



Centro de Innovación  
en Liderazgo Educativo  
Líderes TP

# Actúa TP:

## Concurso de Innovación Educativa



**Actúa TP:**  
Concurso de Innovación Educativa

**Centro de Innovación en  
Liderazgo Educativo (CILED)**  
[www.ciled.cl](http://www.ciled.cl)

**Año:** 2024

**Autoras:**

María Paz Arriagada  
Cristina Aziz  
Alejandra Moreno  
María Paz Valdivia

**Directora Recursos Pedagógicos:**

Alejandra Moreno Chaux

**Diseño:**

Carlos Muñoz  
[www.cemuma.cl](http://www.cemuma.cl)

**Imágenes:**

Pexles



Importante: En el presente documento se usan de manera inclusiva términos como “el director”, “el docente”, “el estudiante”, “el profesor”, “el alumno”, “el compañero” y sus respectivos plurales (así como otras palabras equivalentes en el contexto educativo) para referirse a hombres y mujeres. Esta opción obedece a que no existe acuerdo universal respecto de cómo aludir conjuntamente a ambos sexos en el idioma español, salvo usando “o/a”, “los/las” y otras similares, y ese tipo de fórmulas supone una saturación gráfica que puede dificultar la comprensión de la lectura.



# Índice

<b>1. Introducción</b>	4
<b>2. Nuestro sueño</b>	6
<b>3. El concurso</b>	8
<b>4. La experiencia</b>	14
<b>5. Resultados</b>	18
<b>6. Proyectos que inspiran</b>	22
Colaboración: la llave del tesoro empresarial	23
Relamix	25
Hidrogenerador	27
GRS Tarapacá	29
Empleo TP	31
ECOAPP	33
Granja vertical sustentable del s.XXI	35
Ecorganic	37
Impulsatec.cl	39
Mind Feeding	41
<b>7. Reflexiones finales</b>	43





# 01 Introducción



"El mejor modo de predecir el futuro es creándolo".

Peter Drucker

Vivimos en un mundo complejo, incierto, fascinante, que cambia constantemente, y cada vez más rápido. Donde somos un sistema interconectado, global, interdependiente, conformado por seres diversos, que nos necesitamos mutuamente. Un mundo cada vez más tecnologizado, que nos plantea interrogantes, desafíos, y oportunidades nunca antes vistas.

En este escenario, soñamos con que nuestro país sea un espacio de bienestar para todos y todas. Donde cada persona pueda desarrollar su máximo potencial, tenga la libertad de decidir su camino de vida, y cuente con las herramientas para hacer realidad esos proyectos personales.

En esta nueva sociedad, necesitamos también nuevas formas de convivir, aprender, trabajar, y educar. Eso significa que todo niño, niña y joven debe tener las mejores oportunidades para educarse en comunidades educativas que les ayuden a construir el mejor futuro posible. Lugares donde puedan ejercitar la curiosidad, el atreverse a probar, aprender de los errores, mantenerse motivados, cultivar sus potenciales, el amor por el aprendizaje, y las capacidades para seguir aprendiendo y aportando en sus contextos a lo largo de sus vidas.

Donde lo que se enseña haga sentido, porque se vincula con los intereses de los estudiantes y les entrega herramientas para aportar en los desafíos reales que existen en sus comunidades, territorios, en el planeta. Para eso necesitamos una educación que ofrezca oportunidades de aprendizaje reales, donde se pueda aprender de forma práctica, experimentando, resolviendo, construyendo, y desarrollando habilidades, no solo para el ámbito escolar, sino que para la vida.

En este contexto es que nace el concurso de “Actúa TP”, el cual es una invitación para que equipos de estudiantes y docentes de todo Chile desarrollen proyectos innovadores usando la metodología del Design Thinking, promoviendo una experiencia de aprendizaje profunda, significativa, orientada al desarrollo de habilidades clave para la vida en el s.XXI, y a impulsar culturas de innovación en las comunidades educativas del país.

A continuación se presenta el origen, desarrollo, implementación y resultados de este proyecto.



# Nuestro sueño

“

**"La educación no cambia el mundo, cambia a las personas que van a cambiar el mundo".**

**Paulo Freire**

En una sociedad que cambia constantemente, y donde quienes son hoy estudiantes se verán enfrentados a múltiples desafíos y también oportunidades, sabemos que la educación tiene que estar a la altura, y dar respuestas y herramientas para que los jóvenes puedan desarrollar su pleno potencial y aportar de la mejor forma posible a la sociedad en la que les tocará vivir.

Por esto, empezamos nuestro camino con el sueño de poder aportar a algunas de las necesidades clave de la educación actual:


**1. Transformar el aprendizaje en experiencias significativas y profundas para los estudiantes, donde en un futuro los jóvenes sientan y vean que lo que aprendieron en su experiencia escolar les dio herramientas para aportar en los desafíos reales de sus comunidades y del país.**

**2. Lograr que el paso por el colegio aporte no solo conocimientos, sino que desarrolle habilidades clave para la vida, tales como la empatía, creatividad, colaboración, capacidad de resolver problemas, comunicarse de forma efectiva, y cómo vivir en una sociedad altamente digital y tecnologizada.**

**3. Fortalecer las condiciones y oportunidades para la innovación y educación integral en las comunidades educativas<sup>1</sup>, transformando los establecimientos escolares en lugares donde sea posible soñar, crear, experimentar sin miedo al error, llegar a nuevas y mejores soluciones frente a cualquier tipo de problema, cultivar el amor por el aprendizaje y la confianza en lo que cada joven puede lograr.**

---

<sup>1</sup> Política de Reactivación educativa propuesta por el Ministerio de Educación de Chile. <https://reactivacioneducativa.mineduc.cl/fortalecimiento-y-activacion-de-aprendizajes/>



# 03 El concurso

“

"Si no estás preparado para equivocarte, nunca llegarás a nada original".

Sir Ken Robinson



Nuestro sueño es que los estudiantes de todo Chile puedan vivir experiencias de aprendizaje profundas, significativas y transformadoras, gracias a las cuáles se sientan capaces de aportar a los desafíos que viven ellos, sus familias, sus comunidades, su país.

Para eso es necesario entregar conocimientos y herramientas concretas que les permitan a los jóvenes soñar, experimentar, crear, y aprender junto a otros.

Así nace el concurso, “Actúa TP”, en el cual equipos de estudiantes y docentes de la educación media técnico profesional desarrollan proyectos innovadores usando la metodología del Design Thinking.

Para esto:

## **1. Definimos que el Design Thinking sería nuestra hoja de ruta**

**¿Qué es el Design Thinking (DT)?** El DT, o “Pensamiento de Diseño”, es una metodología clave en el mundo de la innovación, la cual fomenta un enfoque empático, creativo, colaborativo y centrado en las personas. Usada en múltiples campos y con distintos propósitos, esta metodología permite desarrollar soluciones más efectivas e innovadoras para los diversos desafíos que pueda estar viviendo un grupo de personas.

**¿Por qué Design Thinking?** Vimos en el DT lo que estábamos buscando: una metodología que ofrece herramientas concretas y novedosas, para lograr que lo que se aprende en el colegio pueda ponerse al servicio de resolver desafíos reales, de manera colaborativa e innovadora, ayudando a crear experiencias significativas de aprendizaje.

## **2. Nos propusimos diferentes objetivos**

Formar docentes y estudiantes en la metodología de Design Thinking, aplicándola a problemáticas de su entorno mediante un concurso escolar online, con el fin de:

**2.1. Generar experiencias de aprendizaje significativas y profundas para los estudiantes.**

**2.2. Promover en los estudiantes el desarrollo de habilidades clave para la vida, tales como empatía, creatividad, colaboración, resolución de problemas, y comunicación.**

**2.3. Fortalecer las condiciones y oportunidades para la innovación y educación integral, formando a los docentes en metodologías para la innovación.**

**2.4. Desarrollar un modelo de formación docente innovador, práctico, efectivo y escalable, el cual permita dejar capacidades instaladas en los docentes.**

### **3. Creamos el concurso**

El concurso se desarrolla a lo largo de un proceso creativo de 10 semanas, donde equipos de estudiantes liderados por un docente, investigan una problemática local y proponen soluciones innovadoras utilizando como metodología el Design Thinking. El proceso se divide en 5 fases: empatizar, definir, idear, prototipar/testear, y comunicar la solución a través de un video pitch el cual es evaluado por un equipo de jurados.

