

Recursos Pedagógicos para el fortalecimiento de la Formación Inicial Docente



Recurso para Académicos/as

Estándar Pedagógico 1: Aprendizaje y desarrollo de los/as estudiantes
Descriptor 1.2

EDITORIAL

Este recurso fue desarrollado por un equipo de profesionales de la Universidad de La Frontera en conjunto con el área de Formación Inicial Docente del CPEIP y colaboradores externos vinculados a la FID.

Coordinador Área de Formación Inicial Docente – CPEIP

Christian Libeer Brouckaert.

Profesional del Área de Formación Inicial Docente – CPEIP

Fabián Valdebenito González.

Coordinación UFRO

Juan Enrique Hinostrroza Scheel, Karina Uribe Mansilla.

Equipo de profesionales UFRO

César Álvarez Morales, Javiera Camus Camus, Connie Cofré Morales, Natalia Villarroel Díaz.

Colaboradores externos

Yesica Jara, María Loreto Lamas, Eliana Leiva, Andrea Vásquez.

Diseño gráfico

Rebeca Briones Romero, Daniela Silva Hidd.

INTRODUCCIÓN

Este recurso pedagógico está diseñado para fortalecer la implementación de los Estándares de la Profesión Docente (2021-2022) mediante actividades que utilizan el análisis de situaciones, vinculadas a escenarios ficticios que permiten explorar diversos contextos educativos.

Las actividades propuestas con una duración aproximada de 180 minutos brindarán a los/as académicos/as y estudiantes de pedagogía la oportunidad de colocar en práctica un repertorio de acciones a través de la ilustración del **descriptor 1.2** del estándar pedagógico 1, centrado en el **Aprendizaje y desarrollo de los/as estudiantes**.

Las orientaciones de este recurso favorecen el desarrollo integral del proceso de aprendizaje en los/as estudiantes de pedagogía, facilitándoles el análisis, reflexión y creación o adaptación de situaciones que respondan a necesidades específicas de un contexto o disciplina, bajo la guía de un/a académico/a. De esta forma, se espera que puedan aplicar sus conocimientos y crear ambientes de aprendizaje efectivos en diversos entornos y circunstancias.

En cuanto a la estructura, el recurso se divide en tres secciones:

Sección 1: Sugerencias para académicos/as

Se presenta una situación ambientada en una clase de Lengua y Literatura en octavo básico que ilustra el descriptor para ser analizada en conjunto con los/as estudiantes de pedagogía, utilizando preguntas que estimulen la reflexión. Además, se incluyen:

- La identificación de elementos clave del descriptor y dos actividades (A y B); una para guiar el análisis de la situación y otra con sugerencias de estrategias para abordar esos elementos en un entorno escolar. Además se proporcionan orientaciones para retroalimentar el diálogo reflexivo con los/as estudiantes de pedagogía.
- Actividad para crear o adaptar una situación de aprendizaje y orientaciones para observar los desempeños de los/as estudiantes de pedagogía en relación a esta creación o adaptación.

Sección 2: Material para trabajar con estudiantes de pedagogía

Basado en las sugerencias de la sección 1, se proponen actividades con instrucciones específicas para los/as estudiantes de pedagogía.

Sección 3: Anexos

Esta sección incluye los siguientes anexos:

- **Anexo 1.** Estándar y descriptor seleccionado.
- **Anexo 2.** Uso de herramientas digitales.
- **Anexo 3.** Glosario.

Las actividades sugeridas en este recurso pueden ser adaptadas al contexto particular del aula universitaria, promoviendo la comprensión, reflexión y autonomía en su aplicación.



Sección 1

Sugerencias para Académicos/as



SITUACIÓN PARA ANALIZAR

Para ilustrar la aplicación del descriptor 1.2, centrado en comprender las principales teorías de motivación para el aprendizaje y cómo usar sus principios para promover el involucramiento, la persistencia y autoeficacia de los/as escolares en los procesos de aprendizaje, le invitamos a analizar en conjunto con los/as estudiantes de pedagogía la siguiente situación, ambientada en una clase de Lengua y Literatura de octavo básico. Este escenario servirá como punto de partida para reflexionar sobre los elementos clave del descriptor y cómo estos se pueden implementar en otros contextos.

Contexto: Los/as escolares de octavo básico, trabajan en la asignatura de Lengua y Literatura, en un proyecto de creación de un cuento corto, donde el/la docente ha enfatizado en la importancia de crear personajes con los que los/as lectores/as puedan identificarse y motivarse a seguir leyendo.

Docente: ¡Muy bien, jóvenes escritores/as! Veo que han avanzado mucho en sus cuentos. Hoy día tendremos como objetivo enriquecer nuestro cuento creando personajes con los que los/as lectores/as puedan identificarse y motivarse a seguir leyendo. Recuerden que un buen personaje no solo tiene un aspecto físico, sino también emociones, sueños y miedos. ¿Qué les ha parecido más difícil a la hora de crear sus personajes?

Escolar 1: A mí me costó mucho pensar en cómo hacer que mi personaje fuera interesante. Quiero que los/as lectores se encariñen con él.

Docente: Es normal sentirse bloqueado/a a veces. Lo importante es seguir avanzando. Piensen en lo que ya lograron, como cuando resolvimos aquel desafío de poesía en la actividad pasada. Si pudieron hacerlo entonces, pueden hacerlo ahora.

Docente: Ahora para crear personajes interesantes, podemos inspirarnos en películas, libros, es más en nuestras propias experiencias, en sus historias. ¿Han pensado en cómo podemos aplicarlas a nuestros personajes? ¿Y qué tal si incorporamos alguna figura literaria a la descripción de tu personaje? Por ejemplo, podríamos decir que sus ojos "brillan como estrellas" o que su risa es "como el tintineo de una campana".

Escolar 2: Mi personaje podría superar un gran desafío y demostrar que es capaz de lograr sus metas.

