

Recursos Pedagógicos para el fortalecimiento de la Formación Inicial Docente



Recurso para Académicos/as

Estándar Pedagógico 10: Ética profesional
Descriptor 10.8

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, Juan Espinoza Rivas, Natalia Villarroel Díaz.

Colaboradores externos

Camilo Arredondo, Eliana Leiva.

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 10.8** del estándar pedagógico 10, centrado en la **Ética profesional**.

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 un grupo de docentes reunidos en una sala de profesores/a 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 10.8, centrado en respetar las normas y políticas existentes sobre el uso de tecnologías digitales y asegurarse de que los/as escolares accedan y utilicen las tecnologías digitales de manera segura, ética y legal, invitamos a analizar en conjunto con los/as estudiantes de pedagogía la siguiente situación ambientada en un grupo de docentes reunidos en una sala de profesores/as. 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: Sala de profesores/as de una escuela urbana de un Servicio Local de Educación Pública. Un grupo de docentes a partir de una reunión de reflexión pedagógica antes realizada se reúnen para discutir en general sobre el uso de las tecnologías digitales en el aula.

Docente 1: Buenos días a todos/as. Como saben, cada vez es más común el uso de dispositivos digitales en nuestras clases. Pero ¿cómo podemos asegurar que nuestros/as estudiantes los utilicen de manera responsable y segura, teniendo en cuenta las normativas chilenas?

Docente 2: Es fundamental que vinculemos el uso de las TIC con los objetivos de aprendizaje establecidos en las Bases Curriculares. Además, debemos considerar la diversidad de nuestros/as estudiantes, especialmente aquellos/as que podrían tener dificultades de acceso a internet o dispositivos. ¿Cómo podemos garantizar la equidad en este proceso?

Docente 3: Estoy de acuerdo. Debemos enseñarles a nuestros/as estudiantes a ser ciudadanos/as digitales responsables, conscientes de los riesgos del ciberacoso, el plagio y la difusión de información falsa. Pero también debemos mostrarles el lado positivo de las tecnologías, como herramientas para la colaboración, la creatividad y el acceso a información de calidad.

Docente 4: Otro punto importante son los protocolos de seguridad que debemos seguir en nuestra institución. La protección de los datos personales de nuestros/as estudiantes es una prioridad. ¿Cómo podemos conciliar la necesidad de utilizar herramientas digitales con la obligación de resguardar su privacidad?

Docente 5: Entiendo la importancia de las normas, pero también creo que debemos fomentar la creatividad y la experimentación. ¿Cómo podemos encontrar un equilibrio entre la estructura y la flexibilidad en el uso de las tecnologías?

Docente 1: Es cierto, debemos fomentar la autonomía de nuestros/as estudiantes. Sin embargo, es fundamental establecer límites claros y enseñarles a utilizar las herramientas de manera responsable. ¿Cómo podemos involucrar a las familias en este proceso y hacerlas partícipes de las normas que establecemos en el aula?

Docente 2: Me parece interesante la idea de involucrar a las familias. Podríamos crear una encuesta y organizar talleres sobre el uso seguro de internet y las herramientas digitales que utilizamos en el aula. Además, podríamos crear un espacio virtual donde compartir recursos y materiales educativos.

Docente 3: No olvidemos que muchos/as de nuestros/as estudiantes provienen de contextos socioeconómicos diversos. ¿Cómo podemos garantizar que todos/as tengan las mismas oportunidades de acceder y utilizar las tecnologías, sobre todo con aquellos/as que son analfabetos digitales?

Docente 4: Una posibilidad sería solicitar a la dirección que exploremos opciones para ampliar la conectividad en la escuela y equipar los laboratorios con dispositivos suficientes, sé que esto es bien complejo que suceda, pero podríamos buscar alianzas con empresas o fundaciones para obtener donaciones de equipos.