En las tres versiones realizadas a la fecha, han participado estudiantes de 1º a 4º medio, de establecimientos Técnico Profesionales de todo el país.

Para implementar el concurso:

#### **3.1. Desarrollamos una plataforma única en su tipo.**

A través de una plataforma digital exclusiva, los equipos acceden a las herramientas e información necesaria para vivir todo el proceso del concurso, lo cual facilita la participación interregional de los diversos equipos. En esta plataforma encuentran:

- Formación en DT, a través de videos y contenidos para aprender los aspectos esenciales de la metodología.
- Acceso al material necesario para completar las diferentes actividades de cada fase del DT.
- Un canal para enviar cada una de las actividades realizadas, y recibir retroalimentación por parte de un tutor/a.
- Información sobre los detalles del concurso, plazos y el estado de avance de sus distintas actividades.

Además la plataforma es flexible, pudiendo ser adaptada a las necesidades de cada versión. Permanece disponible para los participantes incluso después de finalizado el concurso, permitiendo el acceso continuo a todos los recursos.

### 3.2. Generamos un kit de recursos.

Como parte del concurso se han desarrollado diversos recursos educativos para que los equipos de estudiantes y a sus docentes puedan desarrollar sus proyectos de manera más autónoma y efectiva. Dentro de los recursos disponibles se encuentran:

- 6 videos que introducen al DT y sus fases.
- Un manual con 9 actividades para poder implementar cada fase del DT.
- Rúbricas para guiar la correcta aplicación de cada actividad, así como el feedback de cada tutor.
- Lienzo CANVA del pitch, el cual entrega de manera sintética los principales elementos que deben ser comunicados en el video para presentar las ideas y estructurar el relato de una manera clara.

Además, antes de comenzar el concurso, cada equipo recibe en su establecimiento el “Kit del Design Thinking”, donde encuentran el manual, el lienzo CANVA y otros recursos complementarios.

### 3.3. Diseñamos capacitaciones para los docentes.

Con el fin de fortalecer y profundizar en la formación docente, así como fomentar la colaboración entre pares, el concurso incluye dos encuentros de capacitación que se realizan de manera virtual sincrónica y asincrónica, aproximadamente a mitad del proceso. En éste los profesores profundizan en las etapas clave del Design Thinking y adquieren estrategias para guiar a sus estudiantes en su implementación. Además, se capacitan en el uso de la plataforma como herramienta pedagógica que los guía y acompaña en cada una de las fases del proceso,

Estas capacitaciones incluyen actividades en grupos pequeños, donde los participantes tienen la oportunidad de compartir sus experiencias, plantear inquietudes y difundir buenas prácticas.

### 3.4. Reunimos a un equipo de tutores expertos en DT.

Uno de los principales diferenciadores del concurso, es el acompañamiento constante que reciben los equipos por parte de tutores expertos en Design Thinking, quienes acompañan a cada equipo, guiándolos y brindando retroalimentación constante, con el objetivo de potenciar al máximo los aprendizajes y habilidades de cada participante.

Cada tutor guía de 2 a 5 equipos, asegurando un seguimiento personalizado para cada proyecto.

El tutor se reúne virtualmente con los participantes en cinco ocasiones, una por cada etapa, con el objetivo de aclarar dudas, ofrecer retroalimentación y orientarlos hacia un mejor resultado. Además tras la entrega de cada actividad, el tutor deja comentarios escritos en la plataforma y asigna un puntaje al equipo, de acuerdo a rúbricas. Así cada miembro, a través de su cuenta, puede acceder a esta evaluación para implementar las mejoras necesarias antes de avanzar a la siguiente etapa.

Finalmente el equipo de tutores trabajan también de forma colaborativa entre ellos, conformando una comunidad de aprendizaje, en la cual a través de diversos encuentros van compartiendo buenas prácticas y fortaleciendo sus propias capacidades y habilidades para por ejemplo, dar retroalimentación de forma efectiva.

### 3.5. Invitamos a diversos socios.

Debido al valor que tiene el poder contar con diferentes miradas y ámbitos de expertise, en las diferentes versiones del concurso se ha invitado a diversos socios del mundo productivo y social, quienes han aportado de diversas formas en las etapas previas del concurso, durante el proceso y al finalizar como jurados para elegir a los equipos ganadores. Dentro de este grupo de socios se encuentran: Emprendedores; Fundaciones, Sostenedores, Investigadores, Académicos, Profesionales y Autoridades del Ministerio de Educación.

Así, la participación de este grupo de socios representantes de diversos grupos, resulta un aporte fundamental para la realización del concurso.

Sostenedores:

- ▶ Apoyando las convocatorias e impulsando la participación de los equipos.
- ▶ Asegurando junto a los Directores de cada establecimiento, que los docentes y estudiantes dispongan del tiempo y recursos necesarios para participar plenamente en el concurso.
- ▶ Otorgando reconocimiento a los equipos por su trabajo, reforzando la importancia de estos proyectos dentro de las instituciones educativas.

Emprendedores y empresas:

- ▶ Sugiriendo problemáticas reales y relevantes, conectando así el aprendizaje con los desafíos actuales del mundo laboral.

- Ofreciendo retroalimentación valiosa durante la fase de “Idea”, orientando a los estudiantes en la toma de decisiones para seleccionar la mejor idea para resolver la problemática abordada.
- Formando parte del jurado que evalúa los pitch de los equipos, aportando una visión crítica y experta sobre la viabilidad y el impacto de las soluciones presentadas.
- Compartiendo sus testimonios inspiradores durante encuentros virtuales, brindando a los participantes una perspectiva directa sobre la innovación en sus respectivos campos.

Investigadores y académicos:

- Enriqueciendo el proceso con su experiencia educativa, asegurando que el concurso se mantenga alineado con las mejores prácticas pedagógicas y formativas.



# 04 La experiencia

“

"La única fuente de conocimiento es la experiencia".

Sir Ken Robinson






A la fecha, el concurso ha contado con tres versiones, la primera en el 2022, la segunda en el 2023, y la tercera en el 2024, en las cuáles han participado equipos de establecimientos técnico profesionales de todo el país, con estudiantes entre 1° a 4° medio.

Un elemento clave del diseño e implementación de este concurso, es que ha seguido los principios del Design Thinking de implementar, levantar retroalimentación y ajustar, para así ir iterando y generando mejoras continuas en cada versión del concurso.

De esta forma la primera versión fue un piloto, en el cual participaron sólo 6 colegios, lo cual permitió una experiencia más acotada, que generó múltiples aprendizajes. Luego se realizó la segunda versión con un mayor número de participantes, contando con 42 equipos inscritos. Finalmente se realizó la tercera versión la cual superó todas nuestras expectativas, al contar con ¡101 equipos participantes!



## 1. El concurso en cifras

	1° versión	2° versión	3° versión	Total
 Equipos inscritos	6	42	101	149
 Estudiantes participantes	29	203	420	652
 Docentes certificados	6	27	77	110
 Jurados	4	6	9	19
 Ganadores	1	6	3	10

## 2. Ganadores concursos

1° versión

**Primer lugar/**

**Proyecto:**  
**“Un aporte al desarrollo agrícola”.**

Liceo Técnico Felisa Clara  
Tolup Zeiman





2° versión

> Categoría 1° y 2° medio

**Primer lugar/**

**Proyecto:**  
**"Sana  
Convivencia"**

Liceo Técnico Felisa Clara  
Tolup Zeiman

**Segundo lugar/**

**Proyecto:**  
**"Talleres extra-  
programáticos  
para estudiantes"**

Liceo Industrial  
Miguel Aylwin Gajardo

**Tercer lugar/**

**Proyecto:**  
**"Zona Segura"**

Colegio Miguel  
de Cervantes

> Categoría 3° y 4° medio

**Primer lugar/**

**Proyecto:**  
**"TecnoPower"**

Instituto Politécnico  
Bicentenario Juan  
Terrier Dailly

**Segundo lugar/**

**Proyecto:**  
**"Leer, comprender  
y emprender"**

Liceo Técnico  
Felisa Clara Tolup Zeiman

**Tercer lugar/**

**Proyecto:**  
**"SSP22"**

Colegio Nirvana

3° versión

**Primer lugar/**

**Proyecto:**  
**"Colaboración: la  
llave del tesoro  
empresarial"**

Liceo Técnico Felisa Clara  
Tolup Zeiman

**Segundo lugar/**

**Proyecto:**  
**"Relamix"**

Colegio Raúl  
Silva Henríquez

**Tercer lugar/**

**Proyecto:**  
**"Hidrogenerador"**

Liceo  
Mauricio Hochschild



# 05 Resultados



"Los resultados son inevitables cuando los esfuerzos son constantes".