Docente: La motivación por alcanzar las metas, enfrentar desafíos y superar obstáculos, son características de un personaje que puede resultar inspirador. Si nuestro personaje cree en sí mismo, los/as lectores/as también lo harán. ¿Y qué tal si incorporamos elementos que apelen a actividades que nos gustan realizar? ¿Qué podría hacer nuestro personaje que le genere satisfacción personal?

Escolar 3: Tal vez, podría descubrir un talento oculto. Algo que le guste mucho hacer y que lo haga sentir feliz.

Docente: Y para mantener a los/as lectores/as enganchados/as, podemos crear situaciones desafiantes que pongan a prueba a nuestros personajes. Recuerden que los conflictos son los que impulsan la trama. ¿Qué tipo de conflictos podrían enfrentar sus personajes?

Escolar 4: Por ejemplo, un conflicto con otro personaje. O quizás un obstáculo que le impida alcanzar su objetivo.

Docente: Y para hacer que estos conflictos sean más interesantes, podemos utilizar el recurso del suspenso. Dejar algunas preguntas sin respuesta al final de cada capítulo puede hacer que los/as lectores quieran seguir leyendo para descubrir qué sucede. Por ejemplo: "El personaje abandonó la casa. Nadie supo en ese momento por qué...".

Docente: Veo que están aplicando muy bien los conceptos que hemos aprendido en clase. Les veo muy involucrados/as en la creación de los cuentos para que su público se cautive con personajes con los que se puedan identificar y que les inspiren. Están escribiendo cuentos que perdurarán en la memoria de sus lectores/as.

[Los/as escolares continúan con sus creaciones, las cuales serán presentadas en la siguiente clase. El/la docente les comunica que entregará una pauta de autoevaluación para que evalúen su propio proceso creativo]



IDENTIFICACIÓN DE ELEMENTOS CLAVE Y ACTIVIDADES

Para analizar la situación se deben identificar los elementos clave del descriptor 1.2, que busca comprender las principales teorías de motivación, para promover e involucrar a los/as escolares en sus procesos de aprendizaje.

Estándar 1 Descriptor 1.2

Comprende las principales teorías de motivación para el aprendizaje y cómo usar sus principios para promover el involucramiento, la persistencia y autoeficacia de sus estudiantes en los procesos de aprendizaje.

Elementos clave del descriptor:

1. Principales teorías de motivación.
2. Promoción del involucramiento.
3. Promoción de la persistencia y autoeficacia.

Actividades A y B en función de los elementos clave:

A.

Para guiar el análisis, se han elaborado las **Figuras 1, 2 y 3** que presentan extractos de diversas acciones pedagógicas que se generan en la situación planteada. Estos extractos¹ ejemplifican cada uno de los elementos clave identificados anteriormente. Además, se incluyen preguntas que buscan estimular una reflexión profunda en los/as estudiantes de pedagogía sobre la importancia de estos elementos en su práctica docente. Seleccione las preguntas que le parezcan pertinentes. A través de este ejercicio, los/as estudiantes de pedagogía podrán desarrollar una mirada crítica sobre su propia práctica y comprender mejor los procesos de enseñanza y aprendizaje.

¹ Para ejemplificar el elemento clave puede utilizar los extractos propuestos u otros que crea pertinente para dar respuesta a las preguntas sugeridas.



Figura 1. Extractos de la situación y preguntas para reflexionar

Elementos clave: Teorías de motivación.

Extractos de la situación según elemento clave

Docente: ¡Muy bien, jóvenes escritores/as! Veo que han avanzado mucho en sus cuentos. Hoy día tendremos como objetivo enriquecer nuestro cuento creando personajes con los que los/as lectores/as puedan identificarse y motivarse a seguir leyendo. Recuerden que un buen personaje no solo tiene un aspecto físico, sino también emociones, sueños y miedos. ¿Qué les ha parecido más difícil a la hora de crear sus personajes?

...

Docente: La motivación por alcanzar las metas, enfrentar desafíos y superar obstáculos, son características de un personaje que puede resultar inspirador. Si nuestro personaje cree en sí mismo, los/as lectores/as también lo harán. ¿Y qué tal si incorporamos elementos que apelen a actividades que nos gustan realizar? ¿Qué podría hacer nuestro personaje que le genere satisfacción personal?

...

Docente: Y para hacer que estos conflictos sean más interesantes, podemos utilizar el recurso del suspenso. Dejar algunas preguntas sin respuesta al final de cada capítulo puede hacer que los/as lectores quieran seguir leyendo para descubrir qué sucede. Por ejemplo: "El personaje abandonó la casa. Nadie supo en ese momento por qué..."

Preguntas para reflexionar con los/as estudiantes de pedagogía

- En la situación, ¿de qué forma el/la docente aborda las principales teorías de motivación?
- En la situación, ¿qué estrategias específicas basadas en las teorías de la motivación aplica el/la docente?
- Luego de leer la situación, ¿cómo implementarían las estrategias motivacionales con sus futuros/as estudiantes?



Figura 2. Extractos de la situación y preguntas para reflexionar

Elementos clave: Involucramiento.

Extractos de la situación según elemento clave

Escolar 2: Mi personaje podría superar un gran desafío y demostrar que es capaz de lograr sus metas.

Docente: La motivación por alcanzar las metas, enfrentar desafíos y superar obstáculos, son características de un personaje que puede resultar inspirador. Si nuestro personaje cree en sí mismo, los/as lectores/as también lo harán. ¿Y qué tal si incorporamos elementos que apelen a actividades que nos gustan realizar? ¿Qué podría hacer nuestro personaje que le genere satisfacción personal?

