



# Desafío Sel

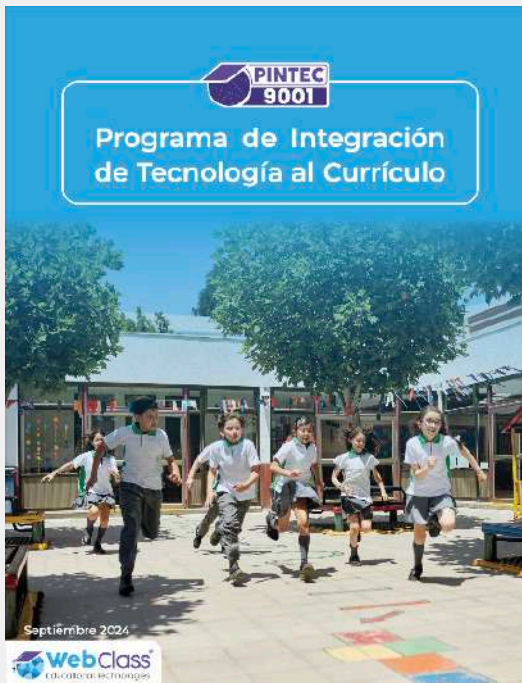
Manual Técnico

Convivencia Escolar  
Prekínder a 4º Medio



# Introducción

**¡Bienvenidos!** Nos emociona que estés aquí, listo para emprender un viaje transformador en la educación. Este manual es una herramienta clave para implementar la tecnología en las aulas educativas, de manera efectiva y creativa. Basado en el programa **PINTEC 9001** de **WebClass Educational Technologies**, que ofrece un marco teórico robusto, a través de este documento guiaremos la práctica educativa a través del **modelo de implementación TAP (Tecnología, Área de conocimiento y Pedagogía)**.



Imagina un **Aula Universal**, un entorno inclusivo donde todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades, pueden acceder a un aprendizaje significativo. Este ideal se sustenta en principios que exigen nuestra atención y acción, como la **Ley de Inclusión Escolar** y el **Diseño Universal de Aprendizaje (DUA)**, que buscan eliminar barreras y garantizar la igualdad de oportunidades. En este sentido, unirse a nuestro proyecto en **WebClass**, se convierte en una respuesta proactiva y esencial a estas demandas educativas.

El modelo **TAP** es tu aliado en este proceso. Es un método estructurado que facilitará la integración de la tecnología en el aula, empoderando a docentes, apoderados y equipos directivos como verdaderos facilitadores del aprendizaje. Con esta metodología, derribaremos juntos los obstáculos en el proceso educativo, permitiendo que cada estudiante desarrolle sus habilidades de acuerdo con sus necesidades individuales. Además, el **TAP** fomenta una enseñanza adaptable y flexible, creando un ambiente donde

todos los alumnos puedan prosperar y alcanzar su máximo potencial.

A lo largo de este manual, encontrarás herramientas prácticas y estrategias emocionantes que podrás implementar no solo en el aula, sino también en casa. Juntos, haremos de la tecnología un compañero en el viaje educativo, asegurando que cada estudiante brille.

¡Es hora de transformar la educación y dar pasos hacia un futuro lleno de posibilidades!

¡Comencemos esta emocionante aventura educativa juntos!



## Contenidos

### CAPÍTULO

#### Tecnología

Pantalla de Inicio .....	5
Panel Visor de Niveles.....	06
Panel Visor de Nivel.....	07
Clase Interactiva.....	08
Entrenador Personal.....	10
Evaluador Personal.....	12
Medallero.....	13
Informe de avance.....	14
Informe de progreso.....	15

#### PERFIL ALUMNO Y APODERADO

Pantalla de Inicio .....	18
Panel Visor de Niveles.....	18
Ruta de Aprendizaje .....	19
Mis Cuadernos .....	20
Mi cuaderno de Orientación.....	20
Tarea asignada .....	21

### CAPÍTULO

#### Área de Conocimiento

Pensamiento Socioemocional .....	22
Decreto 67 .....	28
Decreto 83.....	28
IDPS.....	29

### CAPÍTULO

#### Pedagogía Desafío Sel

Proyección en clase.....	37
Aprendizaje autodirigido .....	44
Trabajo colaborativo .....	48
Aula invertida.....	51
Aprendizaje experiencial .....	56



«Necesitamos la tecnología en cada aula y en las manos de cada estudiante y de cada profesor, porque es el bolígrafo y el papel de nuestro tiempo, y es la lente a través de la cual experimentamos gran parte de nuestro mundo». (David Warlick, 2018)

El **Modelo de Integración Tecnológica** proporciona una estructura conceptual que orienta a los educadores en la implementación efectiva de herramientas digitales en el aula. Este modelo no solo prioriza el acceso igualitario a la tecnología, sino que también resalta cómo estas herramientas pueden fortalecer habilidades esenciales, adaptar el aprendizaje a las necesidades individuales y promover la cooperación entre los estudiantes.

**Desafío Sel** es una herramienta interactiva de la familia de software Desafío Crecer, diseñada bajo los principios del **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)** y alineada con el **Currículum de Mineduc** para la asignatura de Orientación. Se centra en el **Aprendizaje Socioemocional**, utilizando las 5 competencias socioemocionales declaradas por **CASEL**, las cuales son promovidas por la **UNESCO**, impactando en los Indicadores de Desarrollo Personal y Social (IDPS) y en la convivencia educativa.

La metodología de Desafío Sel está estructurada en cuatro etapas: Estimulación, Modelación, Ejercitación y Evaluación, asegurando un enfoque progresivo y adaptativo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Su principal objetivo es desarrollar habilidades y competencias socioemocionales en los estudiantes, docentes, padres/cuidadores, fortaleciendo tanto sus capacidades interpersonales como intrapersonales, contribuyendo así a su formación integral y mejorando la convivencia educativa.

## Inicio de sesión en WebClass (todos los perfiles)

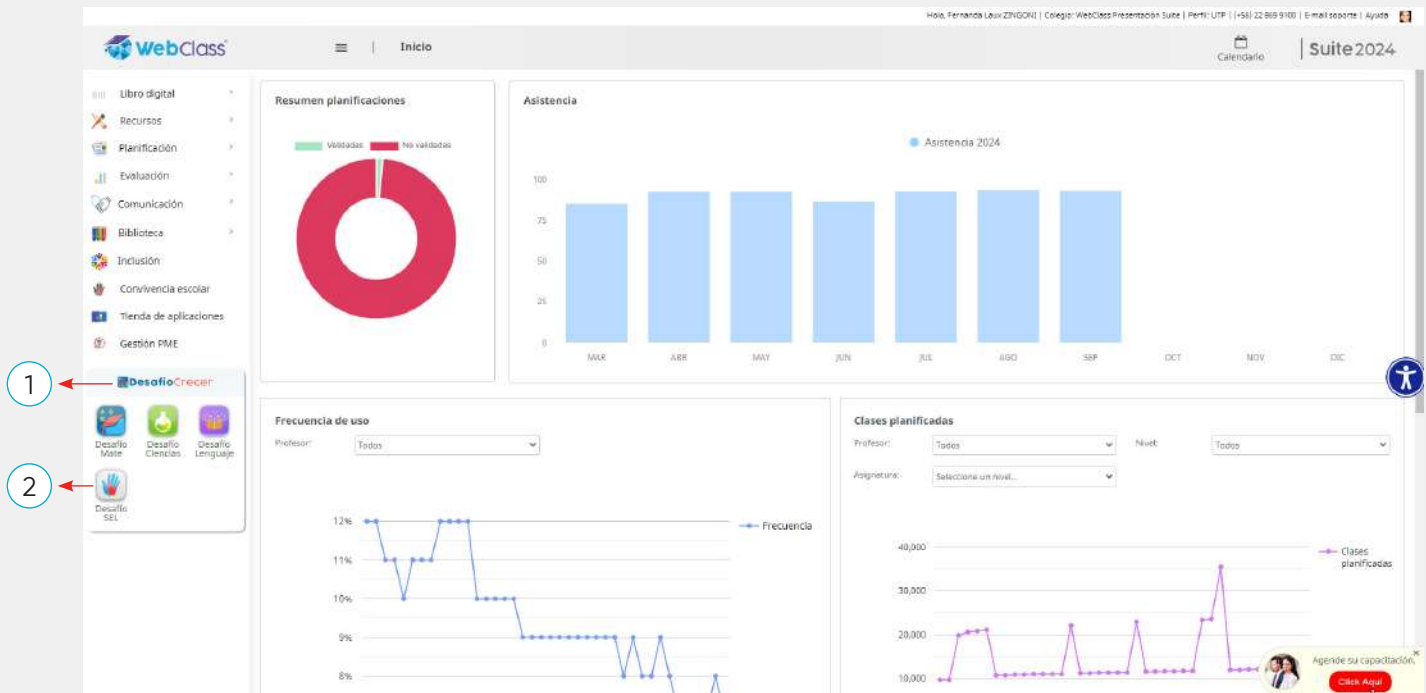
Para acceder a la plataforma, los usuarios deben ingresar a <https://proyecto.webescuela.cl> y autenticarse con su nombre de usuario y contraseña secreta.



1. Campo Nombre de usuario
2. Campo Contraseña personal
3. Botón Ingresar
4. Olvidé mi contraseña
5. No tengo usuario

## Pantalla de Inicio WebClass (Perfil Docentes)

Dirigirse a la sección [Desafío Crecer](#) ubicada en la parte inferior izquierda de la pantalla y seleccionar [Desafío Sel](#).





1. Panel Visor de Niveles (Perfil Docentes)

1. Botón Volver inicio WebClass
2. Acceso Visor niveles alumno
3. Acceso Visor cursos docentes
4. Informe socioemocional

5. Informe de avance
6. Acceso Medallero
7. Panel de acceso niveles **Desafío Sel**

## 2. Panel Visor de Nivel (Perfil Docentes)

The screenshot shows the 'Curso Interactivo Socioemocional 4° Básico' interface. The top navigation bar includes a home icon (1), the course title, and a 'Desafío Sel' logo. Below the title are tabs for 'UNIDADES' and 'CLASES', and a 'PANTALLA COMPLETA' button (2). The left sidebar lists units: 'AUTOCONCIENCIA' (checked), 'AUTOGESTIÓN', 'CONCIENCIA DEL OTRO', 'HABILIDADES SOCIALES', and 'TOMA DE DECISIONES RESPONSABLES' (4). Under 'CLASES', a dropdown menu shows 'Creo en mí' (6) selected, with other options like 'Cómo afrontar las emociones desagradables', 'Mis fortalezas', and 'Las personas con las que cuento' (5). Below the dropdown are 'Importar' (7) and 'Asignar' (8) buttons. The main area displays an interactive class titled 'Pregunta esencial' with the question '¿Qué significa creer en uno mismo?' and a 'Comenzar' button (9). The interface also features a media control bar at the bottom.

- |   |  |
|---|--|
| 1. Botón Volver Panel Visor de Niveles            | 6. Selector de clase (Exclusivo Perfil Profesor) |
| 2. Función Pantalla completa                      | 7. Función Importar (Exclusivo Perfil Profesor)  |
| 3. Listado de unidades de aprendizaje             | 8. Función Asignar (Exclusivo Perfil Profesor)   |
| 4. Selector de unidad (Exclusivo Perfil Profesor) | 9. Clase interactiva                             |
| 5. Listado de clases interactivas                 |  |

Clase interactiva (Perfil Docentes)



- |                                    |                                   |
|------------------------------------|-----------------------------------|
| 1. Nombre de la clase              | 10. Funcionalidad Play/Pausa      |
| 2. Pregunta esencial               | 11. Funcionalidad Repetir         |
| 3. Botón Comenzar                  | 12. Panel Modelo instruccional 5E |
| 4. Botón Inicio de la clase        | 13. Acceso Exploración            |
| 5. Acceso Glosario                 | 14. Acceso Explicación            |
| 6. Acceso Recurso para el docente. | 15. Acceso Ejercitación           |
| 7. Funcionalidad sonido            | 16. Acceso Evaluación             |
| 8. Funcionalidad Ir anterior       |                                   |
| 9. Funcionalidad Ir siguiente      |                                   |



Dentro de los recursos para el docente encontrará (punto 6. pág 8):

**Recursos para el docente**

- 6.1 Propósito de la unidad
- 6.2 Atributos curriculares
- 6.3 Objetivo
- 6.4 Pregunta esencial
- 6.5 Palabras clave
- 6.6 Haciendo conexiones

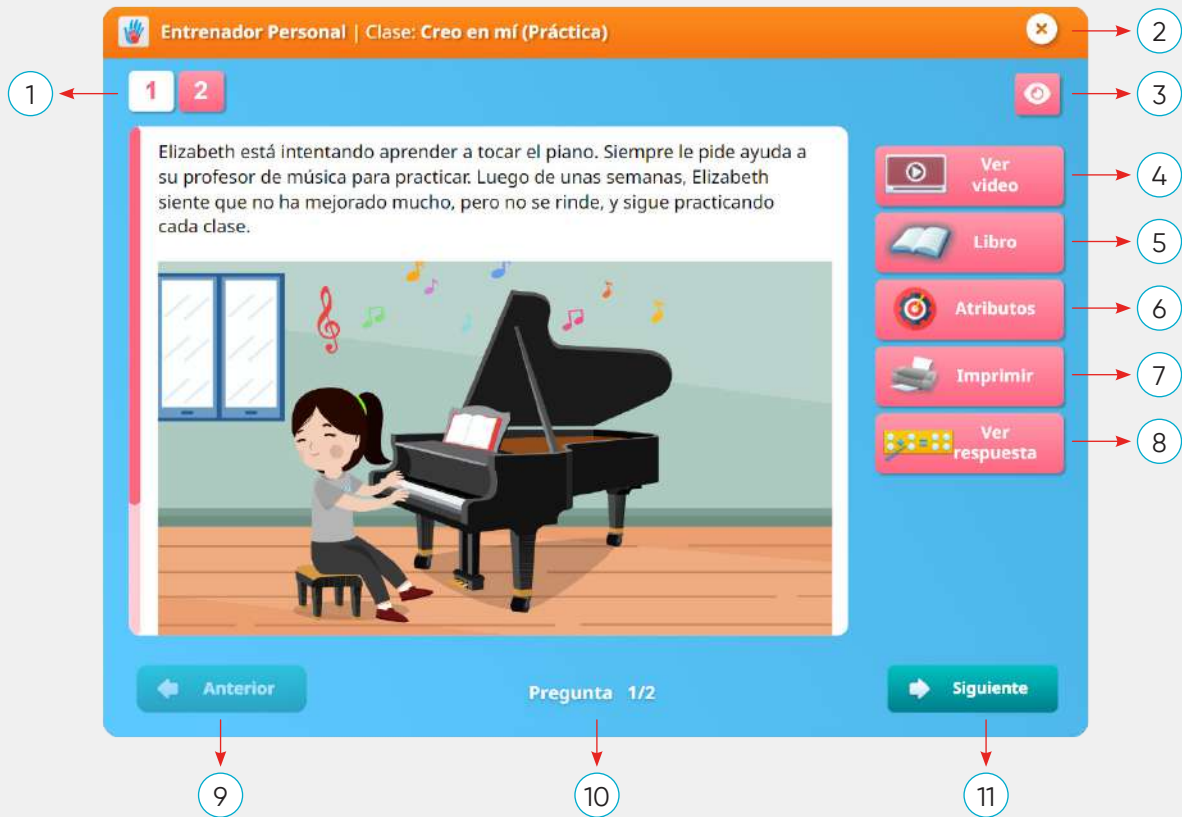
**Propósito de la unidad**

La asignatura de Orientación tiene como propósito contribuir al proceso de formación integral de los estudiantes. Considerando que la persona es un individuo único, trascendente, perfectible, que se desarrolla con otros, la asignatura orienta a promover su desarrollo personal, afectivo y social. Por otro lado, la presencia del enfoque socioemocional en la asignatura de Orientación responde a la necesidad de establecer un camino de formación integral. Es por ello que, desde dicho enfoque, la enseñanza de autoconciencia les da a los estudiantes la oportunidad de detenerse y pensar sobre sus sentimientos y por qué podrían sentirse de ciertas formas en situaciones variadas. También les da un sentido a sus capacidades, formando bases para la automotivación y logros. Les ayuda a entender mejor sus emociones, pensamientos, valores e identidad cultural. Es una habilidad que le enseña a mirar hacia su interior y hacerse la pregunta que todos tenemos: "¿Quién soy?".