Fábio Medici Lorenzetti

Para conocer los resultados de los concursos se han realizado encuestas de satisfacción y grupos focales, con el fin de hacer visible no sólo las percepciones de los participantes sobre la experiencia, sino también para obtener insumos que permitieran la mejora continua del proyecto.

## 1. Algunos resultados

**1. Interés en este tipo de iniciativas.** En total considerando sus tres versiones, el concurso ha convocado a **149 equipos** de diversos establecimientos escolares del país, lo cual refleja el alto interés que existe en las comunidades educativas por participar de este tipo de **experiencias que fomentan la innovación educativa.**

**2. Aprendizajes.** Estudiantes desarrollan proyectos sobre temáticas alineadas con requerimientos curriculares, lo cual les permite un aprendizaje profundo y práctico sobre dichos temas.

**3. Desarrollo de habilidades.** Según un **93% de los participantes<sup>2</sup>**, considerando estudiantes y docentes, **el concurso les permitió desarrollar habilidades** de innovación, trabajo en equipo, comunicación, pensamiento crítico, y creatividad.

**4. Formación docente.** Profesores formados en Design Thinking, con capacidades instaladas para continuar desarrollando proyectos con sus estudiantes y transferir aprendizajes a sus pares.

**5. Plataforma digital.** En relación a la **plataforma**, uno de los dispositivos centrales del concurso, se observa un alto nivel de satisfacción en los usuarios, quienes la evalúan con un **promedio de 6,6** (en una escala de 1 a 7)<sup>3</sup>. Esto además refleja que las mejoras progresivas que se han hecho en base a las opiniones y necesidades de los usuarios han tenido los impactos esperados.

**6. Acompañamiento y feedback.** En cuanto a la retroalimentación que entregan los tutores para cada actividad, se observa una alta valoración de parte de los usuarios, quienes la evalúan con un **6,3** (en una escala de 1 a 7)<sup>4</sup>, destacando que ésta permite mejorar las actividades antes de entregarlas en su versión final.

**7. Satisfacción de los participantes.** El indicador de satisfacción del concurso ha sido muy estable durante las tres versiones, con un promedio del **90% de los participantes declarándose satisfechos con el concurso.**

---

<sup>2</sup> Encuestas de satisfacción participantes tercera versión Concurso Actúa TP 2024.

<sup>3</sup> Encuestas de satisfacción participantes tercera versión Concurso Actúa TP 2024.

<sup>4</sup> Encuestas de satisfacción participantes tercera versión Concurso Actúa TP 2024.

## 2. Testimonios

A continuación, se destacan testimonios de diferentes participantes en el concurso:

*“Personalmente, amé este proyecto, adoré el poder participar de algo innovador y con aquellos desafíos los cuáles debíamos superar en equipo (...) Lo mejor de todo según mi opinión, fue la comunicación abierta que se implementaba en cada fase; poder entrevistar, presentar un proyecto de esfuerzo, es increíble, nada que decir, ni un comentario para que mejoren, así tal cual amé el proyecto”.*

**Estudiante.**

*“El Design Thinking se ha convertido en una herramienta indispensable en mi práctica docente. Los resultados han sido tan positivos que planeamos integrarlo de manera sistemática en algunas unidades. Su versatilidad y adaptabilidad lo convierten en un recurso importante para fomentar un aprendizaje activo y significativo”.*

**Docente.**

*“La innovación es esencial porque conecta a los estudiantes con el mundo que los rodea y los prepara para adaptarse a cambios y resolver problemas. Con proyectos como este concurso, los docentes crecen y se retan a guiar a los estudiantes en proyectos nuevos, encontrando maneras de enseñar que se sienten significativas”.*

**Director.**

*“Solo quiero felicitar la coordinación del concurso. La disposición fue infinita y el trabajo impecable. Un verdadero agrado trabajar así, lo recomendaría mil veces.”*

**Mentor.**

### 3. Proyectos que inspiran

Finalmente, creemos que el resultado más contundente respecto a los aprendizajes de los estudiantes durante la experiencia del concurso se puede visualizar a través de los mismos proyectos de los participantes. En cada versión, ha sido sumamente emocionante poder ser testigos de los resultados que se generan cuando hay motivación, espacio para dejar volar la creatividad, sentido en lo que se está haciendo, trabajo en equipo, y las herramientas adecuadas.

Si bien son cientos los proyectos que se han desarrollado en las diferentes versiones del concurso, hemos tomado 10 de estos proyectos, finalistas de la tercera versión, con el fin de mostrar a través de hechos lo que grupos de jóvenes pueden lograr con la metodología de Design Thinking.

A continuación se presenta una ficha con los detalles de cada uno de estos 10 proyectos, testimonios de los actores involucrados y sus video -pitch (los cuáles también se encuentran disponibles en la web: “**Liderar la innovación con Design Thinking: Proyectos que inspiran<sup>5</sup>**”).



---

<sup>5</sup> [https://ciled.udd.cl/recursos\\_destacados/liderar-la-innovacion-con-design-thinking/](https://ciled.udd.cl/recursos_destacados/liderar-la-innovacion-con-design-thinking/)



# Proyectos que inspiran

“

"Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo".

Benjamin Franklin

# 01.

## PROYECTO

### “Colaboración: la llave del tesoro empresarial”

Una app revolucionaria que enfrenta uno de los mayores desafíos del mundo laboral actual: fortalecer las capacidades de trabajo colaborativo.

Pitch del proyecto<sup>6</sup>:



**Colegio:** Liceo Técnico Felisa Clara Tolup Zeiman.

**Comuna y Región:** San Fernando, Libertador Gral Bernardo O’higgins.

**Sostenedor:** COMEDUC (Fundación Nacional del Comercio para la Educación).

**Integrantes equipo:**

(Estudiantes) Albany Castro; Anabela Semeco; Verena Tralcal.  
(Docente líder) Jessica Galarce.

#### Problema identificado:

“Un 77% de los trabajadores de 50 empresas de nuestra comuna han presentado dificultades para trabajar colaborativamente”.

#### Solución propuesta:

Aplicación revolucionaria que enfrenta uno de los mayores desafíos del mundo laboral actual: fortalecer las capacidades de trabajo colaborativo. La app, denominada “Colaboración: La llave del tesoro empresarial”, ofrece una experiencia gamificada de búsqueda del tesoro con un mapa digital. Los trabajadores deben formar un equipo y superar 10 desafíos prácticos para desarrollar habilidades colaborativas. A medida que avanzan en el juego, ganan monedas virtuales que pueden canjear por beneficios para su equipo. Esta aplicación no solo promueve el trabajo en equipo, sino que también mejora la productividad y el ambiente laboral de las empresas.

#### Testimonio estudiantes:

“El Design Thinking fue una metodología nueva para nosotras, que nos permitió desarrollar nuevas habilidades, como la creatividad, todo con un enfoque de resolver un problema de la vida cotidiana”.

“Creo que los aprendizajes logrados en esta experiencia me permitirán desarrollarme mejor en la vida cotidiana, en el liceo y profesionalmente”.

“Fue una experiencia enriquecedora, el conocer a otras personas, otros horizontes y compartir los conocimientos adquiridos gracias a el proceso de creación de la aplicación, nos da práctica para proyectos futuros. El trato genial y la oportunidad de conocer la universidad fue estupenda”.

### Testimonio docente líder del equipo:

“Esta metodología permitió contextualizar problemas cercanos a la realidad de nuestra comunidad, promoviendo la búsqueda de soluciones concretas e innovadoras, y ayudando a desarrollar habilidades esenciales del siglo XXI, como el pensamiento crítico, la creatividad y la colaboración”.

“Definitivamente, continuaré utilizando Design Thinking en mis clases. Creo que es una herramienta que potencia el aprendizaje de nuestras alumnas y construye experiencias significativas y duraderas. Además, ofrece una estructura clara para abordar problemas de manera creativa e innovadora”.