Preguntas para reflexionar con los/as estudiantes de pedagogía

- En la situación, ¿de qué forma el/la docente promueve el involucramiento de los/as escolares?
- ¿Qué características deben tener las estrategias de enseñanza y aprendizaje para promover el involucramiento de los/as escolares?
- De acuerdo con la situación y desde un futuro rol docente, ¿cómo promoverían el involucramiento de los/as escolares?



Figura 3. Extractos de la situación y preguntas para reflexionar

Elementos clave: Persistencia y autoeficacia.

Extractos de la situación según elemento clave

Docente: ¡Muy bien, jóvenes escritores/as! Veo que han avanzado mucho en sus cuentos. Hoy día tendremos como objetivo enriquecer nuestro cuento creando personajes con los que los/as lectores/as puedan identificarse y motivarse a seguir leyendo. Recuerden que un buen personaje no solo tiene un aspecto físico, sino también emociones, sueños y miedos. ¿Qué les ha parecido más difícil a la hora de crear sus personajes?

Docente: Es normal sentirse bloqueado/a a veces. Lo importante es seguir avanzando. Piensen en lo que ya lograron, como cuando resolvimos aquel desafío de poesía en la actividad pasada. Si pudieron hacerlo entonces, pueden hacerlo ahora.

...

Docente: La motivación por alcanzar las metas, enfrentar desafíos y superar obstáculos, son características de un personaje que puede resultar inspirador. Si nuestro personaje cree en sí mismo, los/as lectores/as también lo harán. ¿Y qué tal si incorporamos elementos que apelen a actividades que nos gustan realizar? ¿Qué podría hacer nuestro personaje que le genere satisfacción personal?

Docente: Y para mantener a los/as lectores/as enganchados/as, podemos crear situaciones desafiantes que pongan a prueba a nuestros personajes. Recuerden que los conflictos son los que impulsan la trama. ¿Qué tipo de conflictos podrían enfrentar sus personajes?

Preguntas para reflexionar con los/as estudiantes de pedagogía

- ¿Qué decisiones creen que tomó el/la docente para promover, a través de las actividades, la persistencia y autoeficacia en los/as escolares?
- En la situación, ¿cómo influye la persistencia y autoeficacia en el aprendizaje de los/as escolares?
- ¿Cómo utiliza la retroalimentación el/la docente para promover la persistencia y autoeficacia en los/as escolares?



B.

Las **Figuras 4, 5 y 6** ofrecen un **conjunto de estrategias** diseñadas para abordar los elementos clave del descriptor. Estas sirven para orientar o activar la conversación, promoviendo el desarrollo de las preguntas reflexivas ya propuestas. Seleccione o priorice aquellas que se requiera fortalecer en los/as estudiantes de pedagogía. La implementación de estas estrategias no solo facilitará la enseñanza del descriptor, sino que también les proporcionará un modelo práctico sobre cómo integrarlas efectivamente en el entorno escolar y/o universitario.



Figura 4. Estrategias de implementación elemento clave en un contexto escolar y/o universitario

Elementos clave: Teorías de motivación.

Estrategias de implementación de los elementos clave en un contexto escolar y/o universitario

Para abordar las principales teorías de motivación en diversas actividades, los/as estudiantes de pedagogía pueden idear estrategias que consideren estos elementos:

1. Fomentar la autonomía

- Permitir a los/as escolares elegir temas, proyectos o actividades dentro de ciertos parámetros.
- Ofrecer opciones y justificar las razones detrás de cada una.
- Invitar a los/as escolares a tomar decisiones sobre cómo abordar las tareas.

2. Crear un sentido de pertenencia

- Fomentar un clima de colaboración y respeto mutuo.
- Crear oportunidades para que los/as escolares trabajen en equipo.
- Celebrar la diversidad y las diferentes perspectivas.

3. Aumentar las expectativas de éxito

- Proporcionar modelos a seguir de escolares que han tenido éxito.
- Ofrecer apoyo y tutoría individualizada.
- Celebrar los pequeños logros y avances.

4. Incrementar el valor percibido de la tarea

- Conectar el contenido con los intereses y experiencias de los/as escolares.
- Mostrar la relevancia de los conocimientos para la vida real.
- Hacer que las tareas sean desafiantes pero alcanzables.

5. Variedad de actividades

Alternar actividades individuales, grupales y en parejas para mantener el interés.

6. Uso de tecnologías

Incorporar herramientas digitales para hacer el aprendizaje más interactivo.

7. Aprendizaje basado en problemas

Presentar situaciones reales y desafiar a los/as escolares a encontrar soluciones.

8. Aprendizaje cooperativo

Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración.

9. Retroalimentación frecuente

Ofrecer retroalimentación específica y oportuna para guiar el aprendizaje.



Figura 5. Estrategias de implementación elemento clave en un contexto escolar y/o universitario

Elementos clave: Involucramiento.

Estrategias de implementación de los elementos clave en un contexto escolar y/o universitario

Para abordar la promoción del involucramiento en diversas actividades, los/as estudiantes de pedagogía pueden idear estrategias que consideren estos elementos:

1. Tareas auténticas

Proponer actividades que tengan un propósito real y significativo, conectándolas con situaciones de la vida cotidiana.

2. Aprendizaje colaborativo

Fomentar el trabajo en equipo y la discusión para que compartan ideas y construyan conocimiento de manera conjunta.

3. Reflexión metacognitiva

Invitar a los/as escolares a reflexionar sobre sus propios procesos de aprendizaje, identificando fortalezas, debilidades y estrategias efectivas.

4. Aprendizaje basado en problemas

Presentar situaciones problemáticas en las que deban resolver de forma creativa y colaborativa.

5. Proyectos interdisciplinarios

Integrar diferentes áreas del conocimiento para crear proyectos más complejos y motivadores.

6. Uso de tecnologías

Incorporar herramientas digitales que permitan a los/as escolares interactuar con el contenido de forma activa.

7. Gamificación

Aplicar elementos de los juegos en el aula para hacer el aprendizaje más atractivo.

