pueblo la imagen que corresponde y que se encuentra en la lámina entregada la clase anterior.</p> <p>DC13: Los estudiantes escuchan el objetivo de la clase y luego un breve comentario acerca de la sociedad romana (la organización de clases) mientras los alumnos responden preguntas en relación al contenido.</p> <p>DC14: Se le entrega a cada alumno una ficha en donde deben identificar los materiales y las herramientas que utilizarán en la elaboración de este objeto y realizar un bosquejo del mismo. Luego se mencionan los materiales (cartón, papel lustre y un tubo de confort) y las herramientas que utilizaremos (regla, tijeras, pegamento) se recuerda la utilidad de cada uno. Se le entrega a cada alumno el tubo de confort, el papel lustre, las tijeras y el pegamento que van a ocupar para forrar y decorar la superficie de este lapicero. Deben dejar lista esta parte durante la clase.</p> <p>DC15: La profesora procede a entregar a cada alumno los materiales pertinentes para la confección del objeto tecnológico. Se hace una conexión con la asignatura de Ciencias Naturales, por medio del tema el Reciclaje.</p> <p>DC16: Desarrollan una guía de trabajo, la cual consiste en la planificación de un juego para la sala, y consta de los siguientes ítems: Mencionar las razones por las cuales se desarrollara el proyecto. Propósitos del proyecto. Organización (materiales y diseño).</p> <p>DC17: La profesora dará las indicaciones y los objetivos para la clase. Los estudiantes de segundos irán sacando al azar un papel con el nombre de un pueblo originario, que estará dentro de una bolsita, de igual manera los de terceros, sacaran al azar un papel con el nombre de alguna de las zonas climáticas.</p> <p>DC18: Se pregunta a los niños: ¿han visto señales de tránsito?, ¿para qué sirven? Y ¿Cuáles hay? Logrando así llegar a las respuestas de los niños, cada uno dirá una señal y la profesora la va dibujando en la pizarra y enseñándoles su significado. Cada alumno lo dibuja y escribe en su cuaderno. Se realiza la actividad número 2 de la página 97 del texto en donde deben dibujar diferentes señales en el punto en el que se les indica.</p>	
--	--	--	--