Docente 5: *Me parece una excelente idea. Podríamos complementar estas iniciativas, para fomentar la conciencia ambiental y la reutilización de los recursos. Como por ejemplo, realizar una campaña de reciclaje con dispositivos electrónicos con la comunidad educativa, con apoyo del centro de estudiantes y centro de padres y apoderados/as.*

[Después de este breve debate, se llega a un consenso de acciones transversales:

- **Establecer normas claras y concisas:** Se creará un conjunto de normas de uso de dispositivos digitales, elaboradas en conjunto con los/as estudiantes, que sean claras y fáciles de entender.
- **Fomentar la ciudadanía digital:** Se implementarán actividades y proyectos que promuevan la reflexión sobre los riesgos y beneficios del mundo digital, así como el respeto a los derechos de los/as demás.
- **Integrar la tecnología de manera pedagógica:** Se buscarán formas creativas y significativas de utilizar las tecnologías en el aula, siempre teniendo en cuenta los objetivos de aprendizaje.
- **Proporcionar formación continua a los/as docentes:** Se organizarán talleres y cursos para que los/as docentes estén actualizados en temas de tecnología educativa y puedan acompañar a sus estudiantes de manera efectiva.
- **Trabajar en colaboración con las familias:** Se establecerán canales de comunicación con las familias para informarles sobre las iniciativas de la escuela y solicitar su colaboración.

Los/as integrantes de la reunión llegan al acuerdo de generar una Carta Gantt para definir fechas a corto, mediano y largo plazo sobre las acciones, indicando los responsables de cada una. Esto les permitirá ir dando seguimiento de los avances]



IDENTIFICACIÓN DE ELEMENTOS CLAVE Y ACTIVIDADES

Para analizar la situación se deben identificar los elementos clave del descriptor 10.8, que busca respetar las normas y políticas existentes sobre el uso de tecnologías digitales y asegurarse que los/as escolares accedan y utilicen las tecnologías digitales de manera segura, ética y legal.

Estándar 10 Descriptor 10.8

Respetar las normas y políticas existentes sobre el uso de tecnologías digitales y se asegura de que sus **estudiantes accedan y utilicen las tecnologías digitales de manera segura, ética y legal.**

Elementos clave del descriptor:

1. Respeto de las normas y políticas existentes sobre el uso de tecnologías digitales.
2. Asegurar que los/as escolares accedan y utilicen las tecnologías digitales de manera segura, ética y legal.

Actividades A y B en función de los elementos clave:



Para guiar el análisis, se han elaborado las **Figuras 1 y 2** 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: Respeto de las normas y políticas existentes sobre el uso de tecnologías digitales.

Extractos de la situación según elemento clave

[Después de este breve debate, se llega a un consenso de acciones transversales:

- **Establecer normas claras y concisas:** Se creará un conjunto de normas de uso de dispositivos digitales, elaboradas en conjunto con los/as estudiantes, que sean claras y fáciles de entender.
- **Fomentar la ciudadanía digital:** Se implementarán actividades y proyectos que promuevan la reflexión sobre los riesgos y beneficios del mundo digital, así como el respeto a los derechos de los/as demás.
- **Integrar la tecnología de manera pedagógica:** Se buscarán formas creativas y significativas de utilizar las tecnologías en el aula, siempre teniendo en cuenta los objetivos de aprendizaje.
- **Proporcionar formación continua a los/as docentes:** Se organizarán talleres y cursos para que los/as docentes estén actualizados en temas de tecnología educativa y puedan acompañar a sus estudiantes de manera efectiva.
- **Trabajar en colaboración con las familias:** Se establecerán canales de comunicación con las familias para informarles sobre las iniciativas de la escuela y solicitar su colaboración.

Los/as integrantes de la reunión llegan al acuerdo de generar una Carta Gantt para definir fechas a corto, mediano y largo plazo sobre las acciones, indicando los responsables de cada una. Esto les permitirá ir dando seguimiento de los avances]

Preguntas para reflexionar con los/as estudiantes de pedagogía

- En la situación, ¿de qué forma los/as docentes abordan el respeto de las normas y políticas existentes sobre el uso de tecnologías digitales?
- ¿Qué estrategias se podrían utilizar para fomentar el uso responsable de las tecnologías en los/as escolares? ¿Cómo estas estrategias podrían ser efectivas?
- ¿Cuáles son las normas y políticas institucionales y legales relacionadas con el uso de tecnologías digitales en la educación? ¿Cuáles conocen? ¿Cómo podría hacer cumplir estas normas y políticas?