8. Aprendizaje experiencial

Organizar actividades prácticas, salidas al campo o simulaciones para que los/as escolares aprendan a través de la experiencia.



Figura 6. Estrategias de implementación elemento clave en un contexto escolar y/o universitario

Elementos clave: Persistencia y autoeficacia.

Estrategias de implementación de los elementos clave en un contexto escolar y/o universitario

Para abordar la promoción de la persistencia y la autoeficacia en diversas actividades, los/as estudiantes de pedagogía pueden idear estrategias que consideren estos elementos:

1. Modelado

Mostrar a los/as escolares ejemplos de personas que han superado desafíos y alcanzado sus metas.

2. Refuerzo positivo

Reconocer y celebrar los logros por pequeños que sean.

3. Establecimiento de metas

Ayudar a los/as escolares a establecer metas claras, alcanzables y significativas.

4. Fomento de la autoevaluación

Promover que los/as escolares reflexionen sobre su propio progreso e identifiquen áreas de mejora.

5. Tareas desafiantes pero alcanzables

Proponer actividades que exijan esfuerzo pero que sean realistas.

6. Autonomía

Permitir a los/as escolares tomar decisiones sobre su propio aprendizaje y asumir la responsabilidad de sus resultados.

7. Colaboración

Fomentar el trabajo en equipo para que se apoyen mutuamente y aprendan de los demás.

8. Retroalimentación constructiva

Ofrecer feedback específico y orientado a la mejora, evitando comparaciones con otros/as escolares.

9. Aprendizaje significativo

Conectar los contenidos con la vida real y los intereses de los/as escolares para aumentar su motivación.

10. Clima emocional

Crear un ambiente de aula positivo y seguro donde se sientan valorados/as y apoyados/as.

11. Celebración de los errores

Fomentar una cultura en la que los errores se vean como oportunidades de aprendizaje.



Orientaciones para retroalimentar actividades A y B:

Para retroalimentar el diálogo reflexivo gatillado por las actividades **A y B**, se sugiere observar lo siguiente en los/as estudiantes de pedagogía:

- Los/as estudiantes de pedagogía realizan conexiones entre los diferentes momentos de la situación y los conceptos claves del descriptor.
- Los/as estudiantes de pedagogía apoyan sus argumentos con ejemplos concretos relacionados a las teorías de motivación para el aprendizaje relacionadas con los saberes abordados en la asignatura seleccionada.
- Los/as estudiantes de pedagogía establecen relación entre las teorías de motivación para el aprendizaje y su impacto en la promoción del involucramiento considerando diferentes puntos de vista o perspectivas originales.
- Los/as estudiantes de pedagogía demuestran una disposición a reflexionar sobre su práctica en relación al uso de las teorías de motivación para promover el involucramiento de los/as escolares.



Para apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje recomendamos utilizar el **Anexo 2** sobre el uso de herramientas digitales, por ejemplo, para presentar la situación, registrar las respuestas a las preguntas, entre otras acciones.



CREAR O ADAPTAR UNA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Esta actividad tiene como objetivo que los/as estudiantes de pedagogía seleccionen uno o más de los elementos clave del descriptor (principales teorías de motivación, promoción del involucramiento, y promoción de la persistencia y autoeficacia) y lo integren en un relato que refleje cómo utilizarían dicho(s) elemento(s) en su rol docente, incorporando factores contextuales que problematizan su puesta en práctica. Este ejercicio permitirá realizar un/una:

- I. Profundización teórica de los elementos.
- II. Desarrollo de habilidades pedagógicas como la planificación, la resolución de problemas, la adaptación a diferentes contextos.
- III. Conexión de la teoría con la práctica.
- IV. Fomento del pensamiento crítico al incorporar factores contextuales.
- V. Preparación para la práctica profesional, simulando situaciones reales de aula, anticipando desafíos y toma de decisiones pedagógicas fundamentadas.

Para esto, los/as estudiantes de pedagogía pueden:

1. Crear un relato siguiendo la estructura de la situación analizada, en el cual desde el rol docente utilicen uno de los elementos clave del descriptor (principales teorías de motivación, promoción del involucramiento, y promoción de la persistencia y autoeficacia).
2. Para crear el relato considerar los siguientes elementos contextuales:
 - Una escuela pública con diversidad cultural.
 - La escuela cuenta con acceso limitado a herramientas digitales.
 - El aula incluye un alto porcentaje de escolares con neurodivergencia.
3. Justificar cómo el tema seleccionado aborda un proceso de aprendizaje adecuado y accesible para todos/as los/as escolares. Para guiar esta justificación, se proporcionan dos ejemplos, uno de acuerdo a extractos de la situación de Lengua y Literatura planteada (ver **Figura 7**) y otro con una disciplina distinta que puede utilizarse como un segundo ejercicio práctico (ver **Figura 8**).



Figura 7. Ejemplo 1

Ejemplo 1: Orientado en extractos de la situación de Lengua y Literatura anteriormente presentada

Elementos clave: Teorías de motivación.

Extractos de la situación

Docente: ¡Muy bien, jóvenes escritores/as! Veo que han avanzado mucho en sus cuentos. Hoy día tendremos como objetivo enriquecer nuestro cuento creando personajes con los que los/as lectores/as puedan identificarse y motivarse a seguir leyendo. Recuerden que un buen personaje no solo tiene un aspecto físico, sino también emociones, sueños y miedos. ¿Qué les ha parecido más difícil a la hora de crear sus personajes?

...

Docente: La motivación por alcanzar las metas, enfrentar desafíos y superar obstáculos, son características de un personaje que puede resultar inspirador. Si nuestro personaje cree en sí mismo, los/as lectores/as también lo harán. ¿Y qué tal si incorporamos elementos que apelen a actividades que nos gustan realizar? ¿Qué podría hacer nuestro personaje que le genere satisfacción personal?