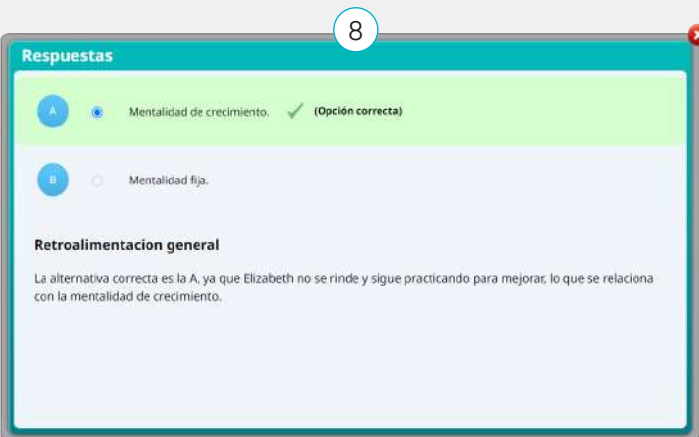
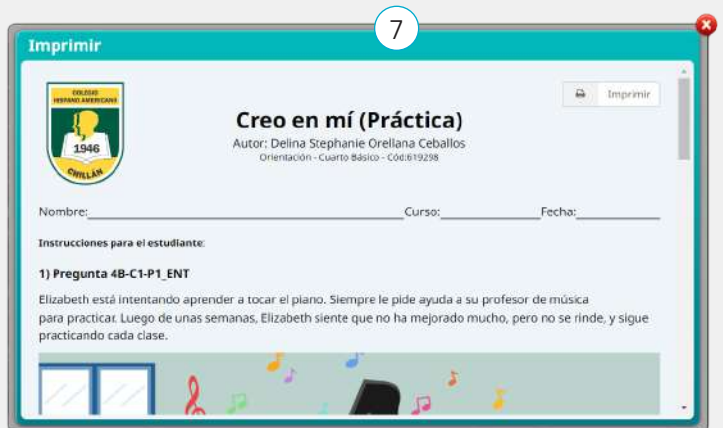
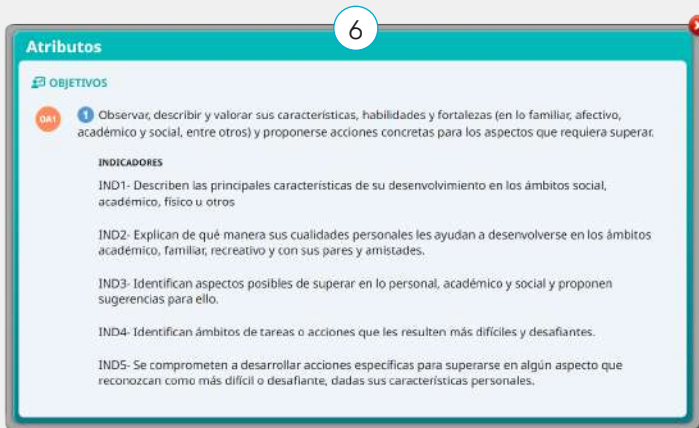
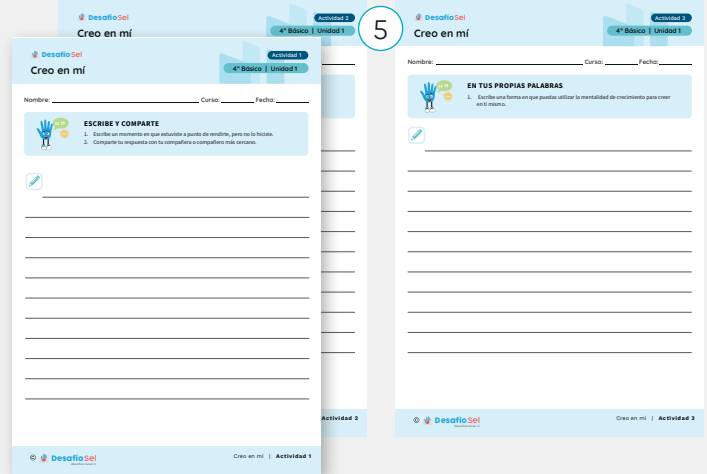
6.1 Propósito de la unidad  
6.2 Atributos Curriculares  
6.3 Objetivo

6.4 Pregunta Escencial  
6.5 Palabras Claves  
6.6 Haciendo Conexiones

Ejercitación y Evaluación (Perfil Docentes)



- |  |   |
|--|---|
| 1. Navegador de Preguntas                  | 7. Acceso Imprimir                        |
| 2. Funcionalidad Cerrar ventana            | 8. Pregunta en vista                      |
| 3. Funcionalidad Ver/Ocultar barra lateral | 9. Funcionalidad Ir pregunta anterior     |
| 4. Acceso Ver video                        | 10. Cantidad de preguntas                 |
| 5. Acceso Guía del estudiante              | 11. Funcionalidad ir a pregunta siguiente |
| 6. Acceso Atributo curricular              |   |



Informe socioemocional (Perfil docentes: utp, profesor,...)

The screenshot shows the 'Reporte emocional' dashboard. At the top, there is a navigation bar with a home icon (1) and the title 'Reporte emocional'. Below this is a filter section with dropdown menus for 'Año' (2), 'Nivel' (3), and 'Curso' (4). The main area is a table with columns for 'N°', 'Clase 1' through 'Clase 8' (6), and rows for individual students. Each cell in the table contains an emotion name in a colored box and a date with a status icon. A mouse cursor is shown over the 'Tristeza' cell for the first student. At the bottom, there is a 'Mostrar todos' button (7).

N°	Clase 1	Clase 2	Clase 3	Clase 4	Clase 5	Clase 6	Clase 7	Clase 8
1 Alejandro Muñoz Rojas	Alegría 05-04-2023	Enojo 13-04-2023	Tristeza 22-04-2023	Miedo 27-04-2023	Frustración 03-05-2023	Optimismo 03-05-2023	Inseguridad 07-05-2023	Decepción 09-05-2023
2 Nicole Ramírez Aranguiz	Alegría 05-04-2023	Enojo 13-04-2023	Tristeza 22-04-2023	Miedo 27-04-2023	Frustración 03-05-2023	Optimismo 03-05-2023	Inseguridad 07-05-2023	Decepción 09-05-2023
3 Estefano Rossi Espinoza	Alegría 05-04-2023	Enojo 13-04-2023	Tristeza 22-04-2023	Miedo 27-04-2023	Frustración 03-05-2023	Optimismo 03-05-2023	Inseguridad 07-05-2023	Decepción 09-05-2023
4 Trinidad Amanda Aguirre Malgue	Alegría 05-04-2023	Enojo 13-04-2023	Tristeza 22-04-2023	Miedo 27-04-2023	Frustración 03-05-2023	Optimismo 03-05-2023	Inseguridad 07-05-2023	Decepción 09-05-2023
5 Marco Antonio González	Alegría 05-04-2023	Enojo 13-04-2023	Tristeza 22-04-2023	Miedo 27-04-2023	Frustración 03-05-2023	Optimismo 03-05-2023	Inseguridad 07-05-2023	Decepción 09-05-2023
6 Julio Araneda Oñate	Alegría 05-04-2023	Enojo 13-04-2023	Tristeza 22-04-2023	Miedo 27-04-2023	Frustración 03-05-2023	Optimismo 03-05-2023	Inseguridad 07-05-2023	Decepción 09-05-2023
7 Joaquin Gutiérrez Arias	Alegría 05-04-2023	Enojo 13-04-2023	Tristeza 22-04-2023	Miedo 27-04-2023	Frustración 03-05-2023	Optimismo 03-05-2023	Inseguridad 07-05-2023	Decepción 09-05-2023
8 María Belén Parra Lira	Alegría 05-04-2023	Enojo 13-04-2023	Tristeza 22-04-2023	Miedo 27-04-2023	Frustración 03-05-2023	Optimismo 03-05-2023	Inseguridad 07-05-2023	Decepción 09-05-2023

1. Botón Volver Panel Visor de Niveles
2. Año de estudio en análisis
3. Nivel de estudio en análisis
4. Curso en análisis
5. Listado de estudiantes del curso en análisis
6. Clase de estudio en análisis
7. Emoción del estudiante en clase y fecha indicada



# Medallero (Perfil docentes: utp, profesor,...)

1. Botón Volver Panel Visor de Niveles

2. Año de análisis

3. Nivel de estudio en análisis

4. Curso en análisis

5. Listado de estudiantes matriculados en curso en análisis

	3° Básico	4° Básico	5° Básico	TOTAL
1. Leomar Alejandro Pineda Gonzalez	16	42	4	62
2. Sofa Catalina Sanjinez Mondragon	12	42	2	56
3. Jadiel Maximiliano La Rosa Barzola	16	37	0	53
4. Etan Steven Mattos Bracamonte	7	37	1	45
5. Vicente Alexander Muñoz Gallardo	10	36	4	50
6. Daniel Alonso Muñoz Morales	9	33	2	44

6. Cantidad de estrellas logradas por alumno en el Nivel de enseñanza anterior

7. Cantidad de estrellas logradas por alumno en el Nivel de enseñanza en curso

8. Cantidad de estrellas logradas por alumno en el Nivel de enseñanza siguiente

RODRIGUEZ SABA GUILLERMO IGNACIO

NIVEL: 5° BÁSICO

RANKING: 1 DE 34

TOTAL: ★ 13 DE ★ 135

UNIDAD 1: ★ 13

UNIDAD 2: ★ 0

UNIDAD 3: ★ 12

UNIDAD 4: ★ 0

Conocer hasta el número 10.000

- Representar relaciones de valor posicional: ★ 0
- Leer y escribir números: ★ 0
- Comparar y ordenar números: ★ 0
- Redondear números: ★ 0
- Convertir números: ★ 0
- Multiplicar con 2 y con 4: ★ 0
- Multiplicar con 5 y con 10: ★ 0
- Multiplicar con 3 y con 6: ★ 0
- Estimar sumas: ★ 0
- Estrategias de cálculo mental para sumar: ★ 0
- Álgebra - Usar propiedades para sumar: ★ 0
- Usar la estrategia de descomponer para sumar: ★ 0
- Usar el valor posicional para sumar: ★ 0
- Estimar diferencias: ★ 0
- Estrategias de cálculo mental para restar: ★ 0
- Usar el valor posicional para restar: ★ 0
- Combinar valores posicionales para restar: ★ 0
- Resolución de problemas - Representar la suma y la resta: ★ 0
- Álgebra - Multiplicar con 1 y con 0: ★ 0

## Informe de avance (Perfil docentes: utp, profesor,...)

The screenshot shows the 'Informe de Avance' (Progress Report) interface. At the top, there is a blue header with a back arrow (1) and the title 'Informe de Avance'. The 'Desafío Sel' logo is in the top right. Below the header, there are dropdown menus for 'Nivel' (2) and 'Curso' (3). A navigation bar includes 'Anterior', 'Actual', and 'Siguiete' buttons. The main content area is a table with columns for 'Información Alumno', 'Autoconciencia', 'Autogestión', 'Conciencia Del Otro', 'Habilidades Sociales', and 'Toma De Decisiones Responsables'. The table lists students and their progress across 22 'Clases Interactivas'. Callout 4 points to the student list. Callout 5 points to the 'Anterior' button, 6 to 'Actual', and 7 to 'Siguiete'. Callout 8 points to a blue eye icon in the 'Autoconciencia' column for Benjamin Carcamo. Callout 9 points to a red circle icon in the 'Autoconciencia' column for Cristian Zuñiga.

1. Botón Volver Panel Visor de Niveles
2. Nivel de estudio en análisis
3. Curso en análisis
4. Listado de estudiantes del curso en análisis
5. Avance por alumno en el Nivel de enseñanza anterior
6. Avance por alumno en el Nivel de enseñanza en curso
7. Avance por alumno en el Nivel de enseñanza siguiente
8. Acceso al informe general de progreso (Sólo cuando el estudiante ha ejecutado el evaluador de la clase)
9. Símbolo que indica que la clase no ha sido ejecutada por ningún estudiante

## Informe general de progreso (Perfil docentes: utp, profesor,...)

**Informe General de Progreso**  
Autogestión

**Datos de Evaluación**  
Fecha : 08/07/2024  
Curso : Cuarto Año Básico A  
Profesor :  
Asignatura : Orientación  
N° preguntas : 5

**Criterios de Evaluación**  
Puntaje Máximo : 5  
Logro de Aprendizaje : 83.4%  
Exigencia Nota 7.0 : 100%  
Exigencia Nota 4.0 : 60%

**Acciones**  
Exportar al Libro  
Imprimir  
Descargar

**Representación**  
■ > a promedio de Curso  
■ = a promedio de Curso  
■ Quisiera de menor Logro

N°	Nombre del Alumno	Antecedentes	Tiempo	Correctas	Incorrectas	Omitidas	Puntaje	% Logro*	Nota	Prom.
<b>Promedio Total</b>										
1	Alvarado Vergara Alonso Ignacio		No rendida	-	-	-	-	-	-	-
2	Barrenechea Canales Mathias Antonio		10 meses, 24 días, 19 horas, 38 minutos, 59 segundos	5	0	0	5	100%	7.0	↑
3	Campos Díaz Luis Ignacio		No rendida	-	-	-	-	-	-	-
4	Catalán Ardiles Julieta Arantza		No rendida	-	-	-	-	-	-	-
5	Cóncoras Colifranco Aylen Millaray		No rendida	-	-	-	-	-	-	-
6	Espinosa Ocaroz Nilsaio Andrés		No rendida	-	-	-	-	-	-	-
7	Estrada Latín Víctor Ignacio		10 meses, 24 días, 19 horas, 38 minutos, 59 segundos	1	4	0	1	20%	2.0	↓
8	Fariñas Figueroa Thomas Agustín		No rendida	-	-	-	-	-	-	-
9	Ferraro Quezada Martín Alonso		No rendida	-	-	-	-	-	-	-
10	Figueroa Mercado Renato David		No rendida	-	-	-	-	-	-	-
11	Gajardo Gajardo Vicente Eduardo		No rendida	-	-	-	-	-	-	-
12	García Revilla Liz		No rendida	-	-	-	-	-	-	-
13	García Águila Trinidad Agustina		No rendida	-	-	-	-	-	-	-
14	Huendehumán Miranda Esteban		10 meses, 24 días, 19 horas, 38 minutos, 59 segundos	5	0	0	5	100%	7.0	↑

1. Botón Volver Módulo Evaluación / Submódulo Informe de aprendizaje
2. Listado de estudiantes de nivel y curso en análisis
3. Acceso Informe General del alumno
4. Acceso Informe General por pregunta
5. Acceso Informe por Objetivos de aprendizaje
6. Acceso Informe por Habilidades
7. Acceso Informe por Taxonomía de Bloom
8. Acceso Informe Remedial

### 3. Acceso Informe General del alumno

**Detalle Informe General Alumno**  
Ana Sofía Aguas Curallanca  
Fecha: 16/09/2024

**Datos de la Evaluación**  
Nombre: [Nombre] y [Apellido] [Apellido]  
Curso: CUARTO BÁSICO A  
Asignatura: Matemática  
Nota: 7  
Profesor: [Nombre]  
Puntaje: 2/2 Pts

**Estadísticas**  
Ranking de curso: 1  
Ranking de nivel: 1  
Tiempo transcurrido: 55 minutos, 53 segundos, 58 segundos  
Ejercicios (%): 100%  
Logros curso (%): 100%  
Logros estudiante (%): 100%

**Nota Alumno vs Curso**  
Bar chart comparing Ana Sofía Aguas Curallanca (7) and other students.

**Porcentaje de Logros (%) Alumno**  
Gauge chart showing 100.0% Excelente.

**N° de Respuestas Alumno vs Curso**  
Bar chart showing correct and incorrect responses.

**N° de Respuestas Correctas Alumno vs Curso**  
Gauge chart showing performance metrics.

### 4. Acceso Informe General por pregunta

**Informe General por Preguntas**  
**Multiplicar con 5 y con 10**

**Datos de Evaluación**  
Fecha: 12/06/2024  
Curso: CUARTO BÁSICO A  
Asignatura: Matemática  
Nivel: Cuarto Básico  
N° Preguntas: 22

**Acciones**  
Descargar Respuestas, Importar Respuestas, Reordenar, Imprimir, Descargar

**Simbología**  
Correcta (✓), Sin Respuesta (X), Incorrecta (✗), Omite (○)

N°	Nombre del Alumno	Antecedentes	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
	Porcentaje de Respuestas Correctas		50%	83%	88%	83%	82%	88%	88%	88%	92%	90%	52%	92%	84%	52%	84%	79%	70%	72%	54%	58%	68%	12%
1	Aguas Curallanca Ana Sofía		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	Ahumada González Fernando Alonso		✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
3	Allaga María Amanda Leonor		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	Azuavea Pérez Cristóbal León		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	Berrios Herminilia Amaya Solange		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6	Bizama Matutana Leonardo Ignacio		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
7	Bravo Barrera Ana Valeriana		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8	Bustos Toro Amparo Evelyn		✗	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
9	Bustos Toro April Danyel		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10	Cabrera Valenzuela Liam Lautaro		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
11	Calquín González Mateo Andrés		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
12	Cebal Urbina Fernanda Paz		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
13	Cedreiras Pizarro Florencia Paz		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
14	Cerezo R. de María Agustina		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
15	Escobar Guzmán Evelyn Ma		✓	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

### 5. Acceso Informe por Objetivos de aprendizaje

**Informe por Objetivos de Aprendizaje**  
**Multiplicar Con 5 Y Con 10**

**Datos de Evaluación**  
Fecha: 12/06/2024  
Curso: CUARTO BÁSICO A  
Asignatura: Matemática  
Nivel: Cuarto Básico

**Acciones**  
Imprimir, Descargar, Objetivos Adicionales

**Objetivos por nivel de logro**  
Tabla with columns: C, S, D, Descripción

**Objetivos aprendidos**  
Tabla with columns: C, S, D, Logros

N°	Nombre del Alumno	Objetivo 1	Objetivo 2	Objetivo 3	Objetivo 4	Objetivo 5	Objetivo 6	Objetivo 7	Objetivo 8	Objetivo 9	Objetivo 10	Objetivo 11	Objetivo 12	Objetivo 13	Objetivo 14	Objetivo 15	Objetivo 16	Objetivo 17	Objetivo 18	Objetivo 19	Objetivo 20	Objetivo 21	Objetivo 22	Prom.	
	Porcentaje de Promedio Alumno	%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	
1	Aguas Curallanca Ana Sofía	%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
2	Ahumada González Fernando Alonso	%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
3	Allaga María Amanda Leonor	%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
4	Azuavea Pérez Cristóbal León	%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
5	Berrios Herminilia Amaya Solange	%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
6	Bizama Matutana Leonardo Ignacio	%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
7	Bravo Barrera Ana Valeriana	%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
8	Bustos Toro Amparo Evelyn	%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
9	Bustos Toro April Danyel	%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
10	Cabrera Valenzuela Liam Lautaro	%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%



### 6. Acceso Informe por Habilidades

Inicio

[Inicio](#)
[Preguntas](#)
[Objetivos](#)
[Habilidades](#)
[Bloom](#)
[Remedial](#)

**Informe por Habilidades**  
**Multiplicar Con 5 Y Con 10**

**Datos de Evaluación**

Fecha : 25/04/2024  
 Profesor :  
 Nivel : Cuarto Básico

**Acciones**

Curso : CUARTO BÁSICO A  
 Asignatura : Matemática

[Imprimir](#)
[Descargar](#)
[Habilidades Adicionales](#)

Nº	Nombre del Alumno	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	Prom.
Potenciación de Proyecto Alumno																						
1	Aguiar Carolina Ana Sofia	%	0%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	0%
2	Ahuancacha Gonzalez Fernanda Alonso	%	0%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	0%
3	Alaya Mora Amanda Leonor	%	0%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	0%
4	Aravena Paredi Cristóbal Laidi	%	0%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	0%
5	Barrera Hernandez Amaya Solange	%	0%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	0%
6	Bizarra Maturo Leonilda Ignacio	%	0%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	0%
7	Braña Bara Lina Valerina	%	0%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	0%
8	Bustos Toro Amparo Emilia	%	0%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	0%
9	Bustos Toro Axel Ezequiel	%	0%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	0%
10	Cabrera Hernandez Leon Laidi	%	0%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	0%
11	Calquín González María Andrea	%	0%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	0%
12	Ceballos Fernanda Paz	%	0%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	0%
13	Condemna Pizarro Florencia Paz	%	0%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	0%

**Habilidades con menor nivel de Logro**

Cód.	Descripción
#1 Básico - Habi...	Utilizar formas de representación tabular, como matrices y tablas, con lenguaje algebraico, ecuaciones y otras formas de representación.