“Creo que una de las cosas más importantes para usar el DT es fomentar la creatividad en los estudiantes, aceptando todas las ideas y dándoles tiempo suficiente para imaginar y crear. También es fundamental reconocer que cada equipo de estudiantes tiene su propio ritmo de aprendizaje”.

### Testimonio Director/a:

“Participar en Actúa TP permitió a los estudiantes y docentes experimentar el valor del trabajo práctico y orientado a resultados. Fue una oportunidad para poner en práctica los conocimientos en un contexto real, lo cual es esencial en la formación de técnicos profesionales”.

“La innovación y metodologías como Design Thinking transforman el rol de los docentes y estudiantes, haciendo que el aprendizaje sea más dinámico, aplicable y centrado en desarrollar habilidades que son fundamentales para el éxito en el mundo laboral y en la vida en general”.

---

<sup>6</sup> [https://ciled.udd.cl/recursos\\_ciled/proyectos-que-inspiran-colaboracion-la-llave-del-tesoro-empresarial/](https://ciled.udd.cl/recursos_ciled/proyectos-que-inspiran-colaboracion-la-llave-del-tesoro-empresarial/)



# 02.

## PROYECTO “Relamix”

Maceteros fabricados con mezcla de relave y material que encapsula metales pesados. Buscan disminuir la contaminación ambiental y riesgos de salud por relave.

Pitch del  
proyecto<sup>7</sup>:



**Colegio:** Colegio Raúl Silva Henríquez.

**Comuna y Región:** Ovalle, Coquimbo.

**Sostenedor:** Ilustre Municipalidad de Ovalle.

**Integrantes equipo:**

(Estudiantes) Albany Castro; Anabela Semeco; Verena Tralcal.

(Docente líder) Jessica Galarce.

### Problema identificado:

“Chile es el 4° país con más depósitos de relaves, los cuáles generan daños en el medio ambiente, y en la salud de las personas que viven cerca de estos depósitos de relave. La región de Coquimbo posee el 51% de los depósitos a nivel nacional”.

### Solución propuesta:

Elaboración de maceteros fabricados con una mezcla de relave, más material que encapsula los metales pesados. En dichos maceteros además van frases con información para concientizar a los habitantes de las comunidades cercanas a los depósitos de relave. Esto con el fin de contribuir a la disminución de desechos y de contaminación ambiental; atenuar los riesgos de salud por relave; y promover el cultivo de plantas generando un impacto positivo en la comunidad.

### Testimonio estudiantes:

“Participar en este concurso fue una bonita experiencia, porque nos sirvió para recibir retroalimentaciones sobre nuestro proyecto y se nos entregaron tips de como poder comunicar nuestro proyecto de forma efectiva”.

“Aprender esta metodología fue entretenido porque fue fácil de trabajar, es simple, dinámica y nos ayudó a clarificar nuestra idea inicial del proyecto. De esta experiencia destacamos las entrevistas en la etapa de empatizar, la lluvia de ideas, el diseño del prototipo y la elaboración del pitch”.

“La etapa de empatizar nos permitió conocer la opinión de las personas sobre los relaves. En relación al desarrollo de habilidades destacamos la empatía, la resolución de conflictos y la capacidad realizar un proyecto sin perder el foco”.

### Testimonio docente líder del equipo:

“Esta metodología permitió ordenar y aterrizar las ideas de los estudiantes, interactuar con las personas directamente involucradas con la problemática a través de la empatía para poder llegar a la solución más pertinente”.

“Socialicé esta metodología con mis colegas de Lengua y literatura e Inglés y trabajamos esta metodología bajo un ABP con dos cursos del colegio, uno que cursa la especialidad de Explotación Minera y el otro Química Industrial con mención en laboratorio químico. Además espero incorporarla en mis clases para el próximo año”.

“Creo que para innovar con este tipo de metodologías lo primordial es tener las ideas claras y saber conectarlas con el curriculum, para no creer que la innovación está desconectada de los contenidos oficiales. Al igual que los y las estudiantes podemos sentirnos abrumados y estresarnos o dudar de nuestras habilidades al trabajar con nuevas estrategias, sin embargo, debemos evitar traspasar esas inseguridades a nuestros estudiantes”.

### Testimonio Director/a:

“Siempre es bueno innovar, más ahora que las habilidades del siglo XXI como el pensamiento crítico, la innovación, comunicación y colaboración están descritas de forma explícita en el curriculum. Quienes son parte de nuestro establecimiento educacional deben poseer un perfil con altura de miras, por lo tanto el trabajar este tipo de iniciativas apunta a ese paradigma educacional y va en la línea que nosotros creemos como la correcta y hemos abrazado”.

“La innovación es especialmente importante en la educación media técnica profesional, donde el curriculum está diseñado para que los y las estudiantes desarrollen habilidades y actitudes esenciales como el trabajo en equipo y la capacidad de enfrentarse a distintos problemas buscando soluciones”.

---

<sup>7</sup> [https://ciled.udd.cl/recursos\\_ciled/proyectos-que-inspiran-relamix/](https://ciled.udd.cl/recursos_ciled/proyectos-que-inspiran-relamix/)

# 03.

## PROYECTO

### “Hidrogenerador”

Energía asequible y no contaminante, para hacer disponible el hidrógeno verde, a través de un sistema que permite que las personas puedan tener calefacción en sus hogares reduciendo costos y emisiones del CO2.

Pitch del proyecto<sup>8</sup>:



**Colegio:** Liceo Bicentenario Técnico Profesional Mauricio Hochschild del CEAT.

**Comuna y Región:** San Pedro de la Paz, BíoBío.

**Sostenedor:** Corporación CEAT (Corporación Centro Educacional de Alta Tecnología).

**Integrantes equipo:**

(Estudiantes) Catalina Iturra, Camilo Gallardo, Martina Fernández.

(Docente líder) Claudia Garrido Riquelme.

#### Problema identificado:

En las ciudades del centro y sur de Chile, los niveles de PM 2.5 duplican en invierno por el uso de sistemas de calefacción contaminantes, alcanzando concentraciones muy altas que no cumplen con los estándares de seguridad del aire establecidos por la OMS.

#### Solución propuesta:

El hidrogenerador captura y recicla el agua de lluvia. A través de una conexión simple, el agua lluvia pasa a un estanque anti-rebalse y luego se dirige a la cámara de filtrado para retener partículas más pequeñas. Desde allí el agua se dirige a la cámara de electrólisis la cual está conectada a la electricidad domiciliar, donde se separan las moléculas de agua en hidrógeno y oxígeno gracias al voltaje añadido. Luego el hidrógeno es almacenado e inyectado directamente a la cámara de combustión de la estufa. Esta solución no solo es sostenible sino que eficaz, disminuyendo la dependencia de combustibles fósiles. Con el hidrogenerador cada gota de lluvia trae consigo la promesa de un hogar cálido y un planeta más sustentable.

#### Testimonio estudiantes:

“Me pareció una experiencia desafiante y compleja, sin embargo, fue una muy buena oportunidad para trabajar en equipo y cumplir con las tareas asignadas a tiempo”.

“Fue bastante fácil acoplarnos a la metodología del Design Thinking pues al estudiar en un liceo técnico profesional, por lo general hacemos uso de ese tipo de metodologías para nuestras asignaturas de especialidad, para analizar y resolver problemáticas”.

“Personalmente puedo reconocer que trabajamos mucho en equipo y desarrollamos la habilidad de trabajo bajo presión, como estamos en cuarto medio todo es mucho más ajetreado, así que si no hubiéramos trabajado en equipo, la situación no hubiera sido tan enriquecedora”.

### Testimonio docente líder del equipo:

“El Design Thinking se ha convertido en una herramienta indispensable en mi práctica docente. Los resultados han sido tan positivos que planeamos integrarlo de manera sistemática en algunas unidades de Ciencias para la Ciudadanía, articulando algunas asignaturas de cada especialidad. Su versatilidad y adaptabilidad lo convierten en un recurso importante para fomentar un aprendizaje activo y significativo”.

“El Design Thinking ha sido un excelente complemento a nuestra metodología de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP). Al incorporarlo, hemos observado una transformación significativa en nuestros estudiantes. Su participación ha aumentado notablemente, al abordar desafíos reales vinculados a sus áreas de estudio. Además, hemos constatado un incremento en su autonomía y una mayor disposición para compartir ideas y construir soluciones colectivas”.