...

Docente: Y para hacer que estos conflictos sean más interesantes, podemos utilizar el recurso del suspenso. Dejar algunas preguntas sin respuesta al final de cada capítulo puede hacer que los/as lectores quieran seguir leyendo para descubrir qué sucede. Por ejemplo: "El personaje abandonó la casa. Nadie supo en ese momento por qué..."

Justifiquen cómo se aborda la temática en la situación creada

Fomento de la creatividad: Al invitar a los/as escolares a imaginar y crear personajes únicos, se está estimulando su pensamiento creativo y su capacidad de resolver problemas.

Conexión con experiencias personales: Al relacionar la creación de personajes con las propias experiencias de los/as escolares, se aumenta el interés y la relevancia de la tarea.

Establecimiento de metas claras: Al hablar de la importancia de crear personajes con los que los/as lectores/as puedan identificarse, se establece una meta clara y motivadora para los/as escolares.

Retroalimentación constructiva: El/la docente ofrece comentarios positivos y específicos que ayudan a los/as escolares a mejorar su trabajo y a sentirse más seguros/as de sí mismos/as.



Figura 8. Ejemplo 2

Ejemplo 2: Orientado en un contexto de una clase de Ciencias Naturales de tercero básico

Elementos clave: Persistencia y autoeficacia.

Situación

Contexto: Los/as escolares de tercero básico en forma individual y en la escuela están realizando un experimento sobre la germinación de semillas, en su tercera clase y ya avanzada, monitorean el proceso de avance a través de una pauta de observación.

Docente: *Presten atención, como pueden ver, no todas las semillas han germinado aún. De acuerdo a lo registrado en su pauta de observación y a las preguntas o dudas que hayan escrito, ¿por qué creen que sucede esto?*

Escolar 1: *Tal vez algunas semillas estén dañadas.*

Escolar 2: *O quizás necesiten más agua.*

Docente: *De acuerdo con sus observaciones. Recuerden que, en la ciencia, no siempre obtenemos los resultados que esperamos en la primera ocasión. A veces, necesitamos ser pacientes y perseverantes para descubrir las respuestas. ¿Qué podemos hacer para asegurarnos de que nuestras semillas tengan las mejores condiciones para crecer?*

Escolar 3: *Podemos revisar el experimento.*

Docente: *Mientras esperamos a que nuestras semillas germinen, podemos investigar sobre otras plantas y sus características. ¿Qué les parece si creamos un álbum de plantas? [Ante la propuesta los/as escolares se entusiasman y comentan sobre nombres de plantas que conocen y que podrán investigar la próxima clase para el álbum de plantas]*

Docente: *Recuerden, que todos los grandes descubrimientos comenzaron con muchas preguntas y curiosidad. ¡No se desanimen si enfrentan algún obstáculo! La ciencia es un camino lleno de sorpresas y cada experimento es una oportunidad para aprender algo nuevo. [El/la docente al cerrar la clase les entrega un sticker a sus estudiantes como una forma de refuerzo positivo por lo realizado hoy en clases. Posteriormente, les pide que completen un ticket de salida señalando: una pregunta sobre la clase de hoy, dos cosas que aprendieron y tres cosas sobre las que pueden seguir trabajando]*

Docente: *Ya estamos en la hora para salir al recreo, nos vemos en la próxima clase e iniciaremos el álbum de plantas. ¡Qué tengan una buena jornada!*

Escolares: *Gracias profesor/a, igualmente.*

Justifiquen cómo se aborda la temática en la situación creada

Reconocimiento de los esfuerzos: Se valoran las observaciones y las ideas de los/as escolares haciéndoles sentir que sus aportes son importantes.

Fomento de la curiosidad: Se incentiva a los/as escolares a seguir investigando y buscando respuestas, incluso cuando los resultados no son los esperados.

Establecimiento de metas alcanzables: Crear un álbum de plantas es una meta clara y motivadora que se puede lograr de forma gradual.

Énfasis en el proceso: Se destaca la importancia de la observación, la experimentación y el aprendizaje continuo, más allá del resultado final.

Creación de un ambiente positivo: El/la docente utiliza un lenguaje alentador y crea un espacio donde los/as escolares se sientan seguros/as para expresar sus ideas y hacer preguntas.



Orientaciones de cierre de la actividad:

Para concluir la actividad puede realizar las siguientes preguntas de síntesis, las cuales se reiteran en la sección 2 para trabajar directamente con los/as estudiantes de pedagogía:

- I. ¿Cómo se vincula la actividad de crear o adaptar situaciones con el abordaje del descriptor 1.2?
- II. ¿De qué manera integraron sus conocimientos previos sobre pedagogía y didáctica en la actividad?
- III. ¿Cómo se relaciona la actividad con sus posibles prácticas docentes?
- IV. ¿Qué aprendizajes significativos obtuvieron al llevar a cabo esta actividad? ¿Cómo podrían aplicar estos aprendizajes en futuras experiencias de enseñanza?

A continuación, se sugieren orientaciones que permitirán observar los desempeños de los/as estudiantes de pedagogía al realizar la actividad:

- **Creación de relato y elementos contextuales:**
 - El/la estudiante de pedagogía introduce enfoques creativos para aplicar el elemento clave seleccionado, demostrando originalidad en la adaptación de técnicas y estrategias pedagógicas.
 - El/la estudiante de pedagogía muestra habilidad para integrar los elementos clave en situaciones pedagógicas concretas, adaptando las estrategias a las características del grupo.
- **Justificación del tema seleccionado:**
 - El/la estudiante de pedagogía justifica el tema seleccionado en base a teorías y principios pedagógicos relevantes abordados en su asignatura seleccionada.
 - El/la estudiante de pedagogía presenta ejemplos concretos de cómo el tema clave y las actividades propuestas contribuyen al aprendizaje de los/as escolares.