**Habilidades Leyenda**

Cód.	Leyenda
#1 Básico - Habi...	Verde: una situación de un nivel de representación y otro que se aproxima a la solución de la situación a la solución de la situación y solución.

### 7. Acceso Informe por Taxonomía de Bloom

Inicio

[Inicio](#)
[Preguntas](#)
[Objetivos](#)
[Habilidades](#)
[Bloom](#)
[Remedial](#)

**Informe por Taxonomía de Bloom**  
**Multiplicar Con 5 Y Con 10**

**Datos de Evaluación**

Fecha : 25/04/2024  
 Profesor :  
 Nivel : Cuarto Básico

**Acciones**

Curso : CUARTO BÁSICO A  
 Asignatura : Matemática

[Imprimir](#)
[Descargar](#)
[Taxonomía de Bloom Adicionales](#)

Nº	Nombre del Alumno	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	Prom.
Potenciación de Proyecto Alumno																						
1	Aguiar Carolina Ana Sofia	%	0%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	0%
2	Ahuancacha Gonzalez Fernanda Alonso	%	0%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	0%
3	Alaya Mora Amanda Leonor	%	0%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	0%
4	Aravena Paredi Cristóbal Laidi	%	0%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	0%
5	Barrera Hernandez Amaya Solange	%	0%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	0%
6	Bizarra Maturo Leonilda Ignacio	%	0%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	0%
7	Braña Bara Lina Valerina	%	0%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	0%
8	Bustos Toro Amparo Emilia	%	0%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	0%
9	Bustos Toro Axel Ezequiel	%	0%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	0%
10	Cabrera Hernandez Leon Laidi	%	0%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	0%
11	Calquín González María Andrea	%	0%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	0%
12	Ceballos Fernanda Paz	%	0%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	0%
13	Condemna Pizarro Florencia Paz	%	0%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	%	0%

**Taxonomía de Bloom con menor nivel de Logro**

Cód.	Descripción
#1 Básico - 2	Comprender

**Taxonomía de Bloom Leyenda**

Cód.	Leyenda
#1 Básico - 2	Comprender
#1 Básico - 3	Aplicar

### 8. Acceso Informe Remedial

Inicio

[Inicio](#)
[Preguntas](#)
[Objetivos](#)
[Habilidades](#)
[Bloom](#)
[Remedial](#)

**Informe Remedial Profesor**  
**Multiplicar con 5 y con 10**

**Datos de Evaluación**

Fecha : 25/04/2024  
 Profesor :  
 Nivel : Cuarto Básico

**Criterios de Evaluación**

Leyenda de Acertijos : 26,5 %  
 Profesor :  
 Nivel : Cuarto Básico

**Acciones**

Puntaje Máximo : 122  
 Asignatura : Matemática

[Imprimir](#)
[Descargar](#)

**Preguntas Incorrectas (Cuánto)**

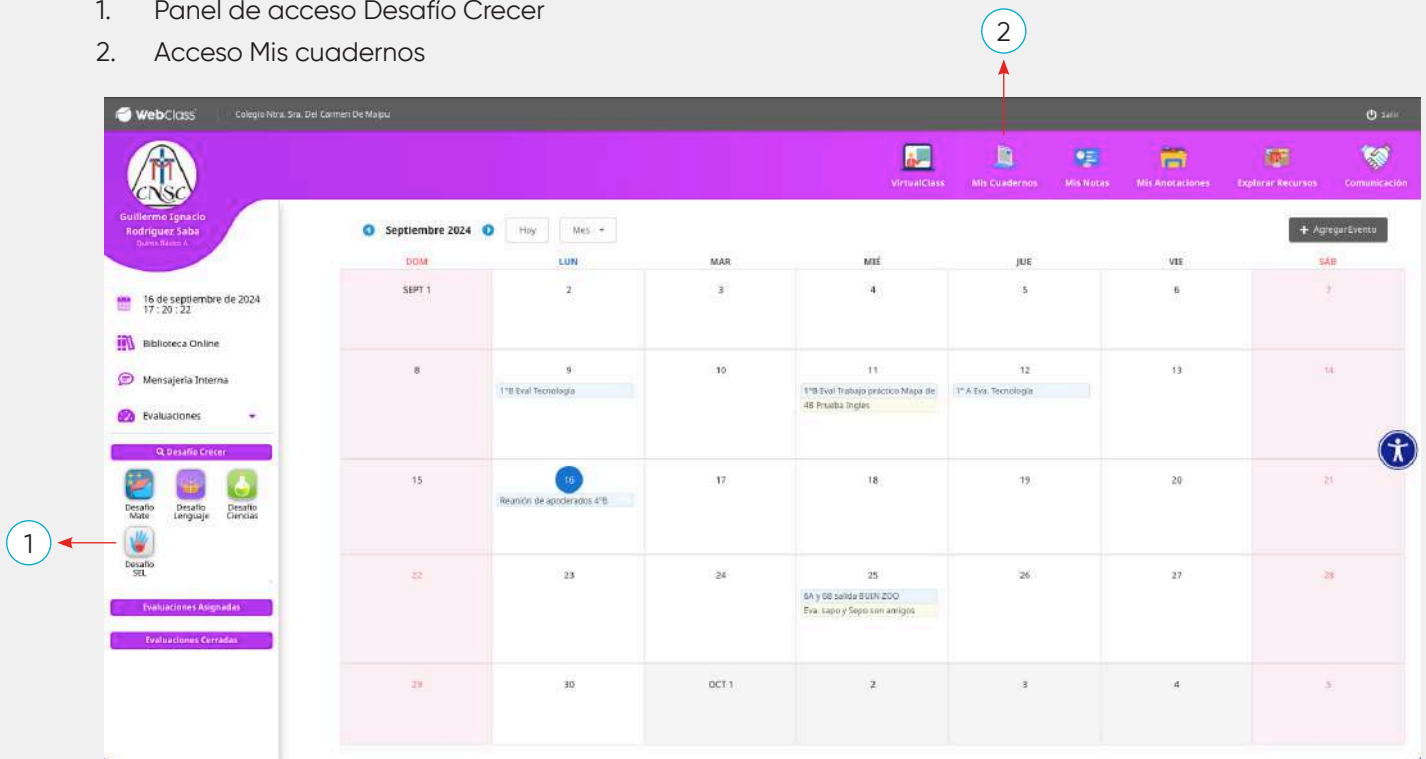
Nº	Pregunta	Número de Incorrectas	Tipo	Ver.
8	Pregunta Pregunta 88	12		
6	Pregunta Pregunta 86	7		
9	Pregunta Pregunta 87	6		
5	Pregunta Pregunta 20	6		
8	Pregunta Pregunta 90	6		

**Preguntas Omítidas (Cuánto)**

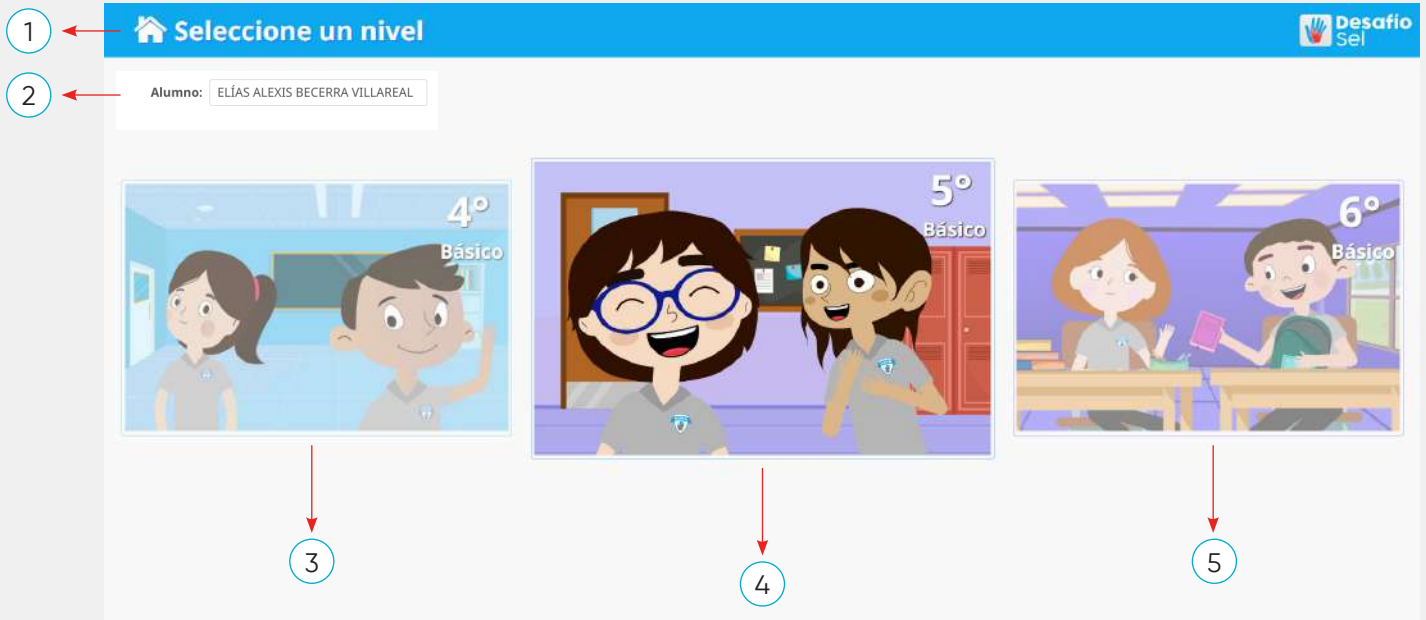
Nº	Pregunta	Número de Omítidas	Tipo	Ver.
8	Pregunta 21	10		

## Panel de inicio WebClass (Perfil Alumno y Apoderado)

1. Panel de acceso Desafío Crecer
2. Acceso Mis cuadernos

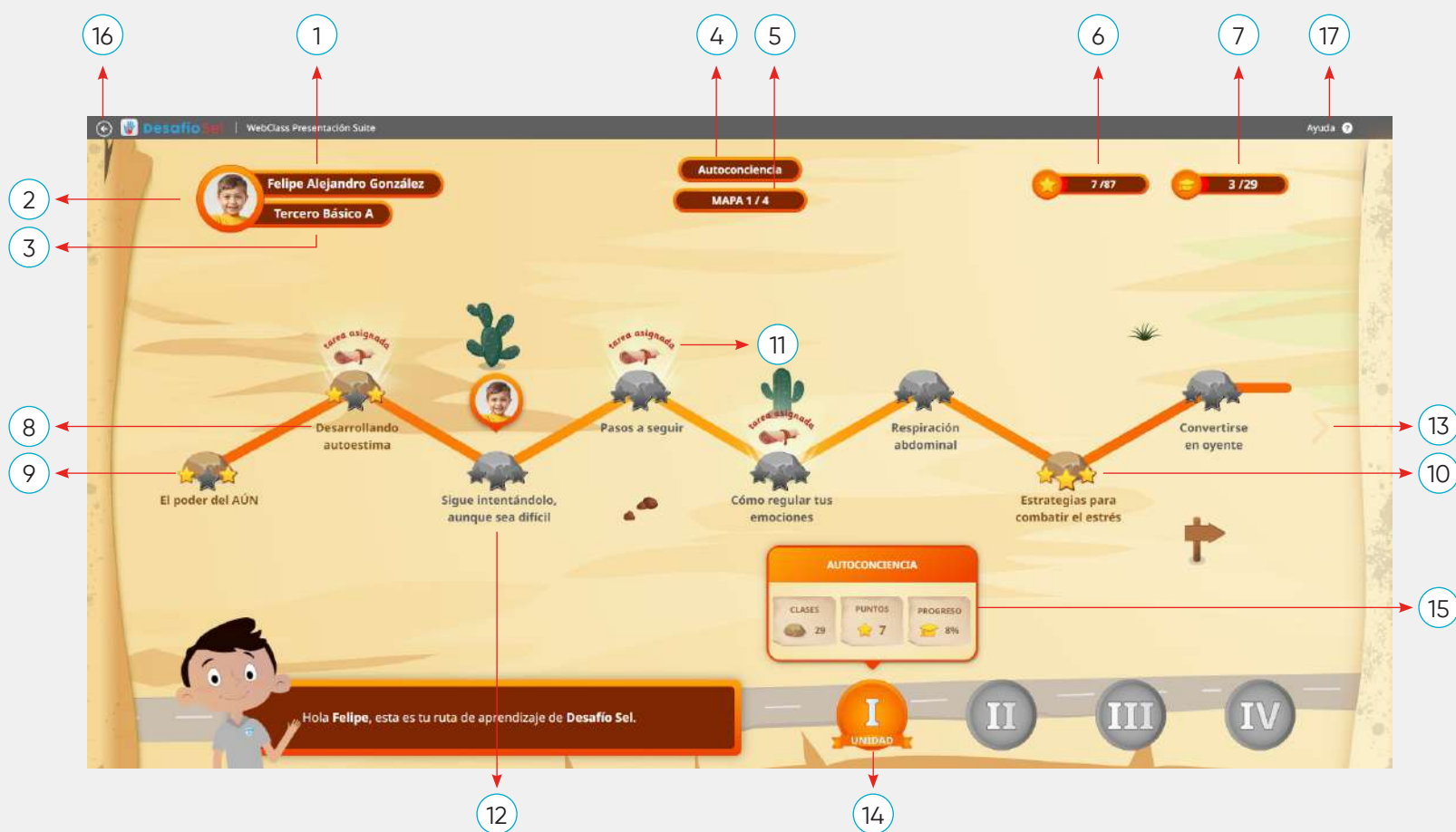


## Panel Visor de Niveles (Perfil apoderado y alumno)



1. Botón Volver Inicio WebClass
2. Botón Cambiar Alumno (exclusivo apoderados con varios alumnos asignados)
3. Acceso a Nivel de enseñanza anterior
4. Acceso a Nivel de enseñanza en curso
5. Acceso a Nivel de enseñanza siguiente

## Ruta de Aprendizaje (Perfil Alumno y Apoderado)



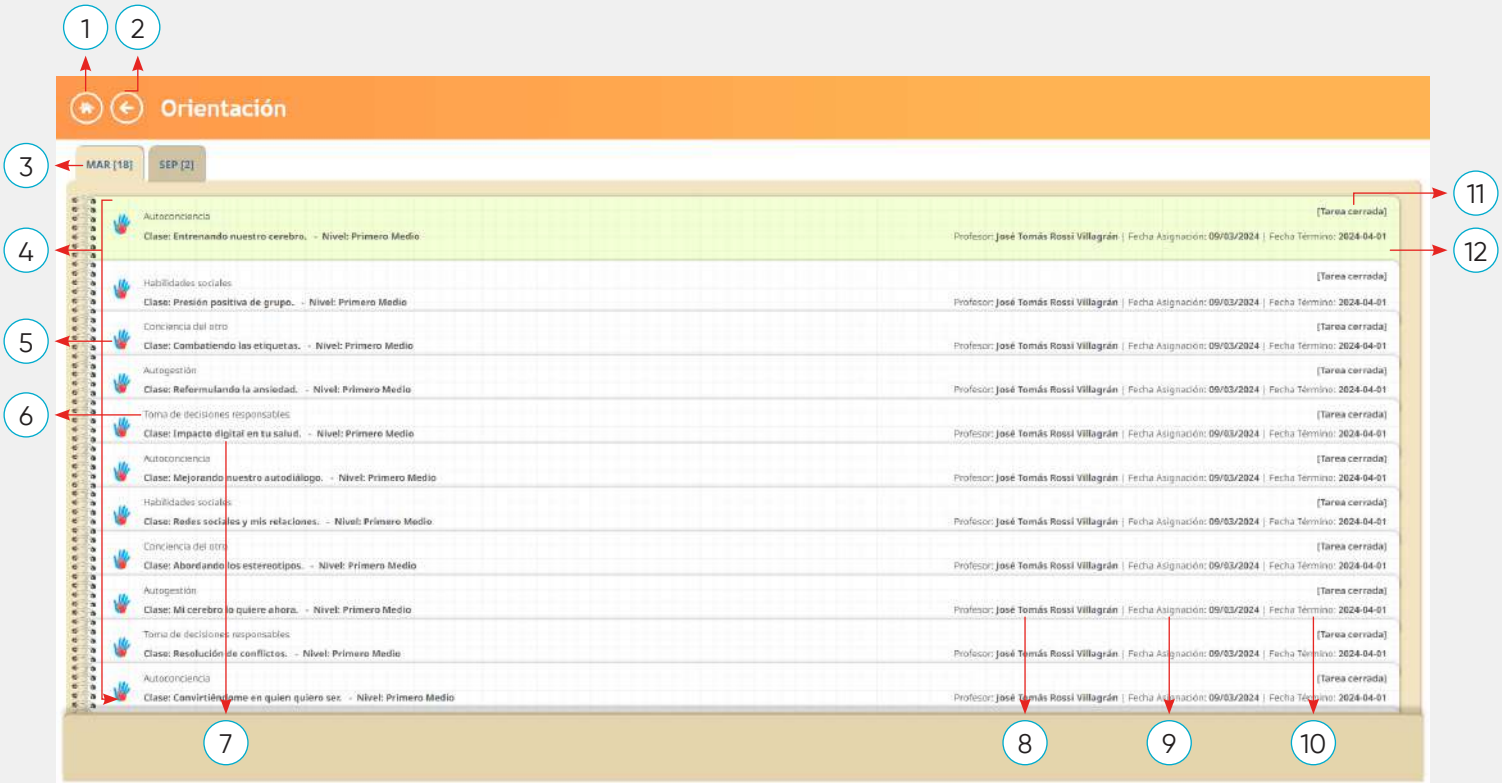
1. Nombre del estudiante
2. Fotografía del estudiante
3. Nivel que cursa el estudiante
4. Nombre de la unidad
5. Cantidad de mapas de la unidad
6. Cantidad de estrellas de logro sobre el total de estrellas
7. Cantidad de clases ejecutadas sobre el total de clases
8. Nombre de la clase
9. Clase ejecutada con porcentaje de logro del evaluador entre 59% y 99%
10. Clase ejecutada con porcentaje de logro del evaluador de 100%
11. Clase asignada por el docente
12. Clase que, por secuencia didáctica, corresponde ejecutar
13. Acceso a las siguientes clases de la unidad
14. Panel de acceso a las unidades
15. Panel de estatus de la unidad
16. Botón Volver Panel Visor de Niveles
17. Acceso Ayuda

## Mis cuadernos (Perfil Alumno y Apoderado)

1. Acceso Cuaderno de Orientación



## Mi Cuaderno de Orientación (Perfil Alumno y Apoderado)



1. Botón Volver Inicio WebClass
2. Botón Volver Mis cuadernos
3. Mes del cuaderno
4. Listado tareas asignadas
5. Ícono tarea Desafío Mate
6. Nombre de la unidad de la tarea asignada
7. Nombre de la clase y nivel de la tarea asignada
8. Nombre del profesor que asigno la tarea
9. Fecha inicio de la asignación
10. Fecha de término de la asignación
11. Días restantes para cierre de tarea
12. Acceso a la tarea asignada



## Tarea asignada (Perfil Alumno y Apoderado)

The screenshot shows a learning management system interface. The top navigation bar is light blue and contains the text "Entrenando nuestro cerebro - (Autoconciencia)". Below this, the task assignment page is displayed. It includes the professor's name "Profesor: Fernando Gonzalez Vargass", the start date "Inicio: 27/09/2024", and the end date "Término: 29/10/2024". The instructions section contains the text: "Por favor, realizar esta clase con entrenador y evaluador con fecha limite de entrega el 15 de octubre.Slds." Below the instructions, there is a file upload section with a "Seleccionar archivo" button and a "Subir archivo" button. A comments section titled "Comentarios al profesor" is also visible, with a text input field and a "Comentar" button. The right section of the screenshot shows an interactive class interface with a "Pregunta esencial" (Essential Question) box containing the text "¿Qué es la neuroplasticidad?". A "Comenzar" (Start) button is located below the question box. The interface also features a navigation bar at the bottom with various icons.