“Para implementar el DT creo que es fundamental crear un ambiente de aprendizaje seguro donde los estudiantes se sientan libres de expresar sus ideas y experimentar sin miedo al error. Un marco estructurado que guíe el proceso es esencial para que los estudiantes se orienten en cada etapa. Además, la colaboración entre docentes y la formación continua en Design Thinking son aspectos clave para su implementación exitosa”.

### Testimonio Director/a:

“El concurso me parece una gran oportunidad que merece ser reconocida como una instancia de aprendizaje significativo y transformacional para nuestros estudiantes, pues fomenta el desarrollo de liderazgos con base en la innovación y en la cultura de altas expectativas”.

“Agradecemos que se releve la importancia de la formación técnico profesional, mediante este tipo de iniciativas de tan alto nivel. Sin duda, todo suma a la hora de disminuir las brechas en la valoración de dicho tipo de formación en nuestro país”.

“Las bondades de la innovación en el marco del desarrollo de proyectos son múltiples, propiciando el desarrollo de una tríada virtuosa de: adquirir conocimientos, desarrollar habilidades y formar en actitudes. Promueve la interacción social entre pares y docentes, afianza vínculos significativos, la resiliencia, la valoración del error y la orientación al logro, en definitiva, brinda acceso a experiencias de vida que difícilmente se olvidarán”.

---

<sup>8</sup> [https://ciled.udd.cl/recursos\\_ciled/proyectos-que-inspiran-hidrogenerador/](https://ciled.udd.cl/recursos_ciled/proyectos-que-inspiran-hidrogenerador/)

# 04.

## PROYECTO

### “GRS Tarapacá”

Plataforma digital que busca conectar a empresas generadoras de residuos sólidos, con empresas gestoras de residuos de manera eficiente y segura, con conciencia social.

Pitch del proyecto:



**Colegio:** Liceo Bicentenario Kronos.

**Comuna y Región:** Alto Hospicio, Tarapacá.

**Sostenedor:** Fundación Educacional Kronos de Alto Hospicio.

**Integrantes equipo:**

(Estudiantes) José Alvarado; Yimy Olivares; Santiago Méndez; Danna Cuellar; Franka Lecaros.

(Docente líder) Sebastián Hidalgo.

#### Problema identificado:

Según estudios recientes, en Alto Hospicio se generan diariamente 100 toneladas de residuos sólidos, lo cual representa un gran reto para la gestión ambiental y salud pública.

#### Solución propuesta:

La plataforma digital GRS Tarapacá conecta a empresas generadoras de residuos sólidos con empresas gestoras de residuos de manera eficiente y segura. Con una interfaz sencilla e intuitiva para que las empresas puedan encontrar y contactar a las gestoras de residuos adecuadas, con una amplia base de datos, un directorio completo de empresas en la región con información sobre sus servicios y certificaciones. Además, un pilar importante de la solución es generar conciencia dentro de la sociedad, por eso implementamos una sección dedicada a establecimientos educacionales con manuales y videos llamado “proyecto basura cero”. De una manera más responsable y juntos podemos hacer un futuro más sostenible y limpio para nuestra región.

#### Testimonio estudiantes:

“Aprendí a estructurar mejor mis habilidades blandas con mis compañeros de proyecto, al decir nuestras ideas y llegar a una sola opción”.

“El concurso fue una muy buena experiencia, donde compartí y aprendí de manera colaborativa realizando un proyecto innovador. Aprendimos muchas cosas nuevas e interesantes, cumpliendo con las cinco fases del proyecto en la plataforma del concurso”.

### Testimonio docente líder del equipo:

“La implementación de Design Thinking permitió a mis estudiantes involucrarse en la resolución de problemas reales y significativos. A través de esta metodología, los estudiantes desarrollaron habilidades clave como la creatividad, el pensamiento crítico y la colaboración”.

“Pienso seguir usando el Design Thinking en mis clases, sobre todo con estudiantes de primero y segundo medio, ya que la metodología no solo mejoró la calidad de los proyectos, sino que también ayudó a desarrollar competencias blandas esenciales, como el trabajo en equipo y la resolución colaborativa de problemas”.

### Testimonio Director/a:

“Para nosotros como Comunidad Educativa, estamos trazando una ruta pedagógica en TP utilizando las nuevas metodologías del aprendizaje dentro de ellas se fomenta el ABP y Aula Invertida. Actúa TP, claramente fortalece las habilidades y competencias que queremos seguir potenciando con nuestros estudiantes”.

“Creo que esta nueva experiencia tanto en docentes como estudiantes los desafía a seguir innovando y potenciando sus conocimientos, desde el foco de aportar a la comunidad”.

“La innovación hoy en educación es el camino que debemos tomar en las escuelas para desarrollar habilidades y competencias, que nuestros estudiantes den respuesta a problemáticas actuales generando aprendizajes significativos. Para nuestros docentes los invita a potenciar sus prácticas pedagógicas, a cuestionarse desde paradigma de educador y sin lugar a dudas invita a generar un impacto positivo en la comunidad educativa, se transforman en docentes líderes entre sus pares”.

---

<sup>9</sup> [https://ciled.udd.cl/recursos\\_ciled/proyectos-que-inspiran-grs-tarapaca/](https://ciled.udd.cl/recursos_ciled/proyectos-que-inspiran-grs-tarapaca/)

# 05.

## PROYECTO “Empleo TP”

Una plataforma que permite conectar a empresas que buscan personal calificado con egresados de la EMTP, ayudando a disminuir la tasa de desempleo juvenil en el área TP.

Pitch del  
proyecto<sup>10</sup>:



**Colegio:** Colegio Metodista Robert Johnson.

**Comuna y Región:** Alto Hospicio, Tarapacá.

**Sostenedor:** Fundación Educacional Isaias Gutierrez Vallejos.

**Integrantes equipo:**

(Estudiantes) Javier Martínez; Felipe Morales; Monserrat But; Thiare Garrido; Michelle Tapia.  
(Docente líder) Nicolás Aracena.

### Problema identificado:

Según estudios y estadísticas actuales la tasa de desempleo entre jóvenes de 17 a 25 años ha incrementado en Chile a un 24%, siendo un récord nacional.

### Solución propuesta:

La plataforma Empleo TP está enfocada tanto en egresados del área TP como en las empresas. Los egresados TP podrán crear un perfil laboral o académico focalizado en cada área de especialidad y las empresas de la región podrán acudir a la plataforma para encontrar personal profesional calificado para poder continuar adecuadamente sus procesos de producción reduciendo así la brecha entre experiencia e inserción laboral. Si se es personal en una empresa se puede ingresar a la página, crear un perfil e ingresar las vacantes de empleo que se busca, encontrando de manera más directa y rápida el personal calificado. Esta plataforma ayudará a disminuir la tasa de desempleo juvenil y va a aportar un crecimiento regional.

### Testimonio estudiantes:

“Me pareció una experiencia muy gratificante, una aventura llena de desafíos y retos para lograr el objetivo con la metodología Design Thinking. Tuve un gran equipo de trabajo, con el cual logramos cumplir con todas nuestras metas y objetivos propuestos. La atención por parte de CILED fue magnífica, siempre respondían en el momento y estaban atentos a cualquier consulta”.

“Una experiencia novedosa, realizar un proyecto desde los cimientos y ver cómo va cambiando mediante ideas y prototipos me pareció muy entretenido, me motivaba a seguir con las fases siguientes hasta lograr terminar el proyecto. Es una metodología que si se replicara más a menudo facilitaría la creación y realización de las ideas de los estudiantes”.

“Realizar un proyecto es algo que no se puede hacer de manera individual por la complejidad que puede llegar a tener, en cambio tener un equipo de trabajo con el que contar agiliza todos los procesos de creación y de prototipos. Esta experiencia me ayudó a mejorar mi capacidad para colaborar y la habilidad de investigar y comprobar la información”.

#### Testimonio docente líder del equipo:

“La metodología Design Thinking contribuye de manera muy positiva en la adquisición de conocimiento y habilidades, especialmente en pensar críticamente y en aspectos que en ocasiones se pasan por alto. La atención a los detalles y el perfeccionamiento continuo de las ideas permitió un excelente avance en el trabajo en equipo y en la comunicación asertiva.”