Consideraciones

- Estas orientaciones pueden adaptarse según los objetivos específicos de la asignatura de la carrera.
- Es importante proporcionar a los/as estudiantes de pedagogía ejemplos concretos de relatos, puede utilizar las situaciones presentadas para que puedan comprender las expectativas de lo esperado.
- Se recomienda utilizar instrumentos de evaluación formativos como escalas de valoración, rúbricas o similares que faciliten la evaluación y la retroalimentación.



Sección 2

Material para trabajar con
estudiantes de pedagogía



SITUACIÓN PARA ANALIZAR

Instrucciones:

1. Lean la situación.
2. Socialicen con el grupo curso aquellos elementos que crean centrales de la situación.
3. Analicen la situación mediante preguntas que asignará el/la académico/a.



Contexto: Los/as escolares de octavo básico, trabajan en la asignatura de Lengua y Literatura, en un proyecto de creación de un cuento corto, donde el/la docente ha enfatizado en la importancia de crear personajes con los que los/as lectores/as puedan identificarse y motivarse a seguir leyendo.

Docente: ¡Muy bien, jóvenes escritores/as! Veo que han avanzado mucho en sus cuentos. Hoy día tendremos como objetivo enriquecer nuestro cuento creando personajes con los que los/as lectores/as puedan identificarse y motivarse a seguir leyendo. Recuerden que un buen personaje no solo tiene un aspecto físico, sino también emociones, sueños y miedos. ¿Qué les ha parecido más difícil a la hora de crear sus personajes?

Escolar 1: A mí me costó mucho pensar en cómo hacer que mi personaje fuera interesante. Quiero que los/as lectores se encariñen con él.

Docente: Es normal sentirse bloqueado/a a veces. Lo importante es seguir avanzando. Piensen en lo que ya lograron, como cuando resolvimos aquel desafío de poesía en la actividad pasada. Si pudieron hacerlo entonces, pueden hacerlo ahora.

Docente: Ahora para crear personajes interesantes, podemos inspirarnos en películas, libros, es más en nuestras propias experiencias, en sus historias. ¿Han pensado en cómo podemos aplicarlas a nuestros personajes? ¿Y qué tal si incorporamos alguna figura literaria a la descripción de tu personaje? Por ejemplo, podríamos decir que sus ojos "brillan como estrellas" o que su risa es "como el tintineo de una campana".

Escolar 2: Mi personaje podría superar un gran desafío y demostrar que es capaz de lograr sus metas.

Docente: La motivación por alcanzar las metas, enfrentar desafíos y superar obstáculos, son características de un personaje que puede resultar inspirador. Si nuestro personaje cree en sí mismo, los/as lectores/as también lo harán. ¿Y qué tal si incorporamos elementos que apelen a actividades que nos gustan realizar? ¿Qué podría hacer nuestro personaje que le genere satisfacción personal?

Escolar 3: Tal vez, podría descubrir un talento oculto. Algo que le guste mucho hacer y que lo haga sentir feliz.

Docente: Y para mantener a los/as lectores/as enganchados/as, podemos crear situaciones desafiantes que pongan a prueba a nuestros personajes. Recuerden que los conflictos son los que impulsan la trama. ¿Qué tipo de conflictos podrían enfrentar sus personajes?

Escolar 4: Por ejemplo, un conflicto con otro personaje. O quizás un obstáculo que le impida alcanzar su objetivo.

Docente: Y para hacer que estos conflictos sean más interesantes, podemos utilizar el recurso del suspenso. Dejar algunas preguntas sin respuesta al final de cada capítulo puede hacer que los/as lectores quieran seguir leyendo para descubrir qué sucede. Por ejemplo: "El personaje abandonó la casa. Nadie supo en ese momento por qué...".

Docente: Veo que están aplicando muy bien los conceptos que hemos aprendido en clase. Les veo muy involucrados/as en la creación de los cuentos para que su público se cautive con personajes con los que se puedan identificar y que les inspiren. Están escribiendo cuentos que perdurarán en la memoria de sus lectores/as.

[Los/as escolares continúan con sus creaciones, las cuales serán presentadas en la siguiente clase. El/la docente les comunica que entregará una pauta de autoevaluación para que evalúen su propio proceso creativo]



CREAR O ADAPTAR UNA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

1. Creen un relato siguiendo la estructura de la situación analizada, en el cual desde el rol docente utilicen uno de los elementos clave del descriptor (principales teorías de motivación, promoción del involucramiento, y promoción de la persistencia y autoeficacia).
2. Para crear el relato consideren los siguientes elementos contextuales:
 - Una escuela pública con diversidad cultural.
 - La escuela cuenta con acceso limitado a herramientas digitales.
 - El aula incluye un alto porcentaje de escolares con neurodivergencia.
3. Justifiquen cómo el tema seleccionado aborda un proceso de aprendizaje adecuado y accesible para todos/as los/as escolares, como se presenta en el siguiente ejemplo:

Elementos clave: Teorías de motivación.

Extractos de la situación

Docente: ¡Muy bien, jóvenes escritores/as! Veo que han avanzado mucho en sus cuentos. Hoy día tendremos como objetivo enriquecer nuestro cuento creando personajes con los que los/as lectores/as puedan identificarse y motivarse a seguir leyendo. Recuerden que un buen personaje no solo tiene un aspecto físico, sino también emociones, sueños y miedos. ¿Qué les ha parecido más difícil a la hora de crear sus personajes?

...

Docente: La motivación por alcanzar las metas, enfrentar desafíos y superar obstáculos, son características de un personaje que puede resultar inspirador. Si nuestro personaje cree en sí mismo, los/as lectores/as también lo harán. ¿Y qué tal si incorporamos elementos que apelen a actividades que nos gustan realizar? ¿Qué podría hacer nuestro personaje que le genere satisfacción personal?