1. Botón volver mi cuaderno Orientación
2. Nombre de la clase – Nombre de la unidad
3. Nombre del profesor que asignó la tarea
4. Fecha inicio de la asignación
5. Fecha de término de la asignación
6. Instrucción del docente
7. Acceso a la carpeta de archivos del ordenador
8. Botón subir archivo
9. Pantalla de comentarios (docente y estudiante)
10. Campo para escribir comentario
11. Botón Comentar
12. Acceso a clase interactiva

# ¿Cómo **impacta Desafío Sel** en el aprendizaje socioemocional?

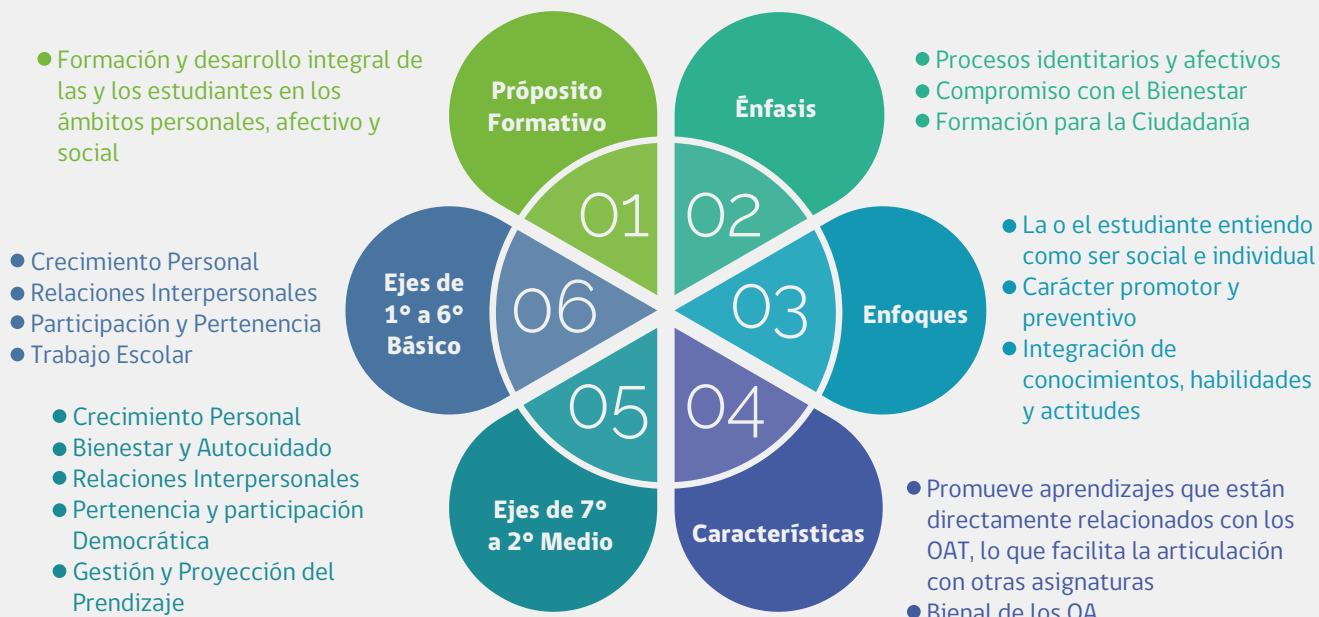
**Desafío Sel** es un software interactivo de la familia Desafío Crecer, diseñado bajo los principios del **Diseño Universal para el Aprendizaje** (DUA). Su objetivo es apoyar el proceso de aprendizaje en la asignatura de **Orientación**, promoviendo la formación integral de los estudiantes a través del desarrollo de competencias socioemocionales.

El propósito de Desafío SEL es desarrollar habilidades y actitudes en estudiantes, padres, apoderados, cuidadores y docentes, para que se conozcan, respeten y cuiden a sí mismos, además de participar activamente en su entorno con autonomía, responsabilidad y compromiso.

Se busca fomentar la resolución de conflictos, la toma de decisiones democráticas y la convivencia respetuosa, además de promover el autocuidado y la identificación de riesgos para proteger tanto la vida personal como el entorno.

Por esta razón, Desafío Sel ofrece clases para estudiantes, *cursos para docentes*<sup>1</sup>, y herramientas para apoderados, con el fin de impactar a toda la comunidad educativa.

## Orientación



## VINCULACIÓN CON EL CURRÍCULO SOCIOEMOCIONAL

Adicionalmente, **Desafío Sel** está alineado con el **currículo de CASEL**, que define el **aprendizaje socioemocional** como:

*Proceso mediante el cual niños y adultos adquieren conocimientos, habilidades y actitudes clave para: reconocer y manejar sus emociones, demostrar empatía por los demás, establecer relaciones saludables, tomar decisiones responsables y afrontar desafíos de manera constructiva.*

(Goleman, 1996; Bisquerra, 2000; CASEL, 2019)

Este enfoque busca proporcionar a los estudiantes y a la comunidad educativa las herramientas necesarias para el **desarrollo socioemocional**, fortaleciendo sus competencias interpersonales y fomentando una convivencia democrática y saludable dentro de la escuela y más allá.



*En el centro se ubican las cinco competencias socioemocionales fundamentales, que abarcan áreas interrelacionadas esenciales para el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes.*

Estas competencias se integran en cuatro entornos clave:

- El aula
- La escuela
- La familia
- La comunidad

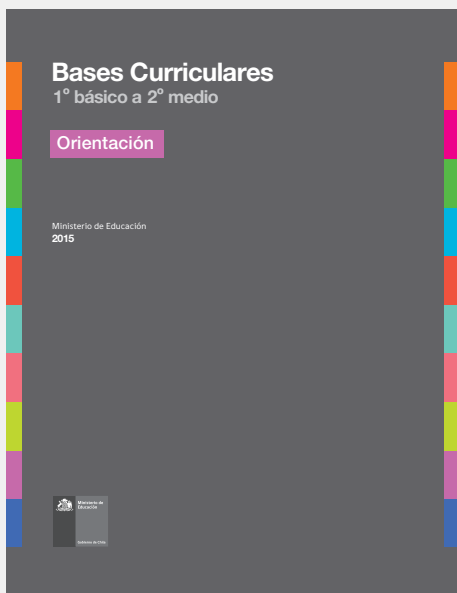
La colaboración entre estos entornos permite coordinar prácticas de aprendizaje socioemocional, creando contextos educativos equitativos y enriquecedores.



Fuente:

Cada una de las competencias socioemocionales forma parte de las unidades de **Desafío Sel**, abordando cinco áreas amplias e interrelacionadas de competencia: **AUTOCONCIENCIA**, **AUTOGESTIÓN**, **CONCIENCIA DEL OTRO**, **HABILIDADES SOCIALES** y **TOMA DE DECISIONES RESPONSABLES**.

Estas competencias se pueden enseñar y aplicar en diversas etapas del desarrollo, desde la niñez hasta la edad adulta, y en diferentes contextos culturales. Su propósito es articular lo que los estudiantes deben saber y ser capaces de hacer para alcanzar el éxito académico, el compromiso escolar y cívico, la salud y el bienestar, así como carreras satisfactorias.



Fuente: [curriculumnacional.cl](http://curriculumnacional.cl)

Este enfoque valora la individualidad y el desarrollo personal y social, complementando el papel de la familia. Alineado con la Ley General de Educación, el currículo de Orientación que promueve el crecimiento emocional, social, ético, intelectual y físico de los alumnos.

Fuente: [curriculumnacional.cl](http://curriculumnacional.cl)



---

## Autoconciencia

- 1 Las habilidades para comprender las propias emociones, pensamientos, y valores y cómo influyen en el comportamiento en distintos contextos. Esto incluye la capacidad de reconocer las fortalezas y limitaciones con un sentido de confianza y propósito bien fundamentado.

---

## Autogestión

- 2 Las habilidades para manejar las propias emociones, pensamientos, y comportamientos de uno de manera efectiva en diferentes situaciones y para lograr metas y aspiraciones. Esto incluye la capacidad para retrasar la gratificación, manejar el estrés y sentir la motivación y la voluntad para lograr metas personales y colectivas.

---

## Conciencia del otro

- 3 La capacidad para comprender las perspectivas y empatías con los demás, incluyendo aquellos de diversos orígenes, culturas, y contextos. Esto incluye la capacidad de sentir compasión por los demás, comprender normas históricas y sociales más amplias de comportamiento en diferentes entornos, y reconocer los recursos y apoyos de la familia, la escuela, y la comunidad.

---

## Habilidades sociales

- 4 La capacidad para establecer y mantener relaciones saludables y de apoyo y para navegar eficazmente en entornos con individuos y grupos. Esto incluye la capacidad de comunicarse claramente, escuchar activamente, cooperar, trabajar en colaboración para resolver problemas y negociar conflictos de manera constructiva, navegar en entornos con diferentes exigencias y oportunidades sociales y culturales, proporcionar liderazgo, y buscar u ofrecer ayuda cuando sea necesario.

---

## Toma de decisiones responsables

- 5 La capacidad para tomar decisiones y elecciones constructivas sobre el comportamiento personal y interacciones sociales en diversas situaciones. Esto incluye la capacidad para considerar las normas éticas y problemas de seguridad, y evaluar los beneficios y consecuencias de diversas acciones para el bienestar personal, social y colectivo.

## Propuesta en consonancia con la propuesta ministerial

**Desafío Sel** contribuye a la formación de individuos autónomos, empáticos y responsables, preparados para enfrentar los desafíos de una sociedad en constante cambio.

Esta misión se alinea con el marco legal del sistema escolar, que abarca la **Ley General de Educación (LGE)**, los **Indicadores de Desarrollo Personal y Social (IDPS)**, la **Política Nacional de Convivencia Escolar**, las **Bases Curriculares de Orientación** y el **Marco para la Buena Enseñanza**.

Estos lineamientos buscan una formación integral de los estudiantes, promoviendo no solo su desarrollo académico, sino también su bienestar emocional y social, aspectos clave que **Desafío Sel** refuerza a través de su enfoque socioemocional.

<b>Competencias Socioemocionales CASEL</b>	1. Autoconciencia 2. Autogestión	3. Conciencia del otro 4. Habilidades sociales	5. Toma de decisiones responsables
<b>Ejes Bases curriculares Orientación (Mineduc)</b>	Eje de crecimiento personal Eje de trabajo escolar	Eje de relaciones interpersonales	Eje de participación y pertenencia
<b>Competencias "Plan de aprendizaje socioemocional" (Mineduc)</b>	Conocimiento de sí mismo	Reconocimiento del otro	Responsabilidad social
<b>Indicadores de desarrollo personal y social (IDPS)</b>	1. Autoestima académica y motivación escolar 2. Hábitos de vida saludable	3. Clima de convivencia escolar 4. Participación y formación ciudadana	5. Equidad de género 6. Asistencia escolar 7. Retención escolar 8. Titulación técnico-profesional
<b>Ley de carrera docente</b>	Las instituciones educativas deben otorgar oportunidades de aprendizaje y promover el desarrollo profesional	Adquirir competencias profesionales acordes al contexto educativo y social en el que se desenvuelven	Mantener un equilibrio entre la vida profesional y personal
<b>Ley de carrera docente</b>	Dominio A: Preparación para la enseñanza	Dominio B: Creación de un ambiente propicio para el aprendizaje Dominio C: Enseñanza para el aprendizaje de todos los estudiantes	Dominio D: Responsabilidades profesionales.

## Cómo la tecnología apoya en alcanzar los objetivos de la asignatura

*“El uso de la tecnología en educación permite crear entornos de enseñanza y aprendizaje que facilitan el desarrollo de las competencias que la sociedad [...] espera hoy de los estudiantes. La formación de las competencias, incluidas las digitales, es cada vez más importante en el ámbito educativo como una sociedad para la inclusión en la sociedad del conocimiento: la tecnología no es tan solo un potente recurso para el aprendizaje es una herramienta cada vez más relevante para la vida” (Francesc Pedró, 2011 )*

En la enseñanza de competencias socioemocionales, los estudiantes a menudo encuentran dificultades para expresar sus emociones y comprender cómo relacionarse con otros, ya que muchas de estas habilidades se aprenden en casa. El proceso de socialización es complejo, ya que cada estudiante trae consigo valores y creencias de su entorno familiar, lo que genera diversidad en las aulas.

En este contexto, desarrollar competencias socioemocionales se convierte en un desafío, y es crucial que toda la comunidad educativa, no solo los docentes, comprenda qué es el aprendizaje socioemocional y cómo se debe integrar en los distintos espacios (aula, escuela y comunidad). Cuando todos hablan el mismo lenguaje socioemocional, se refuerzan las habilidades en diversos entornos, evitando mensajes contradictorios que puedan frustrar a los estudiantes.

El programa Desafío Sel responde a esta necesidad con una solución innovadora que facilita el aprendizaje de competencias socioemocionales de manera significativa. Alineado con el currículum de Orientación, trabaja desde una visión socioemocional que impacta directamente en la convivencia escolar, la motivación, la asistencia y los resultados académicos. Además, proporciona materiales educativos, videos y juegos interactivos que promueven habilidades interpersonales e intrapersonales.

El programa también favorece una mayor interacción entre docentes, estudiantes, familias y tutores, fomentando un ambiente de apoyo integral. Ofrece espacios seguros donde los estudiantes pueden expresar sus emociones lo que contribuye a su bienestar emocional. También permite que los estudiantes enfrenten simulaciones de conflictos o situaciones que exigen toma de decisiones, promoviendo el manejo de emociones y la resolución de problemas en entornos controlados. Además, facilita un enfoque personalizado del aprendizaje, adaptando las actividades a las necesidades emocionales y educativas de cada estudiante, maximizando su desarrollo personal y académico dentro del marco del DUA y alineándose con los requerimientos ministeriales.

## Decreto Exento 67 (Evaluación, calificación y promoción de aprendizajes)

**Objetivo:** Este decreto busca promover una visión de la evaluación, en contextos pedagógicos, como un aspecto intrínseco a la enseñanza, cuyo sentido fundamental es propiciar y apoyar los aprendizajes de los estudiantes.

### 1. Evaluación Continua y Personalizada

#### PROPÓSITO

Desafío Sel facilita la evaluación continua a través de herramientas integradas para la autoevaluación y la retroalimentación inmediata sobre sus respuestas.

#### IMPACTO

Esta retroalimentación constante, ayuda a los estudiantes a reforzar áreas de mejora y progresar en el dominio de habilidades socioemocionales.

### 2. Monitoreo de Progreso

#### PROPÓSITO

Desafío Sel proporciona informes detallados acerca del avance de los estudiantes, lo que permite a los docentes monitorear tanto el desempeño individual como el colectivo.

#### IMPACTO

Los docentes pueden utilizar esta información para modificar sus estrategias de enseñanza y ofrecer apoyo adicional a los estudiantes que lo necesiten, asegurando que todos tengan la oportunidad de alcanzar los objetivos de aprendizaje esperados y desarrollar competencias socioemocionales.

### 3. Personalización y adaptación

#### PROPÓSITO

Desafío Sel permite la adaptación de los contenidos y actividades a los distintos niveles de habilidad de los estudiantes.

#### IMPACTO

A través de la asignación multinivel, los docentes pueden ajustar el nivel y el ritmo de aprendizaje de cada estudiante, lo que posibilita una progresión gradual que se adapta a sus necesidades individuales.

## Decreto Exento 83 (Diversificación de la enseñanza)

**Objetivo:** Este decreto establece criterios para la adecuación curricular en el contexto de la educación inclusiva, proporcionando orientaciones para la diversificación de la enseñanza y la evaluación en función de las necesidades educativas especiales de los estudiantes.