“Al ser una metodología tan amigable con las edades de los estudiantes, resulta provechoso utilizar esta estrategia para trabajar distintas ideas y formas de ver el contenido para poder cumplir con los distintos objetivos de aprendizaje, desarrollando así las habilidades que tanto se busca en nuestro sistema educativo”.

“Recomendaría esta metodología por la flexibilidad que posee, adaptándola a los diferentes contextos del país. No hay que desaprovechar las mentes inquietas de los adolescentes, sino que saber guiarlos dentro de sus distintas ideas de proyecto”.

#### Testimonio Director/a:

“Ha sido una gran oportunidad para el equipo que se encuentre inmerso en temáticas nuevas y atingentes. Además, fortalece el rol de liderazgo, sus propios aprendizajes y por sobre todo obtienen la actualización de conocimientos. Desde mi rol de director, puedo señalar además, que tener en el equipo a docentes comprometidos por el aprendizaje mediante acciones que ayuden a nuestro entorno, es de gran satisfacción para nuestro colegio”.

“Como coordinadora de área Técnico-Profesional, me pareció una instancia muy valiosa en la que nuestros estudiantes pudieron mostrar la innovación realizada con su proyecto que va en beneficio en la mejora de las habilidades y competencias de empleabilidad de los futuros egresados, herramientas claves para la educación TP. Es importante tener la oportunidad de visualizar lo que se realiza desde las regiones para el fortalecimiento de la educación”.

“La innovación educativa es primordial para avanzar hacia un colegio de estos tiempos, orientado al siglo XXI, donde debe primar la solución de problemáticas reales. Por otro lado, las habilidades que se potencian son aquellas que nos ayudan a una educación para la vida, sumado a ello, el acercamiento que se tiene cada vez más a la tecnología y al ámbito digital”.

---

<sup>10</sup> [https://ciled.udd.cl/recursos\\_ciled/proyectos-que-inspiran-empleo-tp/](https://ciled.udd.cl/recursos_ciled/proyectos-que-inspiran-empleo-tp/)



# 06.

## PROYECTO “ECOAPP”

Una solución para gestionar desechos orgánicos en restaurantes y cocinas, aumentando su valorización y apoyando la economía circular con el manejo sostenible de residuos.

Pitch del  
proyecto<sup>11</sup>:



**Colegio:** Liceo Técnico Profesional de Adultos.

**Comuna y Región:** Iquique, Tarapacá.

**Sostenedor:** Servicio Local de Educación Pública de Iquique.

**Integrantes equipo:**

(Estudiantes) Alicia Barria; Noemy Bejar; Rodrigo Campos; Marbella Cordova.  
(Docente líder) Lorena González.

### Problema identificado:

En Chile los residuos orgánicos son el 58% de los desechos sólidos, pero menos del 1% se reutilizan, lo que causa problemas ambientales al terminar en vertederos, perdiendo así la oportunidad de producir abono y energía limpia.

### Solución propuesta:

ECOAPP conecta restaurantes con emprendedores que recolectan residuos orgánicos, facilitando su reutilización mediante compras, ventas y donaciones. Promueve iniciativas sociales como compostera comunitaria, clases y eventos, apoyando protocolos de prácticas sostenibles y políticas estatales para la gestión de residuos. A través de una gran planta de compostaje convierte estos residuos en compost y fertilizantes de alta calidad. También proporciona insumos para invernaderos solares que producen verduras frescas, cerrando el ciclo de la reutilización. ECOAPP no solo gestiona desechos orgánicos, sino que también ayuda a los negocios a cumplir con regulaciones ambientales, mejorando su imagen pública como empresas sostenibles y responsables.

### Testimonio estudiantes:

“Participar en el concurso ACTÚA TP fue una experiencia enriquecedora y motivadora. Me permitió enfrentarme a un desafío real y pensar en soluciones innovadoras que podrían tener un impacto positivo en la sociedad. Además, trabajar en un ambiente de competencia amigable me ayudó a superar mis límites y a desarrollar una visión más creativa y práctica”.

“Aprender con Design Thinking fue revelador. Esta metodología nos enseñó a poner siempre al usuario en el centro del proceso, empatizando con sus necesidades y buscando soluciones concretas. Seguir los pasos de esta metodología, nos dio una estructura clara y nos permitió ser mucho más organizados y estratégicos en cada fase del proyecto”.

“Gracias al concurso, pude desarrollar habilidades clave como la creatividad, el trabajo en equipo y la resolución de problemas. Aprendí a investigar y analizar las necesidades del usuario, a proponer ideas originales y a transformarlas en un proyecto concreto. También fortalecí mi capacidad para comunicar ideas y para recibir y aplicar retroalimentación de manera constructiva”.

#### Testimonio docente líder del equipo:

“La capacitación en la metodología Design Thinking abrió muchas oportunidades para los estudiantes, permitiéndoles aplicarla tanto en su especialidad como en otras asignaturas. Este enfoque innovador les ofrece una nueva perspectiva para enfrentar desafíos y aprovechar oportunidades, no solo en el contexto académico, sino también en su vida diaria”.

“Al egresar, podrán emplear el Design Thinking en su desempeño futuro, tanto en el ámbito empresarial como en sus propios emprendimientos, ya que les brinda una estructura ordenada y efectiva para planificar y gestionar proyectos de forma eficiente”.

“Continuaré utilizando Design Thinking en mis clases, ya que es una herramienta valiosa para la creación de diversos proyectos en diferentes especialidades. Su implementación permitirá a los estudiantes desarrollar habilidades blandas y enriquecerá su perfil de egreso, contribuyendo a su formación integral, necesaria para fortalecer sus capacidades”.

#### Testimonio Director/a:

“Que un equipo de nuestro liceo haya llegado a ser finalista en el concurso ACTÚA TP es motivo de gran orgullo y emoción. En el contexto de la educación nocturna, donde nuestros estudiantes enfrentan múltiples desafíos diarios, lograr una meta así habla de su perseverancia y motivación. Son personas que trabajan, cuidan sus familias, y aun así dedican tiempo a sus estudios. Este logro nos recuerda que, independientemente de la edad o de las circunstancias, el talento y el esfuerzo siempre pueden abrir nuevas oportunidades”.

“La innovación es esencial, especialmente en nuestros liceos TP, porque conecta a los estudiantes con el mundo que los rodea y los prepara para adaptarse a cambios y resolver problemas. Con proyectos como el ACTÚA TP, los docentes crecen y se retan a guiar a los estudiantes en proyectos nuevos, encontrando maneras de enseñar que se sienten significativas”.

“Verlos tan motivados nos inspira a todos y todas y nos da esperanza sobre el impacto que puede tener la educación técnica en sus vidas. Nos recuerda por qué hacemos esto cada noche: para ofrecerles herramientas que mejoren su futuro, con todo el respeto y el cariño que merecen”.

---

<sup>11</sup> [https://ciled.udd.cl/recursos\\_ciled/proyectos-que-inspiran-ecoapp/](https://ciled.udd.cl/recursos_ciled/proyectos-que-inspiran-ecoapp/)

# 07.

## PROYECTO

### “Granja vertical sustentable del s.XXI”

Granja vertical que permite el cultivo y consumo de productos agrícolas orgánicos, por medio de un sistema totalmente automatizado y controlado por el usuario.

Pitch del proyecto<sup>12</sup>:



**Colegio:** Liceo Bicentenario Colegio Diocesano Obispo Labbé.

**Comuna y Región:** Sagrada Familia, Maule.

**Sostenedor:** Iquique, Tarapacá.

**Integrantes equipo:**

(Estudiantes) Martín Luz; Raúl Heredia; Franyelis Burgos; Martín Acevedo; Ashley Vargas.  
(Docente líder) Victor Flores.

#### Problema identificado:

En Chile se registran entre 500 y 600 casos de intoxicación aguda por pesticidas cada año. Los pesticidas se vinculan con enfermedades como Parkinson, diabetes y cáncer.

#### Solución propuesta:

Granja vertical que permite el consumo de productos agrícolas orgánicos, por medio del crecimiento, cuidado y cosecha final de diversas plantas. Es una nueva forma de cultivar, adecuada a los tiempos actuales, la cual está casi en su totalidad automatizada. Se busca que sea lo más accesible posible haciendo que su uso sea exclusivo a nuestra comunidad. La granja vertical es 100% controlada por el usuario, incluyendo rangos de temperatura, humedad, ciclos de riego. Además tiene luz artificial y mantenimiento de los datos. Tiene el potencial de producir cualquier tipo de alimento, durante todo el año, y casi en cualquier lugar, siendo inmune al cambio climático.