...

Docente: Y para hacer que estos conflictos sean más interesantes, podemos utilizar el recurso del suspenso. Dejar algunas preguntas sin respuesta al final de cada capítulo puede hacer que los/as lectores quieran seguir leyendo para descubrir qué sucede. Por ejemplo: "El personaje abandonó la casa. Nadie supo en ese momento por qué..."

Justifiquen cómo se aborda la temática en la situación creada

Fomento de la creatividad: Al invitar a los/as escolares a imaginar y crear personajes únicos, se está estimulando su pensamiento creativo y su capacidad de resolver problemas.

Conexión con experiencias personales: Al relacionar la creación de personajes con las propias experiencias de los/as escolares, se aumenta el interés y la relevancia de la tarea.

Establecimiento de metas claras: Al hablar de la importancia de crear personajes con los que los/as lectores/as puedan identificarse, se establece una meta clara y motivadora para los/as escolares.

Retroalimentación constructiva: El/la docente ofrece comentarios positivos y específicos que ayudan a los/as escolares a mejorar su trabajo y a sentirse más seguros/as de sí mismos/as.



4. Para finalizar, respondan las siguientes preguntas en forma individual o grupal.

I. ¿Cómo se vincula la actividad de crear o adaptar situaciones con el abordaje del descriptor 1.2?

II. ¿De qué manera integraron sus conocimientos previos sobre pedagogía y didáctica en la actividad?

III. ¿Cómo se relaciona la actividad con sus posibles prácticas docentes?

IV. ¿Qué aprendizajes significativos obtuvieron al llevar a cabo esta actividad? ¿Cómo podrían aplicar estos aprendizajes en futuras experiencias de enseñanza?



Sección 3

Anexos



Anexo 1. Estándar y descriptor seleccionado

Para este recurso se seleccionó el Estándar Pedagógico N° 1 y su descriptor 1.2, presentados en la **Tabla 1**.

Tabla 1. Estándar pedagógico y descriptor seleccionado

	Descripción del estándar y descriptor
Estándar Pedagógico N° 1 “Aprendizaje y desarrollo de los/as estudiantes”	Comprende cómo aprenden los/as estudiantes, los factores educativos, familiares, sociales y culturales que influyen en su desarrollo, y la importancia de atender a diferencias individuales en el diseño de los procesos de enseñanza y aprendizaje.
Descriptor	1.2. Comprende las principales teorías de motivación para el aprendizaje y cómo usar sus principios para promover el involucramiento, la persistencia y autoeficacia de sus estudiantes en los procesos de aprendizaje.

Anexo 2. Uso de herramientas digitales

En la **Tabla 2** se sugiere el uso de herramientas digitales para la realización de las actividades propuestas, pueden adaptarse a diversas necesidades y fomentar la creatividad y la colaboración en el entorno educativo.

Tabla 2. Sugerencias de herramientas digitales para las actividades

Herramienta digital	Descripción
Herramientas de Productividad	Procesadores de texto: Permiten crear y editar documentos de texto, como ensayos, informes y cartas. Ejemplos: Word, Google Docs. Hojas de cálculo: Facilitan la organización y análisis de datos numéricos en tablas. Ideales para realizar cálculos, crear gráficos y generar informes. Ejemplos: Excel, Google Sheets. Presentaciones: Se utilizan para crear diapositivas con texto, imágenes y otros elementos visuales para comunicar ideas de forma efectiva. Ejemplos: PowerPoint, Google Slides. Gestión de proyectos: Ayudan a organizar tareas, establecer plazos y colaborar en equipo. Ejemplos: Trello, Asana. Correo electrónico: Permite enviar y recibir mensajes de forma electrónica. Ejemplos: Gmail, Outlook. Calendarios: Sirven para programar eventos y tareas. Ejemplos: Google Calendar, Outlook Calendar.



Herramientas de Comunicación	Mensajería instantánea: Permiten enviar mensajes de texto, archivos y realizar llamadas de voz y video en tiempo real. Ejemplos: WhatsApp, Telegram. Videoconferencias: Facilitan la comunicación en tiempo real a través de video y audio. Ejemplos: Zoom, Teams. Redes sociales: Plataformas para conectar con personas, compartir información y construir comunidades en línea. Ejemplos: Facebook, Twitter, LinkedIn. Foros y comunidades en línea: Espacios donde los usuarios pueden discutir temas de interés común. Ejemplos: Reddit, Stack Overflow.
Herramientas de Creación de Contenido	Diseño gráfico: Permiten crear imágenes, logotipos y otros elementos visuales. Ejemplos: Canva, Adobe Illustrator. Edición de video: Se utilizan para editar y producir videos. Ejemplos: Adobe Premiere Pro, iMovie. Edición de audio: Facilitan la grabación, edición y mezcla de sonido. Ejemplos: Audacity, GarageBand. Blogging: Permiten crear y administrar blogs. Ejemplos: WordPress, Blogger.
Herramientas de Búsqueda	Motores de búsqueda: Permiten encontrar información en la web a través de palabras clave. Ejemplo: Google.
Herramientas de Almacenamiento	Nube: Permite almacenar archivos en servidores remotos y acceder a ellos desde cualquier dispositivo con conexión a internet. Ejemplos: Google Drive, Dropbox.
Aulas virtuales o sistemas de gestión de aprendizaje	Si su institución cuenta con alguna plataforma de comunicación online como Moodle, Canvas o Blackboard, puede utilizar alguna de sus herramientas para compartir las actividades.



Anexo 3. Glosario

El siguiente glosario ofrece definiciones de algunos de los términos y conceptos utilizados en el recurso. Su principal propósito es ayudar a los/as lectores/as a comprender mejor el contenido técnico, facilitando así su accesibilidad y asegurando su comprensión.