		<p>DC19: Cada uno anota en su cuaderno a que corresponde caja uno de los elementos del paisaje y dibujan un ejemplo en cada caso. Ahora que ya conocen la diferencia entre uno y otro cada alumno recibirá una hoja que doblarán por la mitad e iremos al patio del establecimiento, recolectaremos cosas del entorno natural y realizaremos un paisaje en 3d con elementos naturales y creados por el ser humano.</p> <p>DC20: Planifican y desarrollan una tarjeta para navidad, donde la primera parte consiste en realizar un bosquejo de su tarjeta, diseñar su interior con la creatividad que cada estudiante estime conveniente, para ello mediante un power point se presentaran diversas imágenes de tarjetas de navidad, árbol de pascua, renos etc. Elaboran sus creaciones en una tarjeta entregada por la docente en donde plasman con diferentes lápices y colores sus creaciones.</p> <p>DC21: Se escribe el objetivo de la clase en la pizarra para que los alumnos lo copien en el cuaderno quedando en el pizarrón durante toda la clase. Se activan conocimientos previos con preguntas como ¿qué son las medidas de seguridad? ¿Es importante tenerlas estudiadas?</p> <p>DC22: Se les hace entrega a los estudiantes de una hoja de block y una diversidad de materiales que estarán a su disposición, con lo cual deberán realizar una pintura basándose en su paisaje, eligiendo algún lugar específico que les haya llamado la atención. Para luego fundamentar el porqué de la elección de su obra.</p> <p>DC23: Los estudiantes aprenden la letra de la canción "Aura lee", se les entrega pauta con su letra y pauta con figuras musicales. Cantan de forma unisona, para luego ser divididos en canones. Apoyando su ritmo con el pulso, con flauta dulce y órgano.</p>	
Orientada a Resultados (OAR)	Orientada a Resultados 1 (OAR1)	<p>DC1: Prenden su computador y buscan en office el procesador de datos Excel. Escuchan atentamente la explicación de la profesora de cómo se trabajará en la plantilla de Excel. Observan en la planilla de Excel proyectada en la pizarra los datos que representan el dinero recaudado por un curso durante un año, separando los niños de las niñas. Comentan y preguntas dudas que surgen en el momento. Ingresan en su planilla los mismos datos proyectados mientras la profesora explica que significan estos. Observan con mucha atención como se marcan todas las celdas y se elige el gráfico que corresponde. Preguntan y realizan comentarios con el fin de aclarar dudas. Modifican sus gráficos cambiando los colores según vaya explicando la profesora. Presentan sus gráficos a la profesora mientras pasa por los puestos de cada estudiante. Crean un gráfico siguiendo el mismo método ya aprendido, pero cambian los datos y modifican los colores. Guardan en el escritorio de su computador la hoja de cálculo.</p> <p>DC2: Van a la sala de computación. Trabajan cada uno con un computador en una plataforma interactiva de Educar Chile "Me gusta la poesía". Se monitorea las actividades a través de los puestos de los alumnos.</p> <p>DC3: Inicio: Los estudiantes observan un video "Aparición del diseño". Se comenta ¿Cuáles son los primeros diseños? ¿Qué dio ayuda en la creación de esos objetos? ¿Cómo ayudo al progreso de la humanidad?</p> <p>DC4: Los estudiantes observan un video reflexivo "La historia de las cosas". Este video muestra a los estudiantes la importancia de la creación de objetos renovables, a base de recursos reciclados; para contribuir con la protección del planeta. ¿Crees que es importante la creación de objetos renovables? ¿Qué materiales reciclables podemos utilizar en la creación de nuevos diseños? ¿Por qué crees que actualmente no utilizamos materiales reciclables para crear diseños?</p>	Los resultados analizados demuestran una utilización de variados recursos innovadores para alcanzar a los involucrados. Los cuales predominan de carácter audiovisual y procesadores de textos.
	Orientada a Resultados 2 (OAR2)	<p>DC1: El desarrollo de la clase se realizará en la sala de computación, lugar donde los alumnos deberán buscar información acerca de un personaje conocido basándose en la guía entregada. Los alumnos, expondrán y entregarán el trabajo solicitado.</p> <p>DC2: Saldrán al patio de la escuela al igual que sus compañeros de cursos anteriores y seleccionaran algo de la naturaleza, luego en la sala de clases, buscaran información en libros o en internet sobre lo que eligieron, sus características, especies que existen, etc. y registraran dicha información en sus cuadernos.</p>	Las evidencias analizadas registran que escasamente, se involucra el entorno virtual en el proceso de enseñanza aprendizaje.
	Orientada a	<p>DC1: Luego la docente mostrará a sus alumnos un video interactivo llamado "El monosílabo" para que participen los alumnos y se motiven a aprender la letra P.</p>	Se comprueba que la mayoría de los

	<p>Resultados 3 (OAR3)</p>	<p>DC2: - Los alumnos observan un recurso audiovisual el cual se muestra un ejemplo de debate, una vez visto el video los estudiantes analizan los aspectos más importantes. DC3: Se proyecta una PPT con la definición de hiato y diptongo y cuando se utilizan. DC4: Conocen qué es un micro cuento, mediante una presentación prezi, y leen algunos ejemplos. Anotan una breve definición en su cuaderno DC5: Se proyectara el video "Mito de la creación Maya Quiché" para reforzar contenido. Se dará la instancia para responder las preguntas sobre los contenidos. DC6: Los estudiantes reconocen la importancia y principios básicos de la costura a través del tiempo, en un video llamado "La historia de la moda, la costura" DC7: Los estudiantes observaran tres videos de diferentes pueblos originarios, "Isac un niño Aymara", "Florencia una niña Rapa Nui" y "Natalia una niña Mapuche". Estos videos muestran como es la vida de niños de diferentes culturas. DC8: Los estudiantes observan un video con la economía colonial. Se comenta ¿Qué tipo de sistema económico mantenía Chile en la colonia? DC9: Los estudiantes observan un video con la economía colonial. Se comenta ¿Qué tipo de sistema económico mantenía Chile en la colonia? Economía:(Oro y plata, agricultura y ganadería, intercambio comercial, condiciones de trabajo indígena e impuestos coloniales) DC10: Los estudiantes observan una presentación en PPT donde identifican las gamas cálidas y frías y se les dan instrucciones para realizar una actividad con lo aprendido. DC11: Los alumnos observaran un video de instrumentos meteorológicos, posteriormente será comentado. En seguida se invita a los estudiantes a construir instrumentos para medir el tiempo meteorológico utilizando materiales reciclados, estos instrumentos serán pluviómetro y termómetro.</p>	<p>recursos utilizados son orientados al involucrado como espectador de la innovación, sin implicar la participación de este en la innovación.</p>
--	---------------------------------------	---	--

