

Proyecto de Innovación Escolar: "Desafío Comunidad Saint George"

El "Desafío Comunidad Saint George" es una iniciativa de innovación escolar que invita a los estudiantes a transformarse en protagonistas de la mejora de su comunidad educativa. Mediante la identificación de desafíos reales, el diseño de soluciones, el prototipado y la experimentación, los equipos desarrollarán propuestas innovadoras, viables y con potencial de implementación en el colegio. Durante todo el proceso contarán con el acompañamiento de un adulto mentor que orientará el trabajo sin reemplazar el liderazgo estudiantil.

Estas bases establecen las normas de participación, los criterios de evaluación, el calendario del concurso y las condiciones de implementación para todos los participantes, mentores y miembros del jurado.

1. Definición de Desafíos

Para garantizar que el concurso aborde problemas sentidos por la comunidad y de alto impacto, a través de la encuesta de mejora escolar aplicada en el mes de mayo a docentes, estudiantes y apoderados se indagó sobre cuales son las dos problemáticas o necesidades que debiésemos abordar como colegio este 2026. Los dos desafíos definidos por la comunidad y que queremos resolver en este concurso son:

- Desafío 1 Convivencia y buen trato:
¿Cómo podemos fortalecer el buen trato y la convivencia cotidiana entre estudiantes para que todos se sientan seguros, incluidos y valorados?
- Desafío 2 Sustentabilidad y residuos:
¿Cómo podemos reducir los residuos/ desperdicios para tener un colegio más limpio, responsable y comprometido con el cuidado del entorno?

2. Categorías y Participantes

Junior	5° a 8° Básico	3 a 5 estudiantes + 1 Adulto Asesor
Senior	I a IV Medio	3 a 5 estudiantes + 1 Adulto Asesor

3. Fechas y Fases del Proyecto

a) Inscripción de equipos y selección del desafío:

- ¿Cuándo?: Desde el 23 hasta el 31 de julio
- ¿Dónde?: las secretarías de unidad de Junior y Senior.

b) Desarrollo de la solución y registro de errores/aprendizajes:

- ¿Cuándo?: Desde el 10 de agosto hasta el 21 de agosto.
- Jornada ideación: miércoles 12 de agosto a las 15:00hrs

c) Exhibición abierta a la comunidad escolar:

- ¿Qué?: Instancia donde se presentarán los avances y se recibe feedback.
- ¿Cuándo?: miércoles 26 de agosto a las 14:00hrs.

d) La Gran Final:

- ¿Qué?: Defensa oral de la propuesta ante un jurado experto.
- ¿Cuándo?: miércoles 02 de septiembre a las 15:00hrs

4.Premios

Primer Lugar (por categoría)

Equipo

- Implementación del proyecto (hasta \$1.000.000 de financiamiento) *
- Premio Legado: El proyecto ganador que logre implementarse exitosamente se incorpora al colegio como una iniciativa institucional. Junto a la solución instalada, una placa o reconocimiento digital indica el nombre del proyecto, el año y los estudiantes que lo desarrollaron.
- Día de innovación para todo el equipo.

Elección de actividad

- ✓ Escape Room
 - ✓ Almuerzo
 - ✓ Taller de innovación
 - ✓ Realidad Virtual
 - ✓ Otros
-
- Visita exclusiva a un referente de innovación

Dependiendo del desafío:

- ✓ Colab UC
- ✓ Centro de innovación UC
- ✓ LIB UC
- ✓ Planta de reciclaje (si gana sustentabilidad)

- ✓ Kyklos
- ✓ Google Chile
- ✓ Microsoft Chile

Individual

- Una Gift Card de \$100.000 a cada miembro del equipo

Premios Especiales

- Idea más creativa.
- Mejor presentación.
- ✓ Una Gift card de \$50.000 a cada miembro del equipo

Todos los participantes

- Diploma y certificado de participación.
- Participación en la Feria de Innovación.

5. Criterios de Evaluación (Rúbrica de Innovación)

Impacto	35%	Eficacia de la solución para resolver el problema del colegio.
Viabilidad	25%	Factibilidad técnica y presupuestaria (realismo).
Fallo Inteligente / Iteración	15%	Evidencia de aprendizajes derivados de errores durante el proceso (requiere Bitácora).
Creatividad	15%	Originalidad y novedad de la propuesta.
Presentación y Pitch	10%	Claridad comunicativa y calidad del prototipo.

6. Jurado

- Paula Noemi C: Rectora Saint George's College.
- Cristóbal Tello E: Director Laboratorio de Innovación Pública UC. Apoderado SGC
- Juan Felipe López E: Director y fundador de Unit, estudio global de innovación y diseño estratégico. Old Georgian Año 98
- Daniela Simunovic P: Profesora área tecnología. Profesional con experiencia en gestión de proyectos, colaboración e innovación institucional.

Anexo A: Decálogo del Adulto Asesor

Mínima intervención, máximo apoyo.

1. **Guía, no ejecutes:** Haz preguntas, no des respuestas.
2. **Propiedad estudiantil:** La idea y el trabajo deben ser 100% de los alumnos.
3. **Filtro de realidad:** Ayúdalos a entender qué es posible y qué no.
4. **No toques el prototipo:** Puedes enseñar a usar una herramienta, pero ellos construyen.
5. **Silencio en el Pitch:** Durante la presentación, solo hablan los estudiantes.
6. **Gestión de recursos:** Ayuda con materiales o acceso a información.
7. **Impulsa el fallo:** Ayúdalos a analizar el error en lugar de frustrarse.
8. **Inclusión:** Asegúrate de que todos en el equipo participen.
9. **Reuniones flash:** Juntas breves de 15 minutos para destrabar problemas.
10. **Ética:** Tu firma avala que el proyecto es fruto del esfuerzo de los estudiantes.

7. Anexo B: Condiciones de Implementación

- **Presupuesto:** El colegio asignará un capital semilla de \$1.000.000 para la ejecución de las propuestas ganadoras.
- **Comité de Seguimiento:** Los ganadores formarán parte de una mesa de trabajo con el área de innovación y creatividad para supervisar la ejecución real de la solución al desafío.
- **Control de Autonomía:** El jurado realizará preguntas técnicas en la gran final para validar que los alumnos son los autores reales del proyecto.

*dentro de los costos del financiamiento de la implementación de la solución no está permitido el pago de honorarios