#### PROPÓSITO

Herramientas adaptativas que permiten a los estudiantes con necesidades educativas especiales, acceder al conocimiento.

#### IMPACTO

Estas herramientas garantizan que todos los estudiantes, puedan ser participes activos de su educación y convertirse en aprendices expertos.

## Índice de Desarrollo Personal y Social (IDPS)

**Objetivo:** Este indicador mide el desarrollo socioemocional de los estudiantes y su capacidad para participar activamente en la comunidad educativa.

PROPÓSITO	IMPACTO
Actividades interactivas, videos y ejercicios para el desarrollo de habilidades socioemocionales.	Estas actividades favorecen los 8 indicadores de Desarrollo Personal y Social.

## Política nacional de convivencia educativa

**Objetivo:** Promover la reflexión y el diálogo sobre las maneras de relacionarse cotidianamente entre quienes forman parte de una comunidad educativa.

PROPÓSITO	IMPACTO
Actividades y recursos que trabajan en base al desarrollo de competencias socioemocionales clave para contribuir en la convivencia educativa.	Desafío Sel en la convivencia educativa impacta en la diferentes dimensiones formativa, modos de convivir, contextos de aprendizaje y gestión de la convivencia.

## Plan de Aprendizaje Socioemocional (ASE)

**Objetivo:** Trabajar en base a los aprendizaje relacionados con la dimensión socioemocional que están presentes en el curriculum nacional y los fundamentos empiricos y teóricos que las sustentan.

PROPÓSITO	IMPACTO
Actividades y recursos que trabajan en base al desarrollo de competencias socioemocionales que están en concordancia con las competencias del plan ASE.	Desafío Sel trabaja de forma alineada con las competencias Autoconciencia, Autogestión, Conciencia del otro, Habilidades Sociales, Toma de Decisiones Responsables.

**Desafío Sel** ofrece una solución innovadora que facilita un aprendizaje significativo, apoyando a docentes y establecimientos educativos en la mejora de resultados académicos y en el desarrollo de habilidades socioemocionales.

Este enfoque integral fomenta la formación de individuos completos, generando un impacto positivo en toda

la comunidad educativa. Los docentes obtienen herramientas para enriquecer su práctica, los estudiantes desarrollan competencias para relacionarse mejor con su entorno, y los apoderados se convierten en aliados en el proceso de aprendizaje. Juntos, crean un ambiente escolar más saludable y colaborativo, promoviendo una convivencia respetuosa y solidaria.



# Apoyo de Desafío Sel para la implementación pedagógica

La enseñanza de habilidades socioemocionales en el aula se ve considerablemente enriquecida con la incorporación de recursos tecnológicos que promueven un aprendizaje activo y colaborativo.

En este sentido, **Desafío Sel** contribuye a la formación integral de los estudiantes, alineándose con lo establecido en la **Ley General de Educación** la cual plantea que *“La educación es un proceso de aprendizaje permanente que abarca todas las etapas de la vida, cuyo propósito es el desarrollo espiritual, ético, moral, afectivo, intelectual, artístico y físico de las personas. Este proceso se basa en la transmisión de valores, conocimientos y habilidades, con respeto a los derechos humanos, la diversidad multicultural y la paz. Su finalidad es capacitar a las personas para vivir de manera plena, participar responsablemente en la sociedad, de forma solidaria, democrática y activa, contribuyendo al desarrollo del país”*.

**Desafío Sel**, siguiendo este enfoque holístico, involucra a toda la comunidad educativa, ofreciendo cursos para docentes interactivos especializados para que los docentes se capaciten y transmitan este conocimiento a sus estudiantes.

Además, proporciona herramientas y recursos a padres y apoderados, facilitando que toda la comunidad educativa esté alineada en el mismo lenguaje pedagógico, asegurando un impacto positivo y cohesionado en el aprendizaje socioemocional de los estudiantes, ya que las familias desempeñan un papel crucial como los primeros educadores de los niños y son esenciales para fomentar el aprendizaje socioemocional a lo largo de su desarrollo. Cuando educadores y familias colaboran, se generan conexiones sólidas que refuerzan las habilidades socioemocionales adquiridas en el hogar, en la escuela y en la comunidad.

Mediante relaciones de apoyo y entornos enriquecedores, las familias modelan y aplican el aprendizaje socioemocional en la vida cotidiana de sus hijos. Como conocedoras de las particularidades en el desarrollo, los intereses, las culturas y las fortalezas de sus hijos, las familias también se convierten en defensoras fundamentales del aprendizaje socioemocional en el contexto escolar. Además, los padres y cuidadores pueden ser aliados clave en la creación y ejecución de estrategias de aprendizaje socioemocional dentro de las instituciones educativas.



## EL APRENDIZAJE SOCIOEMOCIONAL: BENEFICIOS Y BASE CIENTÍFICA

### Un aprendizaje para todos

El aprendizaje socioemocional desarrolla habilidades esenciales para la vida, como la comunicación efectiva, el establecimiento de metas, la automotivación y la toma de decisiones responsables. Estas competencias permiten a los estudiantes construir relaciones saludables, tener éxito académico, profesional y contribuir positivamente a la sociedad.



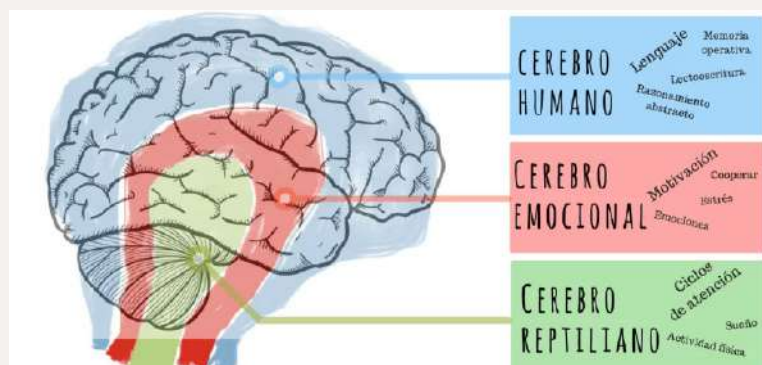
### Fundamento científico

Numerosos estudios han demostrado que el aprendizaje socioemocional mejora el rendimiento académico, el bienestar emocional y la seguridad escolar. Promueve entornos de aprendizaje positivos en los que los estudiantes adquieren habilidades clave para tener éxito en su vida escolar y futura.

### Una alianza entre familias, escuelas y comunidades

La implementación exitosa del aprendizaje socioemocional depende de una colaboración efectiva entre las familias y las escuelas, adaptando las prácticas pedagógicas a las necesidades y contextos culturales de la comunidad local.

Las emociones son esenciales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que refuerzan las conexiones neuronales y facilitan la adquisición y retención del conocimiento. Un entorno positivo en el aula activa el “cerebro emocional”, lo que permite a los estudiantes procesar mejor la información y aprender de manera más eficaz.



### Impacto en la inclusión de emociones

- Fomenta el desarrollo de individuos activos, capaces de interpretar, procesar y aplicar conocimientos de manera creativa, y no solo de repetir información.
- Desarrolla un pensamiento crítico y reflexivo, permitiendo a los estudiantes ir más allá de la simple aceptación de información, hacia la creación de nuevos conceptos.
- Forma estudiantes autorregulados y metacognitivos, conscientes de sus propios procesos de aprendizaje, capaces de asumir responsabilidades y tomar decisiones informadas sobre su desarrollo personal y académico.

## “Las emociones son el pegamento del aprendizaje”

Esta visión integral refuerza la importancia de un enfoque educativo que priorice tanto las habilidades académicas como las socioemocionales, formando ciudadanos plenos y preparados para enfrentar los desafíos del mundo actual.

Al integrar estas herramientas, los docentes no solo facilitan la comprensión de habilidades interpersonales e intrapersonales, sino que también potencian la participación, el compromiso y la motivación intrínseca de los estudiantes impactando en la convivencia educativar. Entre los resultados esperados se incluyen:



- Mejora de las habilidades socioemocionales.
- Fortalece relaciones positivas entre pares y entorno.
- Fomenta un clima escolar más positivo.
- Aumento en **la motivación estudiantil**.
- Aumento en **la asistencia a clases**.
- Aumento en **el desempeño académico**.

Estas clases, novedosas y emocionalmente estimulantes, mejoran la atención y retención de información gracias a la liberación de dopamina, un neurotransmisor clave en la memoria y el aprendizaje. La dopamina vincula las emociones al aprendizaje, mejorando la capacidad de retención de información, especialmente cuando el proceso educativo genera placer y motivación.

Las emociones ayudan a fomentar el aprendizaje, ya que pueden estimular la actividad de las redes neuronales, reforzando las conexiones sinápticas.

Si el ambiente en el aula es positivo, el cerebro emocional recibe de mejor manera los estímulos externos y los conocimientos se adquieren con mayor facilidad y lo aprendido se mantiene en el tiempo.



## Influencia de las emociones en generación de aprendizajes significativos



- Forma individuos activos y pensantes, capaces de interpretar, procesar y almacenar los conocimientos; capaces de crear y producir y no simplemente repetir.
- Desarrolla habilidades para trascender lo inmediato, asumiendo posturas que van más allá de la aceptación de la información y puede concluir a un pensamiento creador.
- Forma individuos capaces de reflexionar, de generar un pensamiento crítico, de generar juicios, ser responsables y conscientes de sus procesos de aprendizaje en la vida. Individuos metacognitivos y autorregulados.

### Metodología utilizada en Desafío Sel

Las clases interactivas de **Desafío Sel** están cuidadosamente diseñadas con una metodología estructurada en cuatro etapas clave: **Estimulación**, **Modelación**, **Ejercitación** y **Evaluación**. Este enfoque garantiza un proceso de aprendizaje progresivo y adaptativo en el ámbito socioemocional, fundamentado en los principios del **Diseño Universal para el Aprendizaje** (DUA).

#### 1 Estimulación

En esta etapa inicial, se busca captar la atención de los estudiantes y despertar su interés. Se utilizan actividades dinámicas y recursos visuales que conectan con sus experiencias y emociones, creando un ambiente propicio para el aprendizaje.

#### 2 Modelación

A continuación, se presentan ejemplos claros y relevantes que ilustran las habilidades socioemocionales que se están trabajando. Los facilitadores modelan comportamientos y estrategias, permitiendo a los estudiantes observar y comprender cómo aplicar estos conceptos en situaciones reales.

#### 3 Ejercitación

En esta fase, los estudiantes tienen la oportunidad de practicar lo aprendido a través de actividades interactivas y colaborativas. Se fomenta la participación activa y el trabajo en equipo, lo que no solo refuerza el aprendizaje, sino que también promueve la empatía y la comunicación entre pares.

#### 4 Evaluación

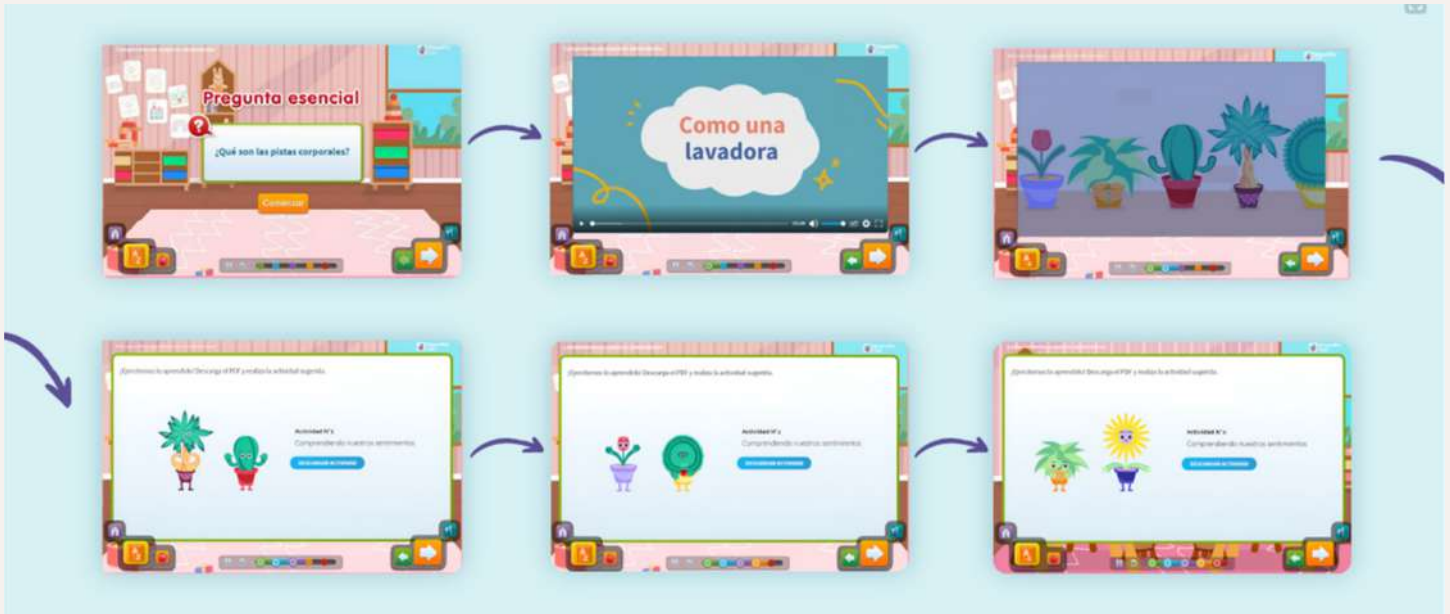
Finalmente, se lleva a cabo una evaluación reflexiva que permite a los estudiantes y facilitadores identificar los logros y áreas de mejora. Este proceso no solo considera el rendimiento académico, sino también el desarrollo personal y emocional de cada estudiante.



Dependiendo del nivel educativo, las secuencias de las clases varían para ajustarse al desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes.

### EN EL NIVEL PARVULARIO

Las actividades se enfocan en la **Atención Plena**, seguida de la **Modelación** o Práctica, y luego tres etapas de **Ejercitación**, permitiendo que los niños practiquen y consoliden las habilidades aprendidas. Este enfoque práctico asegura que los más pequeños asimilen de manera gradual y efectiva las competencias socioemocionales.



### EN EDUCACIÓN BÁSICA Y MEDIA

La estructura de las clases cambia, introduciendo una **Pregunta Esencial** que invita a la reflexión y a la toma de conciencia de sus emociones, con la pregunta ¿Cómo te sientes? Luego se procede a la **Modelación**, donde los estudiantes observan cómo aplicar las habilidades en situaciones concretas. A continuación, las fases de **Entrenador Personal** y **Evaluador Personal** les permiten poner en práctica de manera autónoma lo aprendido, y reflexionar sobre su desempeño, fomentando su autoconocimiento y desarrollo de habilidades interpersonales.





## Video Modeling

Una de las técnicas utilizada en todos los niveles de enseñanza es el **Video Modeling**, una estrategia educativa que emplea videos para enseñar comportamientos o habilidades específicas que los estudiantes deben aprender. A través de la observación, los estudiantes visualizan el comportamiento deseado y luego lo imitan en su vida cotidiana.

Esta herramienta es particularmente efectiva para enseñar habilidades socioemocionales, ya que permite a los estudiantes ver cómo afrontar diversas situaciones, resolver conflictos o expresar emociones de manera adecuada.

Los videos presentan situaciones comunes que los estudiantes experimentan según su edad, funcionando como un espejo de su realidad, ya que en estos videos actúan personas con edades acordes al nivel que se está representado.

Así, en lugar de ser los protagonistas de estas situaciones incómodas, los estudiantes asumen el rol de observadores, lo que les permite analizar las consecuencias de no desarrollar las habilidades socioemocionales necesarias, pero sin la presión de estar directamente involucrados.

A través de estas representaciones actuadas o animadas, los estudiantes pueden observar cómo las emociones se manifiestan en el cuerpo, cómo afecta la respiración y cómo reaccionamos ante ciertos estímulos, lo que les brinda una oportunidad valiosa para reflexionar y mejorar su propio comportamiento.

Finalmente, los cursos para docentes ofrecen una metodología 5E que se alinea directamente con el enfoque utilizado en Desafío Sel. Esta metodología consta de cinco etapas fundamentales: Estimulación, Exploración, Explicación, Ejercitación y Evaluación. Al integrar esta metodología 5E en el curso para docentes, se garantiza una formación integral que no solo capacita a los educadores en teorías, sino que también les proporciona herramientas prácticas y efectivas para mejorar el bienestar emocional y social en el entorno escolar.



## Estrategias de enseñanza

El software **Desafío Sel** ofrece clases interactivas que se ajustan a las diferentes necesidades de los estudiantes, eliminando barreras de aprendizaje a través de sus atributos orientados al **Diseño Universal para el Aprendizaje** (DUA).



Entre sus principales características está la promoción del **aprendizaje autónomo** y el **trabajo colaborativo**. Para facilitar estas actividades, se sugieren enfoques específicos, que permiten a los estudiantes aprender de manera individual o en conjunto, potenciando así la adquisición de conocimientos de forma más dinámica y efectiva.

A continuación, se describen formas clave de implementación de las clases interactivas comenzando por la proyección en clases, destacando los beneficios pedagógicos que estas estrategias ofrecen para potenciar el aprendizaje de los estudiantes.

1. Proyección en Clase
2. Aprendizaje Autodirigido
3. Aprendizaje Colaborativo.
4. Clase Invertida
5. Aprendizaje experiencial/dramatización



## 1. PROYECCIÓN EN CLASES

La proyección en clase como técnica pedagógica facilita la enseñanza interactiva y colaborativa, especialmente cuando se utiliza en conjunto con herramientas tecnológicas como las clases de **Desafío Sel**.

Este enfoque permite que los estudiantes participen activamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje al visualizar los conceptos en tiempo real, lo que contribuye a una comprensión más profunda y dinámica de las habilidades socioemocionales.