Figura 2. Extractos de la situación y preguntas para reflexionar

Elementos clave: Asegurar que los/as escolares accedan y utilicen las tecnologías digitales de manera segura, ética y legal.

Extractos de la situación según elemento clave

Docente 3: *Estoy de acuerdo. Debemos enseñarles a nuestros/as estudiantes a ser ciudadanos/as digitales responsables, conscientes de los riesgos del ciberacoso, el plagio y la difusión de información falsa. Pero también debemos mostrarles el lado positivo de las tecnologías, como herramienta para la colaboración, la creatividad y el acceso a información de calidad.*

Docente 4: *Otro punto importante son los protocolos de seguridad que debemos seguir en nuestra institución. La protección de los datos personales de nuestros/as estudiantes es una prioridad. ¿Cómo podemos conciliar la necesidad de utilizar herramientas digitales con la obligación de resguardar su privacidad?*

Docente 5: *Entiendo la importancia de las normas, pero también creo que debemos fomentar la creatividad y la experimentación. ¿Cómo podemos encontrar un equilibrio entre la estructura y la flexibilidad en el uso de las tecnologías?*

Docente 1: *Es cierto, debemos fomentar la autonomía de nuestros/as estudiantes. Sin embargo, es fundamental establecer límites claros y enseñarles a utilizar las herramientas de manera responsable. ¿Cómo podemos involucrar a las familias en este proceso y hacerlas partícipes de las normas que establecemos en el aula?*

Preguntas para reflexionar con los/as estudiantes de pedagogía

- En la situación, ¿de qué forma los/as docentes se aseguran de que los/as escolares accedan y utilicen las tecnologías digitales de manera segura, ética y legal?
- De acuerdo con lo leído en la situación, ¿qué estrategias utilizarían o podrían utilizar para enseñar a los/as escolares a navegar de forma segura por internet?
- ¿Cómo podrían ayudar a los/as escolares a desarrollar un pensamiento crítico sobre la información que encuentran en línea?
- ¿Cuáles son los principales desafíos que enfrentarían al intentar garantizar un uso seguro y responsable de las tecnologías digitales en sus futuras aulas?

B.

Las **Figuras 3 y 4** 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 3. Estrategias de implementación elemento clave en un contexto escolar y/o universitario

Elementos clave: Respeto de las normas y políticas existentes sobre el uso de tecnologías digitales.

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

Para que los estudiantes de pedagogía respeten las normas y políticas existentes sobre el uso de tecnologías digitales, se pueden idear estrategias que consideren estos elementos:

1. Durante la formación inicial

- **Incorporación temprana de la temática:** Introducir desde el inicio de la carrera docente temas relacionados con la ética en el uso de las tecnologías, la ciberseguridad y el respeto a la propiedad intelectual.
- **Asignaturas específicas:** Ofrecer asignaturas dedicadas a la integración de las TIC en la educación, donde se aborden en profundidad las normas y políticas vigentes.
- **Casos prácticos y simulaciones:** Presentar escenarios reales donde los/as estudiantes de pedagogía deban tomar decisiones relacionadas con el uso de tecnologías en el aula, analizando las implicaciones éticas y legales de cada opción.
- **Fomento de la reflexión crítica:** Promover la reflexión sobre los desafíos y oportunidades que plantea el uso de las tecnologías en la educación, incentivando la búsqueda de soluciones creativas y éticas.

2. Durante la práctica docente

- **Mentoría y acompañamiento:** Asignar tutores o mentores que guíen a los/as estudiantes de pedagogía en la aplicación de las normas y políticas en su práctica diaria.
- **Observación de clases:** Realizar observaciones de clases donde se analicen las prácticas de los/as estudiantes de pedagogía en relación al uso de las tecnologías y se ofrezca retroalimentación constructiva.
- **Desarrollo de proyectos colaborativos:** Promover el trabajo en equipo en proyectos que involucren el uso de tecnologías, fomentando la discusión y el consenso sobre las mejores prácticas.
- **Formación continua:** Ofrecer cursos de actualización y talleres sobre las últimas tendencias en tecnología educativa y las normas asociadas.