#### Testimonio estudiantes:

“Participar en el concurso fue una experiencia muy enriquecedora. Me puso frente a un desafío que encontré interesante. La experiencia me impulsó a ser autodidacta y, a pesar de los retos, la considero una vivencia muy satisfactoria”.

“El concurso me pareció bonito y una gran experiencia donde pude desarrollar habilidades comunicativas y de trabajo en equipo”.

“Valoro mucho el trabajo en equipo porque no siempre contamos con los conocimientos o experiencias necesarias y es bueno tener un equipo que te ayude a aprender y además que te respalde”.

“Al principio fue un poco difícil, ya que seguir los pasos al pie de la letra requería mucha disciplina. Sin embargo, al reflexionar, entendí que el método es bastante útil para desarrollar proyectos, ya que estructura el proceso de manera que facilita alcanzar los objetivos”.

“Al seguir las 5 fases del concurso hizo que todo el proceso fuera más ordenado y me enseñó distintas herramientas para reflexionar más profundamente de los problemas que encontramos, cómo priorizar, darle tiempo a idear soluciones y emplear nuestras ideas de solución para ayudar con un problema que nos afecta a todos”.

#### Testimonio docente líder del equipo:

““Con Design Thinking, se prepara a los estudiantes para enfrentar desafíos reales de manera creativa y colaborativa. Al involucrarse en proyectos relevantes, se les invita a ponerse en el lugar de los demás, aumentando su motivación y conectando los conocimientos teóricos con la práctica”.

“La capacidad de empatizar, innovar y trabajar en equipo es esencial en el mundo actual, y con el Design Thinking no sólo se enriquece la experiencia de aprendizaje, sino que proporciona un marco eficaz para desarrollar estas habilidades”.

“Los resultados han demostrado ser muy positivos, tanto en la motivación de los estudiantes como en su aprendizaje práctico. Es una herramienta valiosa que continuaré integrando en mi enseñanza”.

#### Testimonio Director/a:

“Nos despierta un profundo orgullo la participación de este equipo en el concurso Actúa TP. Destacamos la responsabilidad social, el compromiso personal y con el equipo, el pensamiento crítico, la curiosidad, la capacidad de ser resilientes y sobreponerse a las adversidades, entre otros”.

“Ser parte de Actúa TP significa para las y los estudiantes la posibilidad de desplegar su talento, virtudes y capacidad creativa al desarrollar soluciones a problemas socialmente relevantes de su interés, lo que los ayuda a ser agentes de cambio en la sociedad”.

“La innovación educativa despierta en docentes y estudiantes, la conexión con su propósito en la vida, la capacidad creativa, el poder de aprender por su propia cuenta, la empatía, la conexión con la realidad, la posibilidad de problematizar desde una perspectiva crítica pero constructiva”.

---

<sup>12</sup> [https://ciled.udd.cl/recursos\\_ciled/proyectos-que-inspiran-granja-vertical-sustentable-del-s-xxi/](https://ciled.udd.cl/recursos_ciled/proyectos-que-inspiran-granja-vertical-sustentable-del-s-xxi/)

# 08.

## PROYECTO “Ecorganic”

Material didáctico para educar a la comunidad con respecto al compostaje de residuos orgánicos.

Pitch del  
proyecto<sup>13</sup>:



**Colegio:** Liceo Polivalente Sagrada Familia.

**Comuna y Región:** Sagrada Familia, Maule.

**Sostenedor:** Ilustre Municipalidad de Sagrada Familia.

**Integrantes equipo:**

(Estudiantes) Fernanda Ruz; Patricia Martínez; Antonella Martínez.  
(Docente líder) Paulina Rojas.

### Problema identificado:

En nuestra comunidad, los residuos orgánicos son tratados más como basura que como residuos posibles de ser reciclados. Desconociendo que la mala o nula gestión de éstos permite la generación de gases de efecto invernadero, como el metano.

### Solución propuesta:

El proyecto Ecorganic busca educar a la comunidad en relación al compostaje de residuos orgánicos. Este proyecto tiene foco en los ODS (Educación de calidad; Ciudades y comunidades sostenibles; Producción y consumo responsables), y propone materiales didácticos para diferentes grupos etáreos. Cuatro cápsulas para educación pre-escolar; un libro para educación básica; un libro para educación general. Esto permitiría que, con el conocimiento adecuado, la comunidad pueda ser una comunidad sostenible.

### Testimonio estudiantes:

“Este concurso da espacio para crear e innovar pensando en las dificultades reales basadas en nuestro contexto”.

“La metodología de DT ya la habíamos trabajado, sin embargo, el proyecto nos permitió reforzar lo que sabíamos y potenciar la mirada resolutiva a los problemas planteados”.

“Gracias a este proyecto mejoramos bastante nuestra comunicación efectiva, la gestión del tiempo y en especial expandimos la capacidad de resolver un problema de manera creativa”.

### Testimonio docente líder del equipo:

“El Design Thinking es una metodología que uso desde hace algunos años en mis asignaturas con muy buenos resultados, por lo que de todas maneras planeo seguir usándola”.

“Esta metodología potencia la solución de problemáticas reales a través de diversas perspectivas, ideas, donde la innovación es parte de este proceso para encontrar aquella solución más adecuada para los usuarios, facilitando en el equipo la comunicación efectiva, la retroalimentación e iteración en el proceso”.

“Para innovar en el aula solo hay que mirar las cosas y/o situaciones desde distintas perspectivas, valorando toda la información que los estudiantes puedan entregar ya que eso permite ampliar la visión de la problemática y por ende, dar espacio a la innovación”.

### Testimonio Director/a:

“Creo que este tipo de concursos contribuye a que los procesos de aprendizaje sean significativos, situando a los estudiantes en escenarios y experiencias desafiantes. Los prepara para la vida laboral, en contextos reales y cambiantes, contribuyendo a desarrollar Habilidades del siglo XXI y sus propios liderazgos”.

---

<sup>13</sup> [https://ciled.udd.cl/recursos\\_ciled/proyectos-que-inspiran-ecorganic/](https://ciled.udd.cl/recursos_ciled/proyectos-que-inspiran-ecorganic/)

# 09.

## PROYECTO

### “Impulsatec.cl”

Biblioteca virtual para profesionales TI, la cual gracias a su integración con IA ofrece rutas de aprendizaje personalizadas para que los profesionales del rubro se mantengan actualizados.

Pitch del proyecto<sup>14</sup>:



**Colegio:** Liceo Técnico Profesional Violeta Parra Sandoval.

**Comuna y Región:** San Carlos, Ñuble.

**Sostenedor:** Servicio Local de Educación Pública de Punilla Cordillera.

**Integrantes equipo:**

(Estudiantes) Joaquín Toro; Alexandra Pedrero; Luis Vásquez; Luis Fuentealba; Jeremías Merino.

(Docente líder) Luciano Fuentes.

#### Problema identificado:

En un mundo donde la tecnología evoluciona a cada segundo, el 75% de los profesionales de informática sienten que no pueden mantenerse al día con las últimas tendencias y capacitaciones.

#### Solución propuesta:

“Impulsatec.cl, tu único destino para estar al día”. Una biblioteca virtual que ofrece desde enlaces a cursos gratuitos, hasta doctorados. Rutas de aprendizaje personalizadas, y noticias del sector, todo en un solo lugar. Además cuenta con integración de IA para recomendaciones personalizadas, interfaces adaptativas, y un sistema de actualización en tiempo real el cual asegura el acceso a las últimas novedades del mundo tecnológico. Todo esto permite reducir el tiempo de búsqueda de recursos, accediendo a información verificada, y encontrando conexiones con oportunidades laborales globales, siendo una forma de aprender, mantenerse actualizado, y avanzar en la carrera TI.

#### Testimonio estudiantes:

“Participar en el concurso ACTÚA TP fue una experiencia increíble y muy enriquecedora. Fue emocionante poner en práctica lo aprendido, en un escenario competitivo y creativo. La oportunidad de medir nuestras habilidades y conocimientos contra los de otros estudiantes de otras partes de Chile, fue motivadora y un gran aprendizaje en sí mismo”.