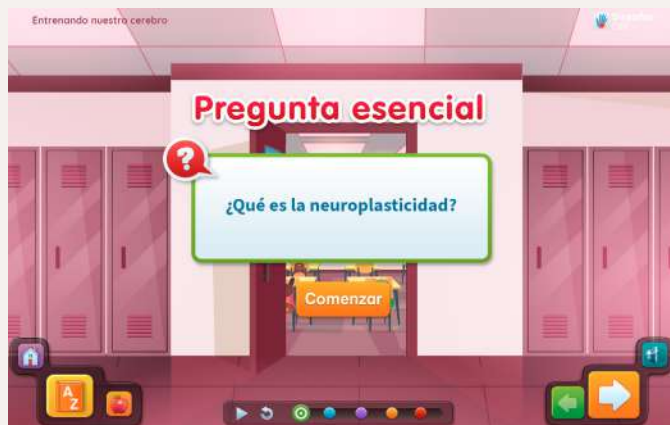
Además, la proyección en clase posibilita que el docente-facilitador guíe paso a paso cada una de las etapas de las clases promoviendo la interacción y el aprendizaje colectivo.

### Cómo implementar la Proyección en clase

Una de las formas de uso de las clases interactivas, es utilizarlas dentro de la sala de clases mediante una proyección. En este escenario, se sugiere sea trabajada por los mismos estudiantes de manera colaborativa, con uno o dos de ellos manipulándola en representación del grupo curso.

#### 1) Preparación del equipo tecnológico

Asegúrese de contar con un Big Tablet, o en su defecto con un proyector conectado a su computador, para proyectar el contenido de Desafío Sel.



Abra la clase de Desafío Sel que va a trabajar y familiarícese con las actividades que los estudiantes verán en la pantalla.



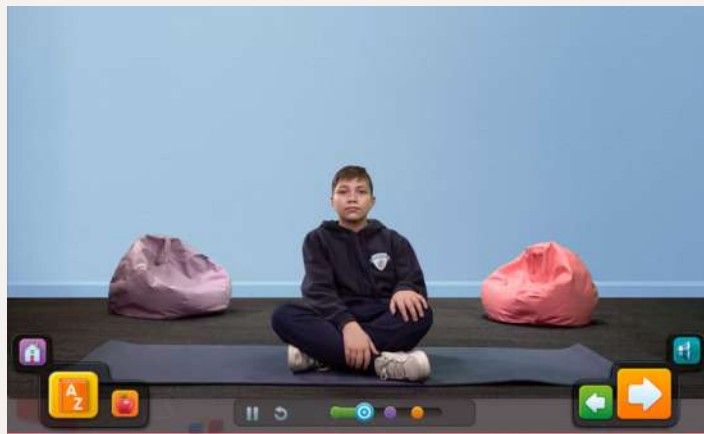
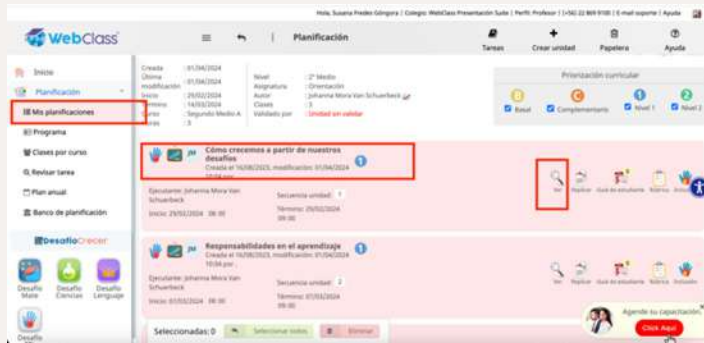
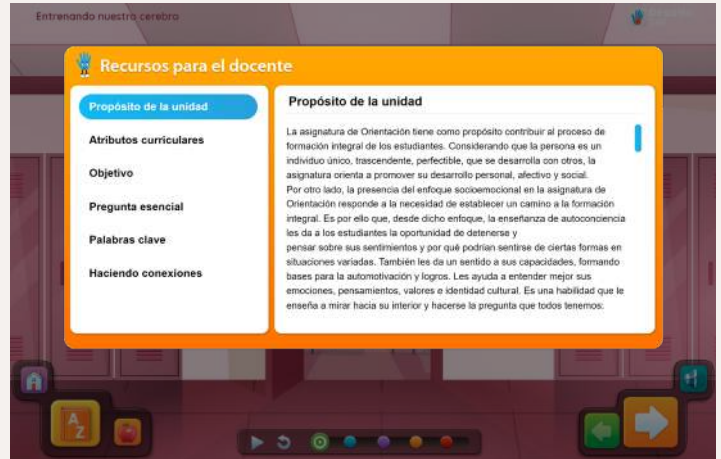
## 2) Presentación de la clase interactiva

Comience proyectando la clase o actividad que desea trabajar, asegurándose de que todos los estudiantes puedan ver claramente.

Explique el objetivo de la actividad, destacando los conceptos que se abordarán y cómo los estudiantes podrán interactuar durante la clase.

Para ello puede ir al [Recurso para el docente](#).

O dirigirse al [Banco de planificaciones](#) de la asignatura de orientación, buscar la unidad correspondiente y ver la planificación docente de la clase específica.



Presente la primera parte de la clase:

Estas están construidas por etapas dependiendo del nivel.

PRE-KÍNDER Y KÍNDER

**Atención Plena:** es una técnica que ayuda a los niños a concentrarse en el presente, permitiéndoles reconocer y comprender sus emociones. A través de la práctica de la atención plena, los niños aprenden a regular mejor sus emociones, lo que les ayuda a mantener la calma.

1º BÁSICO A IIº MEDIO :

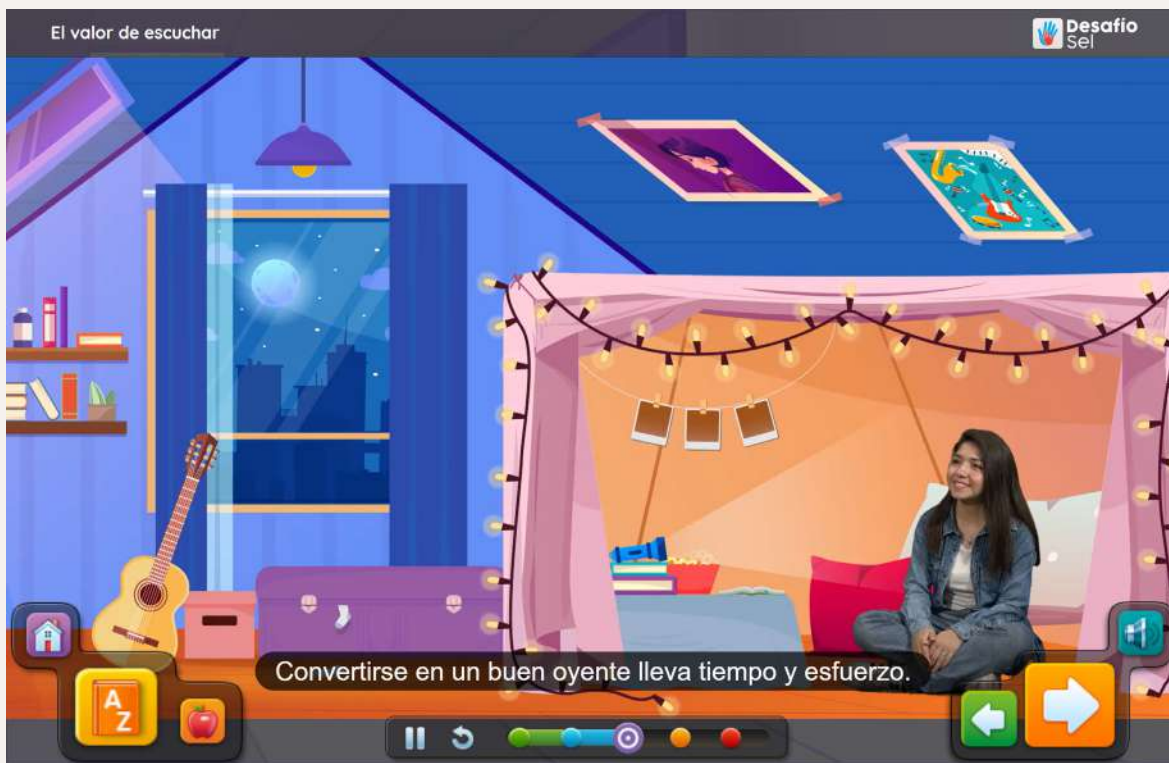
**Pregunta esencial:** ¿Cómo te sientes?

Herramienta que indaga en el estado socioemocional de los estudiantes mediante preguntas. Permite generar reportes, crear incidentes y enviar mensajes al alumno y apoderado, a través del Módulo de Comunicación.



### 3) Clase guiada en tiempo real

A medida que avance en la clase, utilice la proyección para mostrar cómo realizar las dinámicas propuestas. Puede invitar a los estudiantes a sugerir diferentes soluciones para las situaciones planteadas, levantando la mano y reflexionando de manera colaborativa. También puede pedirles que piensen en silencio cómo resolverían la situación y, al final de la clase, abrir un espacio de reflexión grupal.





#### 4) Participación de los estudiantes

Invite a los estudiantes a participar activamente. Puede llamar a algunos para que se acerquen a la BigTablet y resuelvan la etapa de entrenador o evaluador personal, o pedir que todos discutan en pares antes de elegir una respuesta conjunta como clase.





### 5) Reflexión y retroalimentación

Al final de la proyección, realice una reflexión sobre las competencias socioemocionales más relevantes utilizadas para resolver las diferentes situaciones planteadas y brinde retroalimentación sobre el desempeño de los estudiantes.

### 6) Complementar con actividades grupales

Después de la demostración en la pantalla, divida a los estudiantes en grupos pequeños para que trabajen en actividades similares en sus cuadernos, dispositivos o de manera activa. Esto refuerza los aprendizajes visualizados durante la proyección. Puede utilizar la funcionalidad de **Imprimir** para que los estudiantes trabajen en los ejercicios del **Entrenador** y/o **Evaluador Personal**.

## BENEFICIOS DE LA PROYECCIÓN EN CLASE PARA LOS ESTUDIANTES

### 1 VISUALIZACIÓN DE CONCEPTOS ABSTRACTOS

La proyección facilita que los estudiantes visualicen diferentes situaciones y sus posibles soluciones. Esto es especialmente útil para comprender las competencias socioemocionales y desarrollar actividades guiadas de manera más concreta.

### 3 MEJORA DE LA ATENCIÓN Y EL ENFOQUE

El uso de contenido digital proyectado capta mejor la atención de los estudiantes, especialmente cuando se combina con animaciones o actividades interactivas. Esto genera motivación por el contenido y promueve una mayor retención, no solo como entretenimiento, sino como herramienta para el aprendizaje.

### 5 RETROALIMENTACIÓN INMEDIATA

El docente puede brindar retroalimentación en tiempo real, lo que permite aclarar dudas en el momento. Este diálogo instantáneo en torno a los diferentes escenarios planteados en la proyección enriquece el proceso de aprendizaje.

## 2 PARTICIPACIÓN ACTIVA

Al tener la oportunidad de interactuar directamente con el contenido proyectado, los estudiantes se sienten más involucrados. La interacción con la pizarra o el proyector genera un ambiente de clase más dinámico, atractivo y participativo.

## 4 APRENDIZAJE COLABORATIVO

Al observar cómo sus compañeros resuelven los casos propuestos, los estudiantes aprenden unos de otros. Esto fomenta un ambiente de apoyo mutuo y colaboración, valorando las ideas compartidas y promoviendo el respeto por la diversidad de opiniones y perspectivas.

## 6 ADAPTACIÓN A DIFERENTES ESTILOS DE APRENDIZAJE

Al combinar explicaciones verbales con representaciones visuales, animaciones y ejercicios prácticos, la proyección atiende a distintos estilos de aprendizaje. Esto facilita la creación de un entorno inclusivo que responde a las diferentes preferencias y habilidades de los estudiantes, ayudando a superar barreras para la enseñanza, en coherencia los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

En resumen, el uso de la proyección en clase a través del software **Desafío Sel** transforma la enseñanza tradicional en una experiencia interactiva, accesible y activa, promoviendo un aprendizaje más participativo y alineado con las demandas pedagógicas contemporáneas y las **Bases Curriculares del Mineduc**.

## 2. APRENDIZAJE AUTODIRIGIDO

El aprendizaje autodirigido se enfoca en colocar al estudiante como el centro del proceso educativo, fomentando su independencia y responsabilidad. En el marco del desarrollo de competencias socioemocionales con el programa Desafío SEL, esta metodología permite que los estudiantes progresen a su propio ritmo, explorando conceptos y resolviendo problemas de manera autónoma, pero dentro de un entorno estructurado.

Este enfoque estimula la motivación intrínseca de los estudiantes, ayudándolos a gestionar sobre su propio aprendizaje, lo cual resulta en un desarrollo más sólido de habilidades tanto interpersonales como

intrapersonales. Desafío Sel facilita este proceso a través de una plataforma interactiva que ofrece desafíos personalizados, adaptándose a los estilos y ritmos individuales de cada estudiante.

A continuación, se presentan las estrategias para implementar este enfoque en el aula y los beneficios pedagógicos que aporta.

Contexto de aula:

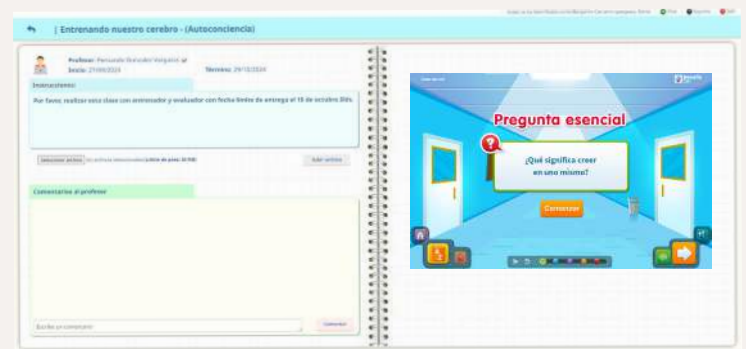
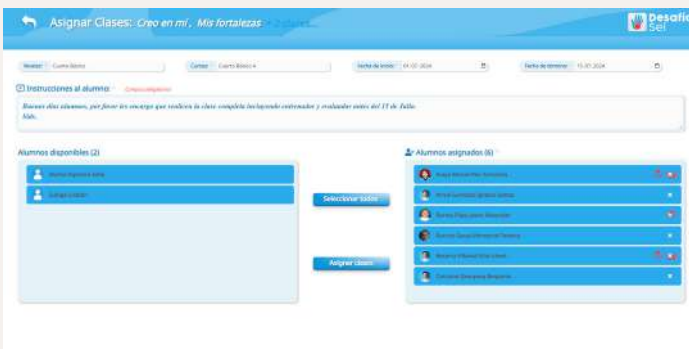
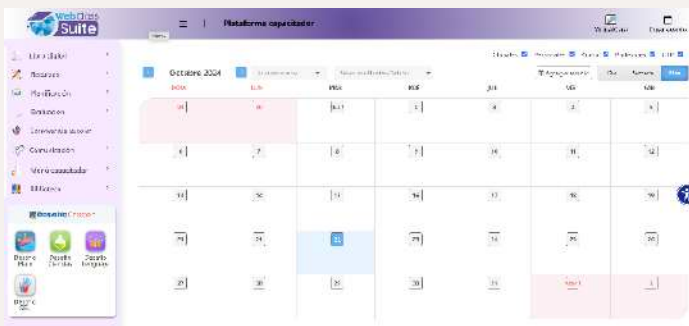
- Laboratorio de computación (presencial o virtual)

### Cómo implementar el aprendizaje autodirigido con Desafío Sel:

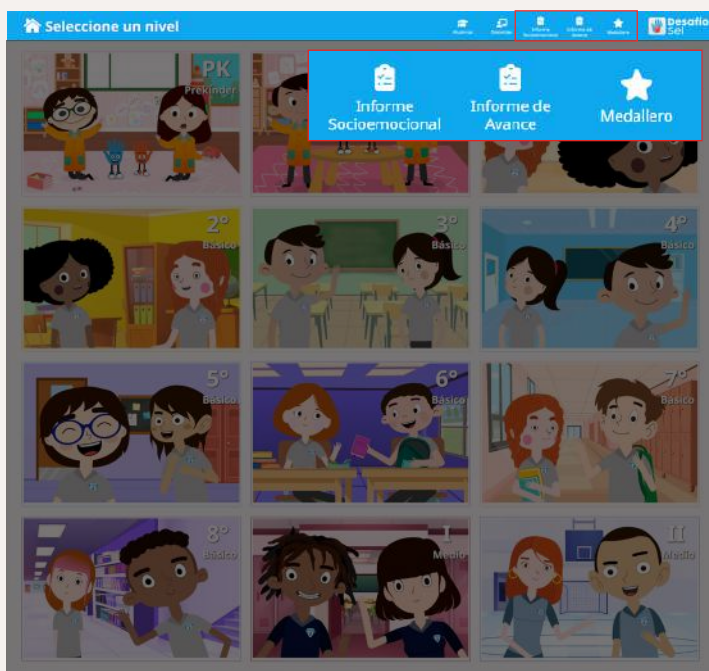
#### 1) Proporcionar acceso a las clases interactivas

Asegúrese de que cada estudiante tenga acceso a la plataforma (usuario y contraseña) y a un computador. Si algún estudiante tiene problemas con su **Contraseña**, puede dirigirse al módulo de **Libro digital/ Administración de alumnos/Herramientas: contraseña**.

Asigne una serie de clases que los estudiantes deben completar de manera independiente, dándoles la libertad de avanzar a su propio ritmo. Para ello seleccione las clases de su interés. La asignación puede realizarse para algunos estudiantes o para todos los estudiantes del curso.







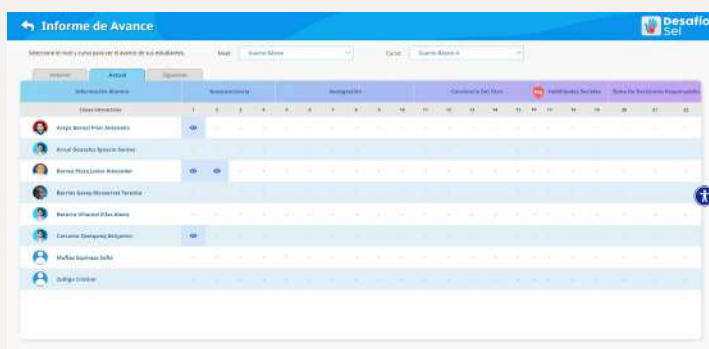
## 2) Instrucciones claras y objetivos específicos

Al comienzo de cada sesión, brinde instrucciones claras sobre las metas que los estudiantes deben alcanzar.