3. Estrategias adicionales

- **Código de ética:** Elaborar un código de ética para el uso de las tecnologías en el aula, en colaboración con los/as estudiantes de pedagogía y otros/as docentes.
- **Acuerdos de uso:** Establecer acuerdos claros y concisos sobre el uso de dispositivos y recursos digitales en el aula.
- **Sensibilización sobre los riesgos:** Informar a los/as estudiantes de pedagogía sobre los riesgos asociados al uso inadecuado de las tecnologías, como el ciberacoso, la difusión de información falsa y la violación de la privacidad.
- **Fomento de una cultura digital positiva:** Crear un ambiente de aprendizaje donde se valore el uso responsable y ético de las tecnologías.

4. Ejemplos de actividades prácticas

- **Análisis de casos:** Presentar casos reales de uso inadecuado de las tecnologías en el ámbito educativo y discutir las consecuencias.
- **Creación de materiales didácticos digitales:** Desarrollar actividades donde los/as futuros/as docentes creen materiales educativos digitales respetando los derechos de autor y las normas de accesibilidad.
- **Diseño de políticas institucionales:** Elaborar propuestas de políticas para el uso de las tecnologías en una institución educativa.
- **Participación en comunidades virtuales:** Fomentar la participación en foros y redes sociales de docentes donde se discutan temas relacionados con la ética en el uso de las tecnologías.



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

Elementos clave: Asegurar que los/as escolares accedan y utilicen las tecnologías digitales de manera segura, ética y legal.

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

Para asegurar que los/as escolares accedan y utilicen las tecnologías digitales de manera segura, ética y legal, los/as estudiantes de pedagogía pueden idear estrategias que consideren estos elementos:

1. Educación digital integral

- **Incorporación temprana:** Introducir conceptos básicos de seguridad digital, ética y legislación desde los primeros años de escolaridad.
- **Contenidos adaptados:** Utilizar materiales didácticos y actividades que sean comprensibles y relevantes para cada edad y nivel educativo.
- **Proyectos colaborativos:** Fomentar la creación de proyectos en línea que promuevan la colaboración, el respeto y el uso responsable de las herramientas digitales.

2. Establecimiento de normas claras y concisas

- **Elaboración conjunta:** Involucrar a los/as escolares en la creación de normas de uso de las tecnologías en el aula.
- **Difusión y refuerzo:** Exponer de manera visible las normas en el aula y recordarlas periódicamente.
- **Consecuencias claras:** Establecer consecuencias claras y justas ante el incumplimiento de las normas.

3. Modelo a seguir

- **Ejemplo docente:** Los/as docentes deben ser el primer modelo a seguir en el uso responsable de las tecnologías.
- **Uso pedagógico:** Demostrar cómo utilizar las tecnologías para fines educativos y no solo recreativos.

4. Fomento de la ciudadanía digital

- **Derechos y responsabilidades:** Explicar a los/as escolares sus derechos y responsabilidades en el mundo digital.
- **Respeto a la privacidad:** Enseñar a proteger su propia información y la de los demás.
- **Combate al ciberacoso:** Promover un ambiente de respeto y tolerancia en línea.
- **Alfabetización digital crítica y reflexiva:** Promover la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades y actitudes para usar, comprender y evaluar autónomamente las tecnologías digitales.
- **Cuidado y responsabilidades digitales:** Promover el respeto de normas y políticas existentes sobre el uso de las tecnologías digitales de manera segura, ética y legal.

5. Herramientas y recursos

- **Filtros de contenido:** Utilizar herramientas que permitan filtrar el contenido inapropiado.
- **Software de control parental:** Emplear software que permita supervisar el uso de dispositivos y aplicaciones.
- **Guías y tutoriales:** Proporcionar a los/as escolares guías y tutoriales sobre cómo utilizar las tecnologías de manera segura.