Para garantizar la uniformidad conceptual, se ha empleado el glosario proporcionado en los Estándares de la Profesión Docente para las carreras de pedagogía, elaborado por el Centro de Perfeccionamiento, Experimentación e Investigaciones Pedagógicas (CPEIP).

Se sugiere compartir este glosario con los/as estudiantes de pedagogía.

Términos genéricos utilizados	
Académicos/as	Se referirá a docentes que imparten clases en alguna carrera de pedagogía.
Docentes	Se referirá a docentes que imparten clases en Educación Parvularia, General Básica o Media en algún establecimiento educacional.
Escolares	Se referirá a estudiantes matriculados en Educación Parvularia, General Básica o Media en algún establecimiento educacional.
Estudiantes de pedagogía	Se referirá a estudiantes matriculados en alguna carrera de pedagogía.
Conceptos técnicos utilizados	
Autoeficacia	Se refiere a las creencias de las personas sobre su capacidad para influir en los eventos que afectan sus vidas. Esta creencia es la base de la motivación humana, los logros de desempeño y el bienestar emocional (Bandura, 2000). A menos que las personas creen que pueden producirlos efectos deseados con sus acciones, tienen pocos incentivos para emprender actividades o perseverar frente a las dificultades (Bandura, 2000).
Estándares para Carreras de Pedagogía	Son “aquellas pautas que explicitan y definen el conjunto de habilidades, conocimientos y disposiciones que debe tener un profesional de la educación una vez finalizada su formación inicial” (Decreto 309, 2017), por lo que, para las universidades formadoras de pedagogía, implica un desafío por alcanzar en todos sus egresados. Forman parte de los Estándares de la Profesión Docente, como el primer estadio de aprendizaje del egresado de cualquier carrera de pedagogía, que se complementa luego con los Estándares de Desempeño, para el profesor en ejercicio. Se componen de dos grupos de estándares, Estándares Pedagógicos y Estándares Disciplinarios, que, aunque se presentan de manera separada, se constituyen como un todo que en conjunto le va a permitir al egresado un buen desempeño.
Estrategia de evaluación	Resultado de un proceso diseñado por los/as docentes, sobre la base de un enfoque de evaluación para el aprendizaje, que organiza de manera coherente los instrumentos y actividades evaluativas, con el propósito de recoger evidencia válida, confiable y precisa sobre el avance en los aprendizajes de los/as estudiantes, con el fin de utilizarla para reflexionar y ajustar las prácticas pedagógicas.
Estrategias de enseñanza	Múltiples y diversas acciones que organizan los/las docentes para generar aprendizajes y lograr un desarrollo integral de todos sus estudiantes. Se basan en métodos, técnicas y recursos de aprendizaje diversos que cada docente diseña, selecciona y organiza, considerando las características, necesidades e intereses de sus estudiantes.



Evaluación formativa	La evaluación cumple un propósito formativo cuando se utiliza para monitorear y acompañar el aprendizaje de los/as estudiantes, es decir, cuando la evidencia de su desempeño se obtiene, interpreta y usa para tomar decisiones acerca de los siguientes pasos para avanzar en el proceso de enseñanza-aprendizaje (MINEDUC, 2017b).
Inclusión	Proceso orientado a eliminar o minimizar las barreras que limitan el aprendizaje y la participación de todos/as los/as estudiantes mediante cambios y modificaciones en contenidos, aproximaciones, estructuras o estrategias, de modo que cada estudiante tenga un espacio en el proceso educativo que responda a sus características, intereses, capacidades y necesidades.
Niveles de logro o de desempeño	Descripciones que se hacen a partir de criterios de logro preestablecidos para ilustrar el lugar en que se sitúa el desempeño de un/a estudiante, en un continuo que va desde un desempeño incipiente a uno excelente.
Objetivo de aprendizaje	Meta de aprendizaje que se espera lograr. Pueden ser directamente los Objetivos de Aprendizaje (OA) establecidos en las Bases Curriculares, que definen los desempeños que se espera sean logrados por la totalidad de estudiantes en cada asignatura y en cada nivel de enseñanza, o pueden ser también objetivos que cada docente parafrasee, ajuste o redefina a partir de estos (MINEDUC, 2017b).
Práctica pedagógica	Toda acción que manifiesta, intencionadamente o no, los conocimientos, habilidades, actitudes, creencias y representaciones del/la docente, con el propósito de potenciar el aprendizaje y desarrollo integral de sus estudiantes. Se constituye en la interacción directa con estos/as en los diversos ambientes de aprendizaje. La mejora de la práctica se funda en la transformación permanente a partir de la reflexión crítica sobre el actuar profesional.
Recursos para el aprendizaje	Todos aquellos elementos tangibles e intangibles que estudiantes y docentes utilizan con la intención de apoyar el proceso educativo y que han sido elaborados o seleccionados a partir de las características, necesidades e intereses de los/as estudiantes. Incluyen los recursos producidos por los/as mismos/as estudiantes.
Trabajo colaborativo	Trabajo coordinado que desarrollan las personas para solucionar un problema o abordar un objetivo común. Incluye a estudiantes y docentes y se organiza de acuerdo con el contexto y la naturaleza de la tarea. Considera el intercambio de prácticas, la observación y retroalimentación entre pares, e instancias de discusiones que tienen como foco el mejoramiento de las prácticas. Supone el desarrollo de habilidades y actitudes que permiten que el conocimiento se construya de forma conjunta, además de la construcción de confianza y compromiso con la tarea, de parte de cada uno de los integrantes. Cuando se colabora de manera efectiva se crea una base de conocimiento colectivo compartido (Brook, Sawyer y Rimm-Kaufman, 2007).



Recursos Pedagógicos para el fortalecimiento de la Formación Inicial Docente



Recurso para Académicos/as

Estándar Pedagógico 1: Aprendizaje y desarrollo de los/as estudiantes
Descriptor 1.2