Explique cómo usar las herramientas interactivas de Desafío Sel, asegurándose de que los estudiantes sepan cómo navegar por la plataforma y utilizar los recursos disponibles.

## 3) Monitoreo y soporte personalizado

Aunque el enfoque es autodirigido, es fundamental que como docente monitoree el progreso de cada estudiante, para esto Desafío Sel ofrece herramientas que le permitan visualizar su avance, detectar posibles dificultades y alertas acerca de alguna situación preocupante. Para ello dirijase al visor de Niveles, barra superior y haga clic en **Informe Socioemocional**, **Medallero** y/o **Informe de avance**, seleccione el nivel y curso que desea monitorear y a los estudiantes de su interés.

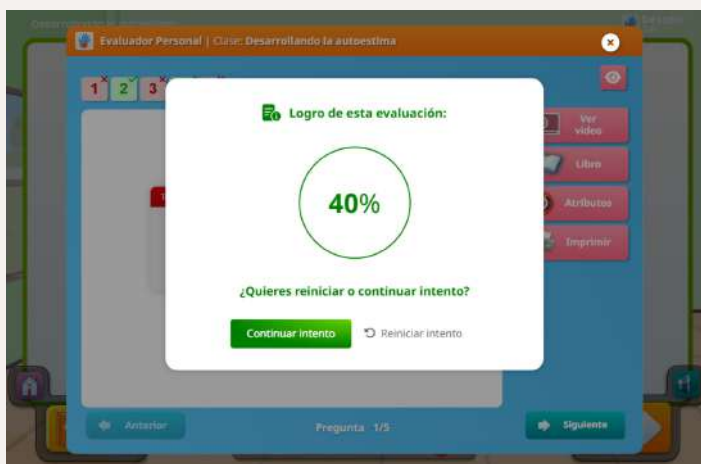




#### 4) Incorporar la reflexión y la autoevaluación

Fomente la reflexión sobre el aprendizaje. Al final de cada clase pida a los estudiantes que evalúen su propio progreso, identificando qué les resultó fácil y qué áreas necesitan mejorar.

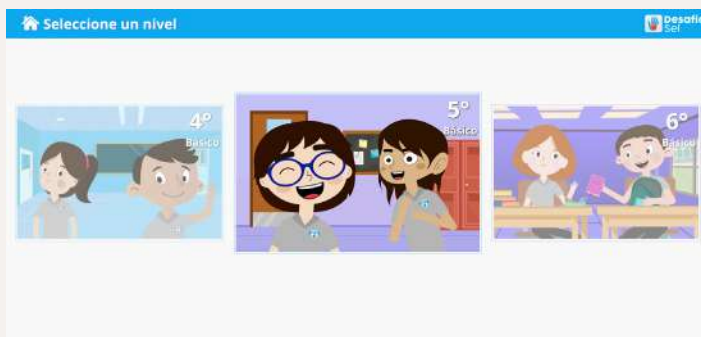
Proporcione oportunidades para que los estudiantes revisen y corrijan sus respuestas, guiándolos a través de la retroalimentación automática y apoyos que Desafío Sel proporciona. Por ejemplo, en el **Entrenador personal** los estudiantes pueden encontrar la herramienta.



Para corregir sus respuestas los estudiantes pueden Reiniciar el intento, tanto del Entrenador personal con del **Evaluador personal**.

#### 5) Ritmo flexible y adaptabilidad

Los estudiantes pueden ir avanzando a su propio ritmo y según las temáticas que más les interese, para eso puede apoyarse en la **Asignación multinivel** y considerar la transversalidad de los objetivos de aprendizaje.



Permita que los estudiantes regresen a clases anteriores si necesitan reforzar conceptos, asegurando que el aprendizaje sea verdaderamente personalizado y flexible. Para ello los estudiantes pueden recorrer la **Ruta de aprendizaje flexible** de su nivel en curso actual o el anterior.



## BENEFICIOS DEL APRENDIZAJE AUTODIRIGIDO CON DESAFÍO SEL

**1 DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA**

Los estudiantes aprenden a gestionar su propio proceso de aprendizaje, lo que les permite tomar decisiones sobre cómo, cuándo y qué aprender. Esto fomenta la responsabilidad y la independencia.

**2 MOTIVACIÓN INTRÍNSECA**

Al tener control sobre su aprendizaje, los estudiantes desarrollan una mayor motivación interna para explorar temas de interés y continuar aprendiendo más allá de lo obligatorio.

**3 DESARROLLO DE HABILIDADES DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS**

El aprendizaje autodirigido implica enfrentarse a desafíos sin la intervención constante del docente, lo que estimula la capacidad de encontrar soluciones creativas y efectivas de manera autónoma.

**4 ADAPTACIÓN A DIFERENTES RITMOS DE APRENDIZAJE**

Cada estudiante tiene su propio ritmo. En este enfoque, ellos avanzan según su propio ritmo, lo que les permite dedicar el tiempo necesario para comprender los conceptos más complejos sin la presión de seguir el ritmo del grupo.

**5 MEJORA DE LAS HABILIDADES INTERPERSONALES E INTRAPERSONALES**

A medida que los estudiantes aprenden a gestionar su tiempo y sus emociones durante el proceso, desarrollan habilidades intrapersonales como la autorregulación, así como habilidades interpersonales al colaborar con otros para resolver problemas cuando lo consideran necesario.

**6 FOMENTO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO Y LA TOMA DE DECISIONES**

Los estudiantes que controlan su aprendizaje también tienen la oportunidad de analizar de forma crítica la información que reciben, tomar decisiones sobre el enfoque que quieren seguir y evaluar sus propios resultados.

**7 PREPARACIÓN PARA LA VIDA REAL**

El aprendizaje autodirigido prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos de la vida adulta, donde deberán aprender de manera continua y tomar decisiones informadas por sí mismos.

El aprendizaje autodirigido es clave para el desarrollo académico, personal y profesional de los estudiantes, al ofrecerles una educación más personalizada y efectiva. Fomentar la autonomía, junto con un entorno de apoyo por parte del educador, permite que los estudiantes aprendan a través del ensayo y error, fortaleciendo su capacidad para resolver problemas y tomar decisiones. Este enfoque promueve un equilibrio entre la independencia y el respaldo emocional, creando un ambiente educativo que favorece tanto el desarrollo cognitivo como el socioemocional.

### 3. TRABAJO COLABORATIVO

Implementar el trabajo colaborativo con Desafío Sel puede enriquecer significativamente el aprendizaje de los estudiantes, ya que permite que trabajen en conjunto, se apoyen mutuamente y desarrollen habilidades socioemocionales a través de la resolución de problemas en equipo.

El trabajo colaborativo es una estrategia pedagógica que fomenta la interacción entre los estudiantes, desafiándolos a tomar decisiones y alcanzar objetivos comunes. Esta metodología promueve un ambiente donde los alumnos pueden compartir ideas, escuchar diferentes perspectivas y aprender de sus compañeros. Al enfrentarse a situaciones propuestas por Desafío Sel, los estudiantes tienen la oportunidad de reflexionar en equipo sobre cómo gestionar sus emociones, resolver

#### Cómo implementar el trabajo colaborativo

##### 1) Formación de grupos pequeños

Divida a la clase en grupos de 3 a 5 estudiantes. Es importante equilibrar los grupos para que haya diversidad en habilidades y niveles de comprensión.

Los grupos pueden ser fijos durante un tiempo o rotativos, según las necesidades de sus estudiantes.



conflictos y tomar decisiones en un contexto seguro y de apoyo.

La implementación del trabajo colaborativo en el aula no solo optimiza el rendimiento académico, ya que los estudiantes aprenden unos de otros, sino que también fortalece habilidades clave para la vida diaria, como la empatía, la comunicación efectiva y la capacidad de trabajar en equipo. Estas habilidades no solo son esenciales en el ámbito escolar, sino también en la vida personal y profesional futura, lo que contribuye al desarrollo integral del estudiante.

##### 2) Asignación de roles dentro de los grupos

Asigne un rol a cada estudiante dentro del grupo. Los roles pueden ser:

- **Líder del equipo:** se asegura de que todos comprendan el problema y colaboren.
- **Registrador:** toma nota de los procedimientos y soluciones del grupo.
- **Verificador:** revisa las respuestas del grupo y asegura que sean correctas.
- **Presentador:** comparte las soluciones del grupo con la clase.

Estos roles ayudan a que cada estudiante participe activamente y tenga una responsabilidad específica.





### 3) Uso de las clases interactivas de Desafío Sel

Asigne una clase interactiva a cada grupo y establezca un objetivo claro, como por ejemplo resolver una serie de problemas o completar una actividad dentro de la plataforma. Para ello diríjase al [Visor de nivel](#), Ingrese al nivel de interés y seleccione las clases que asignará al primer grupo, luego haga clic en el botón [Asignar](#).

La(s) clase(s) asignada(s) las puede revisar en el [Banco de planificaciones](#).

Los estudiantes del grupo podrán encontrar la(s) clase(s) asignada(s) en su [Ruta de aprendizaje](#) o desde el Cuaderno digital de [Orientación](#).

Cada grupo debe discutir las estrategias que usarán para resolver los problemas y trabajar de manera colaborativa en las soluciones.

Cada grupo debe discutir a partir del tema de la clase y las posibles soluciones, trabajando de manera dialogada y respetuosa.

### 4) Discusión y retroalimentación grupal

Al final de la actividad, cada grupo debe presentar su solución y explicar cómo llegaron a ella. Esto fomenta el respeto por la diversidad y desarrolla la competencia de conciencia del otro, ya que permite comprender que cada persona tiene distintas formas de resolver conflictos y percibir situaciones. Además, brinda a los demás grupos la oportunidad de aprender de los enfoques y perspectivas de sus compañeros, enriqueciendo el aprendizaje colaborativo.

Realice una retroalimentación constructiva, destacando el trabajo en equipo y el proceso de resolución, no solo el resultado final.





## BENEFICIOS DEL TRABAJO COLABORATIVO CON DESAFÍO SEL

### 1 MEJORA DE HABILIDADES SOCIALES

El trabajo en equipo fomenta la comunicación efectiva, la empatía, la cooperación y la capacidad de resolver conflictos, lo que fortalece las relaciones interpersonales.

### 2 APRENDIZAJE PROFUNDO

Al trabajar en colaboración, los estudiantes intercambian ideas y perspectivas, lo que amplía su comprensión y les permite abordar problemas desde diferentes ángulos.

### 3 DESARROLLO DE RESPONSABILIDAD COMPARTIDA

Al asumir roles y tareas dentro del grupo, los estudiantes aprenden a ser responsables de su contribución al éxito colectivo.

### 4 FOMENTO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO Y LA TOMA DE DECISIONES

Los estudiantes se ven desafiados a justificar sus ideas y a evaluar críticamente las de los demás, lo que estimula el desarrollo del pensamiento analítico y reflexivo.

### 5 FOMENTO A LA AUTOEFICACIA

Al participar activamente en la resolución de problemas grupales, los estudiantes ganan confianza en sus habilidades y experimentan un sentido de logro personal y compartido.

## 4. AULA INVERTIDA (FLIPPED CLASSROOM)

El **AULA INVERTIDA** (o flipped classroom en inglés) es un enfoque pedagógico que cambia la forma tradicional de enseñar. En lugar de que los estudiantes reciban la teoría en clase y hagan las actividades o ejercicios en casa, este modelo invierte el proceso:

Los estudiantes estudian el contenido teórico por su cuenta antes de la clase. Pueden hacerlo mediante recursos como videos, lecturas, podcasts o actividades interactivas que los maestros les proporcionan. El objetivo es que lleguen al aula ya habiendo aprendido los conceptos fundamentales. En este caso se les asigna una clase de Desafío Sel para que el estudiante pueda estudiar previamente en su hogar.

El tiempo de clase se dedica a la aplicación práctica de los conocimientos. Los estudiantes participan en actividades como debates, resolución de problemas, proyectos colaborativos o experimentos bajo la supervisión del profesor, quien actúa como guía o facilitador. Este enfoque permite una interacción más significativa y personalizada con los estudiantes.

### Cómo implementar la instrucción invertida con Desafío Sel:

#### 1) Asignar clases para el trabajo en casa

Seleccione la clase interactiva de Desafío Sel correspondientes al tema que se trabajará en la siguiente sesión y pida que la completen en casa hasta el **Entrenador personal**. Las clases interactivas están diseñadas para ser intuitivas y guiar a los estudiantes en la comprensión de conceptos.


Acompañe estas clases con preguntas orientadoras para que los estudiantes reflexionen sobre lo aprendido o identifiquen posibles dudas que quieran aclarar.

## 2) Preparación de actividades para la clase

Entrenador Personal | Clase: Creo en mí (Práctica)

1 2

Elizabeth está intentando aprender a tocar el piano. Siempre le pide ayuda a su profesor de música para practicar. Luego de unas semanas, Elizabeth siente que no ha mejorado mucho, pero no se rinde, y sigue practicando cada clase.



Ver video  
Libro  
Atributos  
Imprimir

Desafío Sel  
Creo en mí

Nombre: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

Actividad 1  
4º Básico | Unidad 1

ESCRIBE Y COMPARTE

1. Escribe un momento en que estabas a punto de rendirte, pero no lo hiciste.
2. Comparte lo que escribiste con tu compañero o compañera más cercano.

Anterior Pregunta 1/2

Una vez que los estudiantes han revisado los conceptos en casa, organice actividades prácticas y colaborativas que refuercen lo aprendido. Utilice el **Libro del estudiante** que encuentra en el **Entrenador Personal**.

Desafío Sel  
Creo en mí

Nombre: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

Actividad 2  
4º Básico | Unidad 1

EN TUS PROPIAS PALABRAS

1. Escribe una forma en que puedas utilizar la mentalidad de crecimiento para crecer en ti mismo.

Actividad 2  
Creo en mí | Actividad 2

Evaluador Personal | Clase: Creo en mí

1 2 3 4 5

Según lo observado en la imagen, ¿con qué mentalidad está pensando el protagonista?



Ver video  
Libro  
Atributos  
Imprimir  
Ver respuesta

Anterior Pregunta 3/5 Siguiete

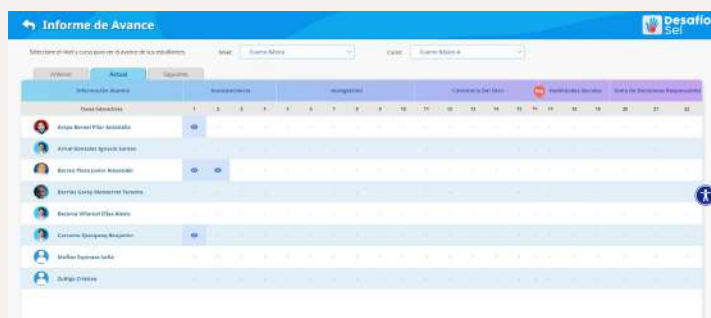
Utilice la clase para aclarar dudas, reforzar conceptos y promover la aplicación de los contenidos en contextos prácticos. Desafío Sel permite proyectar en clase algunos ejercicios, lo que facilita el trabajo colaborativo y el análisis de soluciones en grupo. Proyecte el **Evaluador Personal** para el desarrollo colaborativo.

### 3) Retroalimentación constante

Durante la clase, ofrece retroalimentación inmediata sobre el desempeño de los estudiantes en las actividades. Aproveche las herramientas de seguimiento de Desafío Sel para monitorear el progreso individual y grupal (medallero, informe de avance e informe socioemocional).

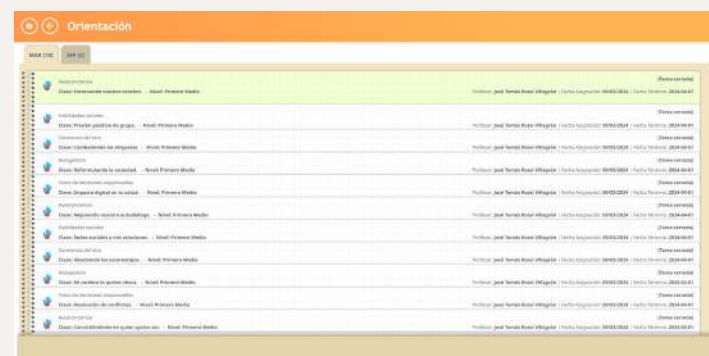


Fomente el diálogo entre los estudiantes para que expliquen sus procesos de pensamiento y resuelvan problemas en conjunto, creando un entorno de aprendizaje colaborativo y reflexivo.



### 4) Evaluación del aprendizaje en casa

Realice un seguimiento de las lecciones que los estudiantes completan en casa a través de las plataformas de Desafío Sel. Solicite a los estudiantes que al terminar la clase asignada envíen una evidencia a través del **Cuaderno de Orientación**, Listado e Tareas asignadas.



Evalúe su comprensión inicial antes de la clase y ajuste las actividades en función de las áreas que necesiten más trabajo.



En clase cree un espacio propicio para que los estudiantes puedan dialogar y reflexionar sobre los temas abordados. Para lograr esto, he diseñe una dinámica que no solo invite a la reflexión, sino que también se enfoque en el desarrollo de las competencias específicas que se pretendían trabajar durante la sesión.

Se debe dar un espacio en donde los alumnos puedan compartir sus perspectivas, hacer preguntas y profundizar en su comprensión de los contenidos. Al promover un ambiente colaborativo, los estudiantes se sienten más motivados a participar activamente y a conectar los conocimientos adquiridos con sus experiencias personales.

BENEFICIOS DEL AULA INVERTIDA CON DESAFÍO SEL

**1 MAYOR PARTICIPACIÓN ESTUDIANTIL**

Los estudiantes suelen estar más involucrados durante las actividades en clase, ya que el tiempo en el aula se utiliza para discusiones, proyectos y trabajos en grupo. Este enfoque fomenta la colaboración y la comunicación entre los estudiantes, permitiendo un aprendizaje más enriquecedor.

**2 APRENDIZAJE PERSONALIZADO**

Los estudiantes pueden avanzar a su propio ritmo al revisar el material en casa, lo que les permite profundizar en los temas que encuentran más desafiantes.