6. Colaboración con las familias

- **Talleres informativos:** Organizar talleres para la familia sobre cómo ayudar a sus hijos/as a utilizar las tecnologías de manera segura.
- **Comunicación abierta:** Establecer canales de comunicación para resolver dudas y compartir información.

7. Evaluación continua

- **Observación directa:** Observar el comportamiento de los/as escolares al utilizar las tecnologías.
- **Encuestas y cuestionarios:** Realizar encuestas para conocer la percepción de los/as escolares sobre la seguridad en línea.
- **Análisis de casos:** Presentar casos reales de ciberacoso o uso inadecuado de las tecnologías para fomentar la reflexión.



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 observaciones sobre las inquietudes de los/as docentes en la situación con respecto al uso de tecnologías, y las acciones que finalmente generaron como consenso.
- Los/as estudiantes de pedagogía apoyan sus argumentos con ejemplos concretos y evidencias relacionadas con los saberes abordados en su asignatura.
- Los/as estudiantes de pedagogía proponen soluciones para cuidar las normas y políticas existentes sobre el uso de tecnologías digitales.
- Los/as estudiantes de pedagogía demuestran una disposición a reflexionar sobre su propia práctica.



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 (respeto de las normas y políticas existentes sobre el uso de tecnologías digitales y asegurar que los/as escolares accedan y utilicen las tecnologías digitales de manera segura, ética y legal) 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 (respeto de las normas y políticas existentes sobre el uso de tecnologías digitales y asegurar que los/as escolares accedan y utilicen las tecnologías digitales de manera segura, ética y legal).
2. Para crear el relato considerar los siguientes elementos contextuales:
 - Establecimiento rural con conexión limitada a internet.
 - Proyecto Educativo Institucional no considera el uso de tecnologías digitales como eje.
 - Las familias no están de acuerdo con el uso de celulares en la sala de clases.
 - Un grupo de docentes considera relevante desarrollar competencias digitales en los/as escolares.
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 planteada sobre un grupo de docentes reunidos en una sala de profesores/as (ver **Figura 5**) y otro con una disciplina distinta que puede utilizarse como un segundo ejercicio práctico (ver **Figura 6**).



Figura 5. Ejemplo 1

Ejemplo 1: Orientado en extractos de la situación sobre un grupo de docentes reunidos en una sala de profesores/as anteriormente presentada.

Elementos clave: Respeto de las normas y políticas existentes sobre el uso de tecnologías digitales.

Extractos de la situación

[Después de este breve debate, se llega a un consenso de acciones transversales:

- **Establecer normas claras y concisas:** Se creará un conjunto de normas de uso de dispositivos digitales, elaboradas en conjunto con los/as estudiantes, que sean claras y fáciles de entender.
- **Fomentar la ciudadanía digital:** Se implementarán actividades y proyectos que promuevan la reflexión sobre los riesgos y beneficios del mundo digital, así como el respeto a los derechos de los/as demás.
- **Integrar la tecnología de manera pedagógica:** Se buscarán formas creativas y significativas de utilizar las tecnologías en el aula, siempre teniendo en cuenta los objetivos de aprendizaje.
- **Proporcionar formación continua a los/as docentes:** Se organizarán talleres y cursos para que los/as docentes estén actualizados en temas de tecnología educativa y puedan acompañar a sus estudiantes de manera efectiva.
- **Trabajar en colaboración con las familias:** Se establecerán canales de comunicación con las familias para informarles sobre las iniciativas de la escuela y solicitar su colaboración.