DIMENSIÓN PEDAGÓGICA TECNOLÓGICA			
criterio de la Caracterización	Indicador de la Caracterización	Recopilación de información (Evidencias)	Análisis
Aplicación de las TIC'S (ADT)	Aplicación de las TIC'S 1 (ADT1)	<p>DC1: El desarrollo de la clase se realizará en la sala de computación, lugar donde los alumnos deberán buscar información acerca de un personaje conocido basándose en la guía entregada. Los alumnos elaboran un ppt, lo expondrán y entregarán el trabajo solicitado</p> <p>DC2: Prenden su computador y buscan en office el procesador de datos Excel. Escuchan atentamente la explicación de la profesora de cómo se trabajará en la plantilla de Excel. Observan en la planilla de Excel proyectada en la pizarra los datos que representan 4 estudiantes con dos notas cada uno. Comentan y preguntan dudas que surgen en el momento. Ingresan en su planilla los mismos datos proyectados mientras la profesora explica que significan estos. Observan con mucha atención como se ingresa la fórmula de promedio y que celdas son las que se deben marcar para tener la calificación correcta de cada alumno. Preguntan y realizan comentarios con el fin de aclarar dudas. Realizan la misma acción que la profesora para intentar encontrar el promedio. Comentan sus resultados y los comparan con sus compañeros. Crea un cuadro de promedio siguiendo el mismo método ya aprendido. Guardan en el escritorio de su computador la hoja de cálculo</p>	Se establece que los diseños de clase (DC) pertinente a este criterio, evidencia una mediana, utilización de herramientas TIC's, caracterizadas por los procesadores de textos.
	Aplicación de las TIC'S 2 (ADT2)	<p>DC1: Luego la docente mostrará a sus alumnos un video interactivo llamado "El monosílabo" para que participen los alumnos y se motiven a aprender la letra P</p> <p>DC2: Conocen qué es un micro cuento, mediante una presentación prezi, y leen algunos ejemplos. Anotan una breve definición en su cuaderno</p> <p>DC3: Se presenta un power point con la definición y ejemplificación de los conceptos de sujeto y predicado. En la proyección se encontrará también una serie de ejercicios que los estudiantes tendrán que transcribir en su cuaderno y resolver. Participación por turnos para la revisión de la guía.</p> <p>DC4: Tras ver el cortometraje los estudiantes trabajaran con una guía de comprensión de este. Los estudiantes dibujaran la parte que más le llamo la atención del cortometraje.</p> <p>DC5: Se les presentara a los estudiantes un power point con imágenes de distintos tipos de mándalas, se les explicara cuál es su uso y parte de su historia, también se les presentara un video que explica cómo realizar una mándala con lana y palos de brocheta, luego los estudiantes con el apoyo de la docente crearan sus propias mándalas.</p> <p>DC6: Los estudiantes reconocen la importancia y principios básicos de la costura a través del tiempo, en un video llamado "La historia de la moda, la costura</p> <p>DC7: Se mostrara a los estudiantes una serie de imágenes de contaminación, dando la instancia para que los estudiantes puedan ir expresando su opinión referente a lo observado. Se realiza un repaso de la materia de ciencias naturales sobre las 3R y se muestra otra serie de imágenes de productos reciclados.</p> <p>DC8: Los estudiantes observaran tres videos de diferentes pueblos originarios, "Isac un niño Aymara", "Florencia una niña Rapa Nui" y "Natalia una niña Mapuche". Estos videos muestran como es la vida de niños de diferentes culturas.</p> <p>DC9: Los estudiantes observan un video con la economía colonial. Se comenta ¿Qué tipo de sistema económico mantenía Chile en la colonia? Economía:(Oro y plata, agricultura y ganadería, intercambio comercial, condiciones de trabajo indígena e impuestos coloniales)</p> <p>DC10: Los estudiantes observan un video educativo con vocabulario clave de la colonia en Chile. Se comenta el video con los estudiantes ¿Cómo explicaría usted el periodo de la colonia? ¿Qué cosas relacionaría de la colonia con el Chile actual?</p> <p>DC11: Observan un ppt con imágenes mientras escuchan la explicación de la profesora de lo que son las actividades comerciales y los sectores en los cuales se dividen.</p>	Se evidencia según este criterio que la mayoría de los diseños de clase (DC) poseen un apoyo innovador, de carácter audiovisual, el cual otorga una motivación significativa de los estudiantes.