“El DT nos desafió a pensar más allá de las soluciones convencionales y a centrarnos realmente en las necesidades de los usuarios finales. El proceso de empatizar, definir, idear, prototipar y testear fue muy intenso pero extremadamente gratificante. Nos enseñó a ser resilientes, adaptarnos a los feedbacks y mejorar nuestras propuestas de forma continua”.

“Durante el concurso siento que desarrollé la capacidad de trabajo en equipo y la comunicación efectiva. Aprendimos a valorar diferentes perspectivas y a colaborar bajo presión. Además, mejoré mi capacidad de pensamiento crítico y aprendí a utilizar nuevas herramientas tecnológicas”.

#### Testimonio docente líder del equipo:

“La metodología DT le permitió a mis estudiantes identificar problemas reales y relevantes, pensar de manera creativa y empática para desarrollar soluciones innovadoras. La iteración constante de sus ideas les ayudó a ajustar sus proyectos, fomentando un aprendizaje más profundo y significativo”.

“Definitivamente continuaré utilizando la metodología Design Thinking en mis clases, ya que fomenta una participación más activa de los estudiantes y promueve habilidades críticas como la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la creatividad. Además, permite integrar conocimientos de diversas áreas, lo que enriquece la experiencia de aprendizaje”.

“Creo que es crucial crear un ambiente donde los errores sean vistos como oportunidades de aprendizaje, por lo que animaría a otros docentes a facilitar discusiones reflexivas después de cada iteración. Además, es importante que los docentes actúen como facilitadores, guiando a los estudiantes en su proceso creativo más que dictando soluciones”.

#### Testimonio Director/a:

“Consideramos fundamental que, como establecimiento educativo público, participemos en instancias que pongan a prueba las capacidades de innovación de nuestros equipos de carreras técnico-profesionales, permiten a nuestros estudiantes desarrollar acciones concretas que proyectan su futuro y potencian su crecimiento profesional”.

“La innovación siempre ha sido una de las principales fuentes de valor y prosperidad. En este sentido creo que es fundamental promover la innovación en educación, ya que impulsa la adaptación a un entorno cambiante y fomenta la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas”.

“En proyectos de este tipo, los estudiantes desarrollan habilidades prácticas que fortalecen su autonomía, capacidad de trabajo en equipo y confianza en sus competencias”.

Para los docentes, representa una oportunidad de perfeccionar sus habilidades pedagógicas, adaptándose a metodologías innovadoras y a una enseñanza más activa, colaborativa y centrada en propósitos que los unen en pos de un fin común”.

---

<sup>14</sup> [https://ciled.udd.cl/recursos\\_ciled/proyectos-que-inspiran-impulsatec-cl/](https://ciled.udd.cl/recursos_ciled/proyectos-que-inspiran-impulsatec-cl/)



# 10.

## PROYECTO

### “Mind Feeding”

Aplicación móvil que busca gamificar la experiencia escolar, presentando desafíos, preguntas y actividades colaborativas, con el fin de generar una mayor motivación en el proceso de aprendizaje.

Pitch del proyecto<sup>15</sup>:



**Colegio:** Liceo Bicentenario de Excelencia Nuevo Mundo.

**Comuna y Región:** Mulchén, Biobío.

**Sostenedor:** Ilustre Municipalidad de Mulchén.

**Integrantes equipo:**

(Estudiantes) Matías Del Río; Davis Villaman; Javier Segura; Jerick Matus; Boris Quezada.  
(Docente líder) Juan Benitez.

#### Problema identificado:

Según la OCDE, en Chile el 40% de los estudiantes se sienten desmotivados en la escuela. Esto se relaciona en parte con el diseño de clases que no logran captar la atención de los estudiantes y son poco interactivas.

#### Solución propuesta:

Las clases tradicionales suelen ser aburridas y poco atractivas, lo que genera desinterés y poca concentración en los estudiantes. Mind Feeding hará que cada clase sea una aventura, a través de una aplicación móvil los estudiantes podrán participar en juegos, desafíos, responder preguntas y colaborar con sus compañeros, ganando puntajes que luego podrán canjear por recompensas que se distribuyen desde un dispensador automatizado. Esto con el fin de promover mayor participación y motivación, aprendizajes más significativos, desarrollo de la colaboración, creatividad y trabajo en equipo.

#### Testimonio estudiantes:

“Me pareció innovador y divertido porque hicimos varias actividades que nunca antes habíamos realizado y aprendimos cosas nuevas, aprendimos cómo trabajar en equipo, ser empáticos y solidarios con el entorno”.

“Fue algo nuevo, divertido y distinto a la forma habitual en la que trabajamos, nos gustó lo práctico y didáctico de las actividades y cómo el profesor nos fue guiando y apoyando”.

“Creo que con este concurso se mejoró la personalidad de cada uno de nosotros, tras realizar entrevistas a alumnos, trabajo colaborativo, aportando con nuestras ideas y pensamientos. También aprendimos sobre ser más perseverantes y comprometidos con el objetivo de buscar una solución”.

### Testimonio docente líder del equipo:

“La metodología del DT fue muy útil ya que nos permitió realizar actividades activas por parte de los estudiantes, donde se propició el trabajo en equipo y la comunicación, utilizando metodologías que incluían su entorno, creencias y vivencias, logrando llegar a consensos, reforzando valores y competencias necesarias en el mundo de hoy”.

“Planeo seguir usando DT en mis clases porque es una herramienta que suma al currículum y con la irrupción de las nuevas tecnologías se hace importante mantener el sentido humano de la educación a través del compartir, dialogar, crear y empatizar”.

“Para innovar creo que lo importante es que el foco sea práctico y que permita que los estudiantes desarrollen sus habilidades comunicativas y puedan ver soluciones fuera de la caja, logrando conectar diversas áreas para llegar a una solución innovadora y creativa”.

### Testimonio Director/a:

“Es muy importante que nuestros estudiantes participen en experiencias innovadoras en propuestas en donde se involucra la participación y el compromiso por generar soluciones creativas”.

“La innovación en educación y este tipo de metodologías son una herramienta fundamental en el desarrollo de las personas y la sociedad. En los estudiantes permite activar la creatividad, el trabajo en equipo y la elaboración de propuestas que permitan solucionar problemas del entorno. Para los docentes es una metodología que permite enfocar el aprendizaje desde una dinámica proyectada hacia el futuro donde convergen el trabajo horizontal entre docentes y estudiantes”.

---

<sup>15</sup> [https://ciled.udd.cl/recursos\\_ciled/proyectos-que-inspiran-mind-feeding/](https://ciled.udd.cl/recursos_ciled/proyectos-que-inspiran-mind-feeding/)



# 07 Reflexiones finales

“

“La innovación es lo que distingue a un líder de los demás”.

Steve Jobs

El concurso Actúa TP ha demostrado ser una iniciativa eficaz para la formación de estudiantes y docentes en metodologías para la innovación, impulsando la creatividad, colaboración, y capacidad de resolver problemas reales. Los resultados observados hasta ahora nos confirman que este tipo de iniciativas no solo fomentan el aprendizaje activo y significativo, sino que también preparan a los jóvenes para enfrentar desafíos actuales y futuros, dotándolos de herramientas y competencias esenciales para su desarrollo personal y profesional.

Además, para los docentes, este tipo de iniciativa es un espacio para adquirir nuevas metodologías en un ambiente lúdico y donde pueden compartir de una forma cercana con sus estudiantes. El tipo de formación, con un foco principalmente práctico y aplicado, permite desarrollar e instalar capacidades en los docentes, lo cual les permite continuar usando lo aprendido en sus asignaturas, con todos sus estudiantes, y compartir con sus colegas lo aprendido, promoviendo y sosteniendo una cultura de innovación en sus comunidades educativas.

Esperamos que este concurso de innovación pueda seguir desarrollándose en nuevas versiones, ampliando además su foco para que todo tipo de establecimientos escolares puedan ser parte de esta iniciativa, la cual es una oportunidad concreta para que más estudiantes y docentes puedan soñar, crear y transformarse en agentes de cambio de su entorno y comunidades.



Centro de Innovación  
en Liderazgo Educativo  
Líderes TP

[www.ciled.cl](http://www.ciled.cl)