**3 MEJOR COMPRESIÓN DE LOS CONTENIDOS**

Al abordar la teoría en casa, los estudiantes tienen más tiempo para reflexionar sobre los conceptos antes de aplicarlos en clase. En el aula, los estudiantes pueden hacer preguntas específicas sobre el contenido que revisaron, lo que les ayuda a aclarar confusiones y consolidar su comprensión.

**4 DESARROLLO DE HABILIDADES CRÍTICAS**

Las actividades en clase suelen centrarse en la aplicación práctica de los conocimientos, lo que fomenta el análisis crítico y la resolución de problemas.

**5 FLEXIBILIDAD EN EL APRENDIZAJE**

Los estudiantes pueden acceder al contenido en cualquier momento y desde cualquier lugar, lo que les brinda la flexibilidad de aprender según su conveniencia. Este enfoque a menudo incluye el uso de herramientas digitales, lo que ayuda a los estudiantes a familiarizarse con la tecnología que es cada vez más relevante en su educación y carreras.

**6 MEJORA LA RELACIÓN ALUMNO-PROFESOR**

Más Tiempo para la Orientación: Los profesores pueden dedicar más tiempo a trabajar individualmente con los estudiantes en sus necesidades específicas, fortaleciendo la relación entre ambos. Feedback Inmediato: Al interactuar más en clase, los docentes pueden proporcionar retroalimentación inmediata, lo que facilita un aprendizaje más efectivo.



## 7

**FOMENTO DE LA AUTONOMÍA**

Al tener que revisar el contenido por su cuenta, los estudiantes aprenden a ser más responsables y autónomos en su proceso de aprendizaje. Este enfoque puede aumentar la motivación de los estudiantes, ya que tienen un mayor control sobre su aprendizaje y pueden ver el impacto directo de sus esfuerzos.

En resumen, las clases invertidas ofrecen una serie de beneficios que pueden transformar la experiencia educativa, haciendo que el aprendizaje sea más activo, flexible y centrado en el estudiante. Este enfoque no solo mejora la comprensión del contenido, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del futuro.

## 5. APRENDIZAJE EXPERIENCIAL (DRAMATIZACIÓN)

El **APRENDIZAJE EXPERIENCIAL** es un enfoque pedagógico que se basa en la idea de que los estudiantes adquieren conocimientos y habilidades a través de la experiencia directa. Este tipo de aprendizaje enfatiza la participación activa y la reflexión sobre las experiencias vividas, en lugar de la simple recepción pasiva de información.

A continuación se describen algunos aspectos clave del aprendizaje experiencial:

### Principios Fundamentales

- **Aprender Haciendo:** Los estudiantes se involucran en actividades prácticas, lo que les permite experimentar situaciones del mundo real.
- **Reflexión:** Después de la experiencia, se fomenta la reflexión crítica sobre lo que se ha aprendido, lo que ayuda a consolidar el conocimiento.
- **Aplicación:** Los conocimientos adquiridos se aplican a nuevas situaciones, permitiendo que los estudiantes hagan conexiones entre la teoría y la práctica.



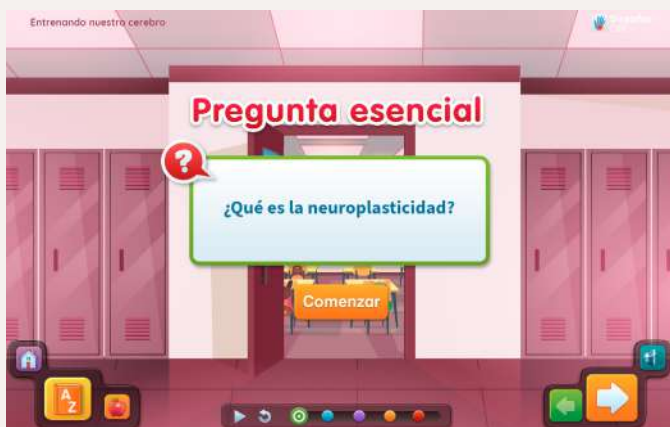
### Ciclo de Aprendizaje Experiencial

- **Experiencia Concreta:** Participar en una actividad o experiencia.
- **Reflexión:** Pensar y reflexionar sobre la experiencia vivida.
- **Conceptualización Abstracta:** Extraer lecciones y formular conceptos a partir de la reflexión.
- **Experimentación Activa:** Aplicar lo aprendido en nuevas situaciones y experiencias.

**Desafío Sel** es un programa que invita a los participantes a actuar y movilizarse, seguido de un proceso de reflexión. A través de la etapa de video modeling, el programa promueve la dramatización como una herramienta clave para el autoconocimiento, la expresión de emociones, la socialización con otros y la toma de decisiones responsables. Esta metodología permite a los participantes explorar sus sentimientos y experiencias, facilitando un aprendizaje significativo y transformador.

## Cómo Implementar el Aprendizaje Experiencial en Clase:

Proyecte la clase para que todos los estudiantes la puedan ver y trabajar de manera colaborativa. Siendo usted quien modele el aprendizaje.



### 1) Preparación del equipo tecnológico

Asegúrese de contar con un Big Tablet, o en su defecto con un proyector conectado a su computador, para proyectar el contenido de Desafío Sel.

Abra la clase de Desafío Sel que va a trabajar y familiarícese con las actividades que los estudiantes verán en la pantalla.

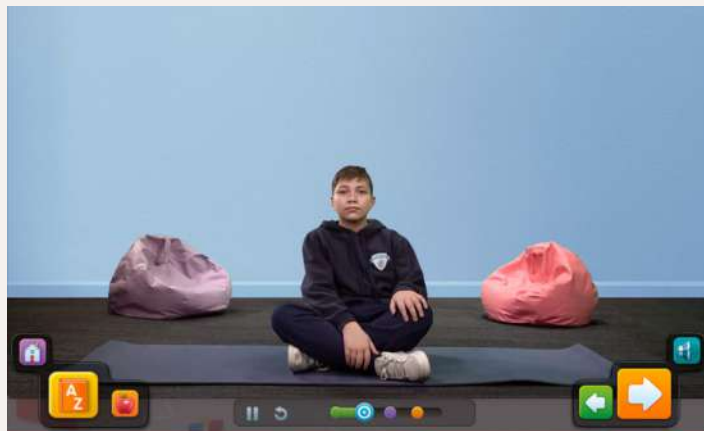
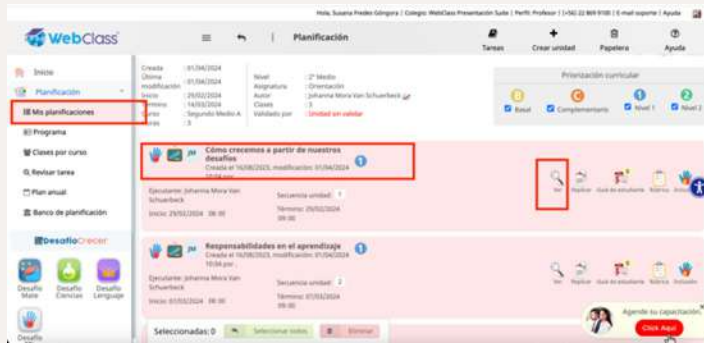
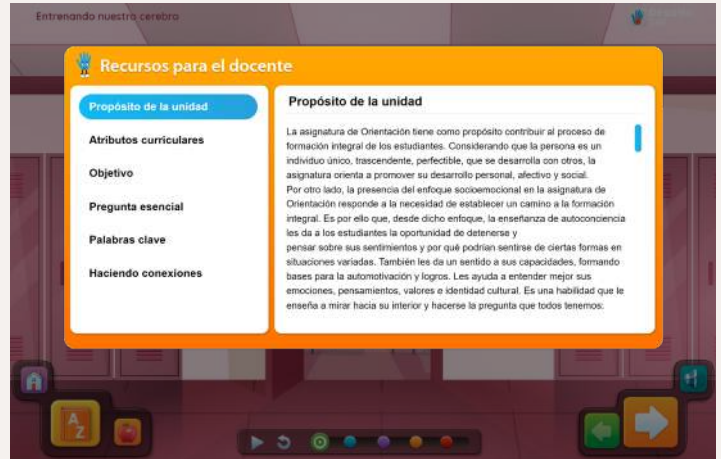
## 2) Presentación de la clase interactiva

Comience proyectando la clase o actividad que desea trabajar, asegurándose de que todos los estudiantes puedan ver claramente.

Explique el objetivo de la actividad, destacando los conceptos que se abordarán y cómo los estudiantes podrán interactuar durante la clase.

Para ello puede ir al [Recurso para el docente](#).

O dirigirse al [Banco de planificaciones](#) de la asignatura de orientación, buscar la unidad correspondiente y ver la planificación docente de la clase específica.



### Presente la primera parte de la clase:

En esta primera etapa modele los ejercicios y pídales a los estudiantes que participen de manera activa, haciendo cada uno de los pasos que sugiera. Para esto puede dividirlos en grupo o hacerlo todos juntos. Estas están construidas por etapas dependiendo del nivel.

### PRE-KÍNDER Y KÍNDER

**Atención Plena:** es una técnica que ayuda a los niños a concentrarse en el presente, permitiéndoles reconocer y comprender sus emociones. A través de la práctica de la atención plena, los estudiantes aprenden a regular mejor sus emociones, lo que les ayuda a mantener la calma.

Prepare un entorno propicio para el aprendizaje, ya sea corriendo las mesas, utilizando cojines, etc. Puede guiarse por el video, haciendo usted una muestra de cómo es un ejercicio de atención plena y explicar en qué consiste. Luego pídales a los estudiantes que



hagan el ejercicio siguiendo las instrucciones del video. 1º BÁSICO A IIº MEDIO :

**Pregunta esencial: ¿Cómo te sientes?**

Esta herramienta está diseñada para indagar en el estado socioemocional de los estudiantes a través de preguntas reflexivas.

Este es un excelente espacio para que usted, como docente, comparta sus propias experiencias, lo cual puede ayudar a fortalecer el vínculo con sus estudiantes. De este modo, se fomenta un ambiente de confianza y empatía en el aula.

En este contexto, puede explicar qué es una emoción, cómo se sienten estas en el cuerpo, qué pensamientos las acompañan y cómo gestionarlas. Para ello, puede modelar cada una de las emociones que se abordan en esta sección.

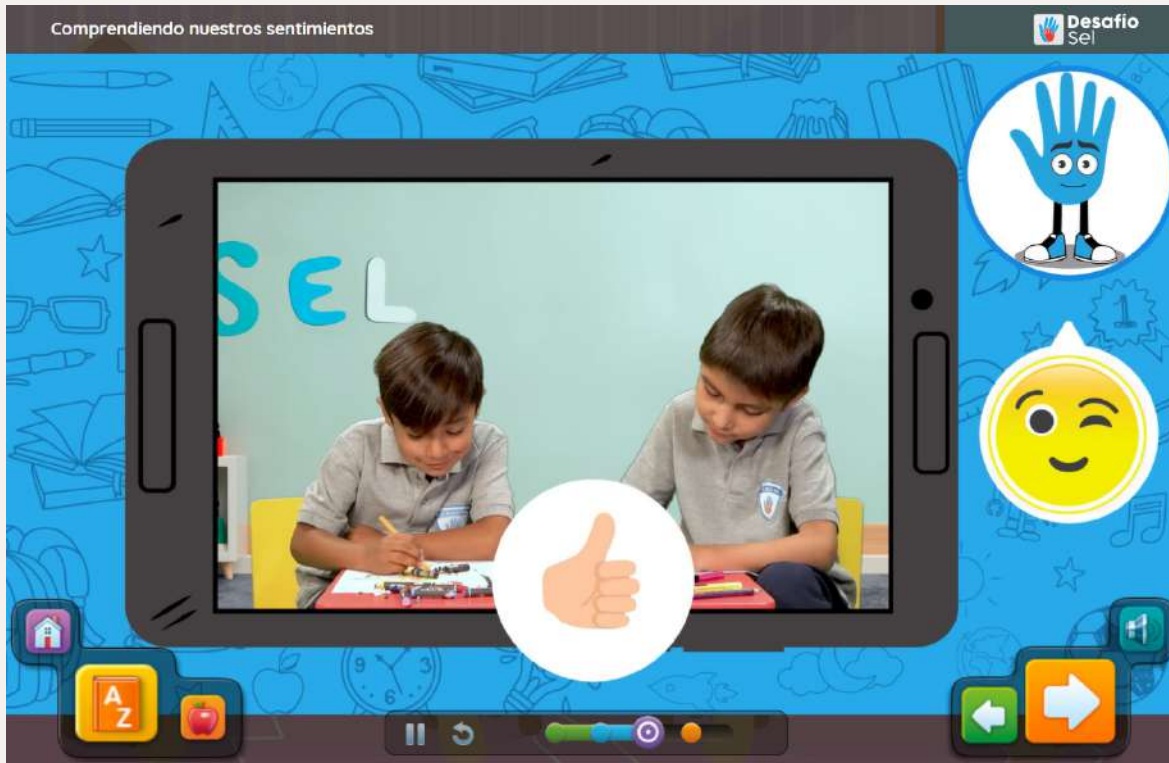
Además, puede involucrar a los estudiantes pidiéndoles que respondan a las preguntas y expliquen sus propias emociones, describiendo cómo se sienten y qué las provoca.

Para fomentar la participación de todos, puede crear dinámicas que permitan a los estudiantes compartir sus experiencias y expresar cómo se sienten en diferentes situaciones y por qué. Esto no solo enriquece la discusión, sino que también ayuda a cada uno a entender y gestionar mejor sus emociones.



### 3) Clase guiada en tiempo real (videomodeling)

En esta etapa pídale a los estudiantes que vean el contenido, los cuales están presentados a través de distintos videos animados o actuados.



#### 4) Participación de los estudiantes

En esta etapa, pida a los estudiantes que vean los videos hasta el momento en que se presenta el conflicto. Luego, forme grupos en los que puedan proponer posibles soluciones a los conflictos expuestos.

Una vez que realicen las representaciones utilizando la técnica de **role play**<sup>1</sup>, analicen cómo resuelven las situaciones en el video. Comparen las diferencias y similitudes entre las representaciones de los estudiantes y las soluciones propuestas en la clase interactiva.



<sup>1</sup> El **role play** o **juego de roles** es una técnica educativa donde los participantes asumen diferentes personajes en una situación específica. Permite desarrollar habilidades de comunicación, fomentar la empatía y practicar la resolución de conflictos en un entorno seguro. Es una herramienta eficaz para el aprendizaje activo y la reflexión.

Evaluador Personal | Clase: Manejando el estrés académico

1 2 3 4 5

Emilia experimenta niveles significativos de estrés en su vida diaria y, a menudo, se encuentra abrumada por las demandas y las tensiones que enfrenta, afectando no sólo su bienestar mental, sino también su salud física.




Ver video  
Libro  
Atributos  
Imprimir  
Ver respuesta

Anterior      Pregunta 3/5      Siguiente

Imprimir

3) Pregunta 2M-C4-P3\_EVA

Emilia experimenta niveles significativos de estrés en su vida diaria y, a menudo, se encuentra abrumada por las demandas y las tensiones que enfrenta, afectando no sólo su bienestar mental, sino también su salud física.



¿Qué consejo podrías darle a Emilia para que reduzca la respuesta de estrés en su cuerpo?

A)  Ignorar las causas del estrés y distraerse con actividades lúdicas para olvidarse de los problemas.

B)  Posponer la atención a las demandas y tensiones hasta que se vuelvan inevitables.

C)  Practicar la visualización, ya que le ayudará a imaginar resultados positivos.

4) Pregunta 2M-C4-P4\_EVA

César está sumido en la presión por obtener buenas notas y rendir académicamente. Su identidad y autoestima están fuertemente vinculadas a su desempeño académico, y enfrenta una creciente ansiedad ante la



## 5) Reflexión y retroalimentación

Al final de la proyección, realice una reflexión sobre las competencias socioemocionales más relevantes utilizadas para resolver las diferentes situaciones planteadas y brinde retroalimentación sobre el desempeño de los estudiantes.

Pregunte a los estudiantes cómo se sintieron al representarlas y de qué manera esta dinámica les brinda herramientas para buscar posibles soluciones al considerar los distintos enfoques propuestos por sus compañeros. Finalmente, ofrezca retroalimentación sobre el desempeño de los estudiantes.

## BENEFICIOS DEL APRENDIZAJE EXPERENCIAL Y LA DRAMATIZACIÓN CON DESAFÍO SEL

**1 DESARROLLO DE LA EMPATÍA**

Al asumir diferentes roles, los estudiantes pueden entender mejor las emociones y perspectivas de otros, lo que fomenta la empatía.

**2 MEJORA LA COMUNICACIÓN**

Practicar la expresión verbal y no verbal en situaciones simuladas ayuda a los estudiantes a mejorar sus habilidades de comunicación.

**3 RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS**

El role play permite a los estudiantes experimentar y practicar estrategias efectivas para resolver conflictos en un entorno seguro.

**4 AUMENTO DE LA CONFIANZA**

Al participar en dramatizaciones, los estudiantes ganan confianza en sí mismos y en sus habilidades para enfrentar situaciones sociales.

**5 FOMENTO DEL TRABAJO EN EQUIPO**

La colaboración en grupos durante el role play promueve habilidades de trabajo en equipo y cohesión grupal.

**6 REFUERZO DEL APRENDIZAJE**

Aprender a través de la experiencia hace que los conceptos sean más memorables y significativos, facilitando una comprensión más profunda.

**7 DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD**

Los estudiantes pueden explorar soluciones innovadoras y creativas a través de la dramatización de diferentes escenarios.

**8 REFUERZO DEL APRENDIZAJE**

La reflexión sobre sus propias emociones y reacciones durante las actividades ayuda a los estudiantes a conocerse mejor y a gestionar sus sentimientos.

**9 DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD**

Practicar en un entorno controlado les permite a los estudiantes prepararse para interacciones sociales reales.

**10 REFUERZO DEL APRENDIZAJE**

Analizar y discutir las diferentes situaciones y soluciones fomenta habilidades de pensamiento crítico y toma de decisiones.

Estos beneficios contribuyen a un aprendizaje integral que no solo mejora las competencias académicas, sino también las socioemocionales esenciales para la vida diaria.