		<p>DC12: Ven un video de SERNATUR llamado “Chile y sus riquezas naturales”. Comentan, preguntan y discuten sobre los paisajes que se observan en el video. Destacan componentes principales que distinguen en primer plano de aquellos componentes del fondo. Eligen un paisaje que más los representen o les gusten para realizar un boceto de él.</p> <p>DC13: Los estudiantes observan una presentación en PPT donde identifican las gamas cálidas y frías y se les dan instrucciones para realizar una actividad con lo aprendido.</p>	
	Aplicación de las TIC'S 3 (ADT3)	<p>DC1: El docente realiza una contextualización del texto “Las dos ranas” para que los estudiantes lo lean de manera individual y luego de forma colectiva, comentan qué les pareció el texto, qué mensaje se habrá querido entregar, y en qué situaciones ellos se han sentido como la rana del pozo. Identifican elementos del género narrativo buscando información en internet como narrador, personajes, ambiente presentes, etc.</p>	Se constituye la falta de búsqueda de información, en medios web. Lo cual se evidencia con el bajo porcentaje de diseños de clase (DC) que cumplen con este criterio.
Dominio de las TIC'S (DDT)	Dominio de las TIC'S 1 (DDT1)	<p>DC1: -Se entrega una guía a los estudiantes, relacionada con los objetos tecnológicos. Información que deben de extraer de internet y escribir en sus guías. Luego crean un blog donde suben sus guías apoyadas por imágenes.</p>	Se establece la falta de difusión de información acerca de los trabajos realizados. Con un bajo porcentaje de diseños de clase, que cumplen con este criterio.
	Dominio de las TIC'S 2 (DDT2)	<p>DC1: El desarrollo de la clase se realizará en la sala de computación, lugar donde los alumnos deberán buscar información acerca de un personaje conocido basándose en la guía entregada. Los alumnos elaboran un ppt, lo expondrán y entregarán el trabajo solicitado</p> <p>DC2: Para finalizar, se les da una tarea que consta en que deben hacer un informe sobre las herramientas, el profesor escribe las instrucciones en el pizarrón (salvo primero básico).</p> <p>DC3: Prenden su computador y buscan en office el procesador de datos Excel. Escuchan atentamente la explicación de la profesora acerca de las herramientas de trabajo y componentes de Excel, como lo son las columnas, filas y celdas. Observan en la pizarra una lista de datos que analizan y comentan. Ingresan los datos de la lista en sus plantillas de trabajo en el orden especificado.</p> <p>DC4: Prenden su computador y buscan en office el procesador de datos Excel. Escuchan atentamente la explicación de la profesora de cómo se trabajará en la plantilla de Excel. Observan en la planilla de Excel proyectada en la pizarra los datos que representan 4 estudiantes con dos notas cada uno. Comentan y preguntas dudas que surgen en el momento. Ingresan en su planilla los mismos datos proyectados mientras la profesora explica que significan estos. Observan con mucha atención como se ingresa la fórmula de promedio y que celdas son las que se deben marcar para tener la calificación correcta de cada alumno. Preguntan y realizan comentarios con el fin de aclarar dudas. Realizan la misma acción que la profesora para intentar encontrar el promedio. Comentan sus resultados y los comparan con sus compañeros. Crea un cuadro de promedio siguiendo el mismo método ya aprendido. Guardan en el escritorio de su computador la hoja de cálculo</p> <p>DC5: La segunda actividad los estudiantes sentados en semicírculo observarán un video sobre la contaminación del mundo en donde deberán expresarse a través de una presentación de power point (Video: https://www.youtube.com/watch?v=bR2X6sqsAtY)</p>	Se comprueba un mediano nivel de dominio de herramientas de productividad, por parte de los docentes. Se evidencia que la mayoría maneja básicamente las herramientas. Sin innovar en otras herramientas de productividad y difusión de información disponibles en la web.
	Dominio de las TIC'S 3 (DDT3)	<p>DC1: Los alumnos observan un recurso audiovisual el cual se muestra un ejemplo de debate, una vez visto el video los estudiantes analizan los aspectos más importantes.</p> <p>DC2: Se presenta un power point con la definición y ejemplificación de los conceptos de sujeto y predicado. En la proyección se encontrará también una serie de ejercicios que los estudiantes tendrán que transcribir en su cuaderno y resolver. Participación por turnos para la revisión de la guía. Buscan en internet oraciones con su sujeto y su predicado.</p>	Se representa una muestra en la cual se considera como opción la búsqueda de información en la web. El porcentaje correspondiente a este criterio, demuestra que la utilización de

	<p>DC3: Los estudiantes observaran tres videos de diferentes pueblos originarios, "Isac un niño Aymara", "Florencia una niña Rapa Nui" y "Natalia una niña Mapuche". Estos videos muestran como es la vida de niños de diferentes culturas. Van al laboratorio de computación y buscan información sobre los pueblos originarios existentes en Chile.</p> <p>DC4: Pasan a la pizarra y pegan la actividad económica y recurso natural según corresponda en las zonas del país proyectada, buscan información en internet y en libros.</p> <p>DC5: Se les presentara a los estudiantes un power point con imágenes de distintos insectos, buscan en libros o internet características de los insectos.</p> <p>DC6: Actividad de motivación a través de un video "El día y la noche" (imágenes de paisajes de día y noche), en la sala de computación investigan que es lo que produce la noche y el día.</p> <p>DC7: La profesora muestra un video para adentrarse al tema. Luego se pide a los estudiantes que comenten el video de manera grupal. Elaboran un ppt con información de internet con las principales características (Relieve, clima, vegetación, recursos naturales y paisaje cultural) de la Zona Norte Chico en el cuaderno.</p>	<p>la web como fuente de información es direccionada y básica.</p>
--	--	--

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BLANCO GUIJARRO, R. Y MESSINA RAIMONDI, G. (2000). Estado del arte sobre las innovaciones educativas en América Latina. Convenio Andrés Bello, Santafé, Bogotá.
- CABROL, M. y SZÉKELY, M. (2012). Las políticas de Educación rural en Chile: cambio y continuidad. Recuperado de http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1688-93042015000100004
- CAÑAL DE LEÓN, P. (2002). La innovación educativa. Madrid: AKAL.
- CARBONELL, J. (2001). La aventura de innovar. Madrid: Ediciones Morata.
- CARRERA, J., & PAREDES, J. (2019). Cambio tecnológico, uso de plataformas de e-learning y transformación de la enseñanza en las universidades españolas: perspectiva de los profesores.
- CUMBRE MUNDIAL SOBRE LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN. (14 de mayo de 2004). International Telecommunication Unión. Recuperado el junio de 2016, de [itu: www.itu.int](http://www.itu.int)
- CASTRO, S. GUZMÁN, B. y CASADO, D. (2007). Las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>
- DA CUNHA (1998), BRAGA, ET AL (1998), FULLEN Y STEINGELBAVER (1991) en VOGLIOTTI. A. y MACCHIAROLA. V. (2002). Teorías Implícitas, Innovación Educativa y Formación docente. Alternativas-Serie: Espacio Pedagógico. Año 7(29):67-78 2002
- DOMINGO, M., & FUENTES, M. (Enero de 2010). Innovación educativa: experimentar con las TIC y reflexionar sobre su uso. Revista de Medios y Educación (36), 171-180.
- LIGHT. D., MANSO. M y RODRÍGUEZ, C. (2010). Encuesta internacional para docentes sobre el uso de las tecnologías para la enseñanza, resultados preliminares

de América Latina. En J. Sánchez (Ed): Congreso Iberoamericano de Informática Educativa, Volumen 1, PP. 390:396, Santiago de Chile.

DE PABLOS PONS, J., COLÁS BRAVO, P., & GONZÁLEZ RAMÍREZ, T. (2010). Factores facilitadores de las innovación con TIC en centros escolares. revista de Educación (352), 23-51.

GRACIA, M. (2013) Los microcentros de Escuelas Rurales extendidos como comunidades profesionales de aprendizaje.

LEYTON, T. (2013). Las políticas de Educación rural en Chile: cambio y continuidad. Recuperado de http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1688-93042015000100004

MARGALEF GARCÍA, L., & ARENAS MARTIJA, A. (2006). ¿Qué entendemos por innovación educativa? a propósito del desarrollo curricular. Perspectiva Educacional, Formación de Profesores (47), 13-31.

MOSCHEN, JUAN CARLOS (2005). Innovación Educativa; Decisión y Búsqueda Permanente. 2º Edición. Editorial Bonum, B. Aires, Argentina. PP.: 62

NACHMIAS, R., MIODUSER, D., COHEN, A., TUBIN, D. (2004). Factores involucrados en la implementación de innovaciones pedagógicas, usos de la tecnología. Educación y Tecnologías de la Información, 9:3, 291-308

ORTEGA CUENCA, P., RAMIREZ SOLIS, M. E., TORRES GUERRERO, J. L., LOPEZ RAYON, A., SERVIN MARTINEZ, C., SUAREZ TELLEZ, L., RUIZ HERNANDEZ, B. (2007) Modelo de innovación educativa. Marco para la formación y el desarrollo de una cultura de la innovación. Artículo I.S.S.N.: 1138-2783

POGGI, M. (2001) Innovaciones educativas y escuelas en contexto de pobreza. Evidencias para las políticas de algunas experiencias en América latina. 1º Edición. B. Aires, Argentina. Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación IIPÉ-Unesco.

SALINAS, J. (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. RU&SC, 1(1), 1-16.

SILVA QUIROZ, J. (marzo de 2012). Estándares TIC para la Formación Inicial Docente: una política pública en el contexto chileno. AAPE EPAA, 20(7), 1- 24

RIVAS, MANUEL (2000). La innovación educativa. Edit. Síntesis, Madrid.

RIMARI ARIAS, W. (2002) La innovación educativa

MULRYAN - KYNE. (2005). La Educación rural: oportunidades para la innovación. *scielo*, 6 ,57

DE LA TORRE, SATURNINO, BONIFACIO JIMÉNEZ, JOSÉ TEJADA, PAULINO CARNICERO, NURIA BORRELL Y JOSÉ LUIS MEDINA (1998), Cómo innovar en los centros educativos: estudio de casos, Madrid, Editorial Española.

IMBERNÓN, FRANCISCO (1996), En busca del discurso perdido, Editorial Magisterio del Río de la Plata, Buenos Aires-Argentina.

GUZMÁN DROGUETT, MARÍA ANGÉLICA, MAUREIRA CABRERA, ÓSCAR, SÁNCHEZ GUZMÁN, ALEJANDRA, & VERGARA GONZÁLEZ, ADRIANA. (2015). Innovación curricular en la educación superior: ¿Cómo se gestionan las políticas de innovación en los (re)diseños de las carreras de pregrado en Chile? *Perfiles educativos*, 37(149), 60-73

VEZUB, LEA. (2017). La formación y el desarrollo profesional docente frente a los nuevos desafíos de la escolaridad.