Los/as integrantes de la reunión llegan al acuerdo de generar una Carta Gantt para definir fechas a corto, mediano y largo plazo sobre las acciones, indicando los responsables de cada una. Esto les permitirá ir dando seguimiento de los avances]

Justifiquen cómo se aborda la temática en la situación creada

Establecer normas claras y concisas:

- **Personalización y compromiso:** Al involucrar a los/as escolares en la creación de las normas, se fomenta su compromiso con las mismas y se asegura que sean relevantes para su contexto.
- **Claridad y accesibilidad:** Normas claras y concisas facilitan su comprensión y cumplimiento por parte de todos/as los/as integrantes de la comunidad educativa.
- **Prevención de conflictos:** Al establecer límites claros desde el inicio, se previenen posibles conflictos y se promueve un ambiente de aprendizaje seguro y respetuoso.

Fomentar la ciudadanía digital:

- **Concientización:** Al promover la reflexión sobre los riesgos y beneficios del mundo digital, se busca que los/as escolares desarrollen un pensamiento crítico y sean capaces de tomar decisiones informadas.
- **Habilidades para la vida:** Se desarrollan habilidades fundamentales para la vida en la era digital, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración.
- **Responsabilidad:** Se fomenta la responsabilidad individual y colectiva en el uso de las tecnologías, promoviendo el respeto por los derechos de los/as demás.

Integrar la tecnología de manera pedagógica:

- **Relevancia:** Al vincular el uso de las tecnologías con los objetivos de aprendizaje, se garantiza que sean una herramienta al servicio de la educación y no un fin en sí mismo.
- **Motivación:** El uso creativo y significativo de las tecnologías puede aumentar la motivación de los/as escolares y mejorar su rendimiento académico.
- **Desarrollo de competencias:** Se promueve el desarrollo de competencias digitales esenciales para el siglo XXI, como la búsqueda y evaluación de información, la comunicación efectiva y la colaboración en línea.



Figura 6. Ejemplo 2

Ejemplo 2: Orientado en un contexto de diálogo entre dos docentes de Música

Elementos clave: Asegurar que los/as escolares accedan y utilicen las tecnologías digitales de manera segura, ética y legal.

Situación

Contexto: Diálogo entre dos docentes de Música de quinto y sexto básico que reflexionan sobre cómo asegurar el uso seguro, ético y legal de las tecnologías digitales en el aula.

Docente 1: ¡Hola! ¿Cómo te va con la integración de las nuevas tecnologías en tus clases de música? Yo estoy encantado con las posibilidades que ofrecen para crear y compartir música, pero también me preocupa el uso que hacen los/as estudiantes de internet y las redes sociales.

Docente 2: ¡Comparto tu entusiasmo y tus preocupaciones! Es cierto que las herramientas digitales son muy útiles, pero también conllevan riesgos. Creo que es fundamental establecer unas normas claras desde el principio y enseñar a nuestros/as estudiantes a utilizarlas de manera responsable. Como por ejemplo, podríamos incorporar señaléticas para las salas de clases, con las normas establecidas para el uso del celular de manera responsable.

Docente 1: ¡Totalmente de acuerdo! Pero ¿cómo podemos hacer que estas normas sean efectivas y evitar que se conviertan en una lista de prohibiciones? Algunos/as colegas argumentan que el exceso de tecnología puede llevar a una pérdida de las habilidades tradicionales, como leer partituras o tocar un instrumento sin la ayuda de aplicaciones. También me pregunto en el caso de los/as estudiantes TEA, ¿cómo trabajar la música en sala de clases con ellos/as? ¿Qué estrategias utilizaríamos para no descompensarles en clases por los ruidos?

Docente 2: Es una preocupación válida. Creo que el equilibrio es clave. La tecnología puede ser una herramienta complementaria, pero no debe reemplazar los fundamentos de la música. Podemos utilizarla para crear arreglos, experimentar con sonidos y compartir nuestra música. Además, considero que deberíamos trabajar en conjunto con el/la educador/a diferencial.

Docente 1: De acuerdo. Por otro lado, podemos utilizar las tecnologías para enriquecer la experiencia musical, pero no para sustituirla. Por ejemplo, podemos utilizar aplicaciones para buscar partituras interactivas y crearlas o para grabar nuestras interpretaciones y recibir feedback, ante esto promover el respeto por la propiedad intelectual y la importancia de citar las fuentes correctamente.

Docente 2: También podríamos organizar proyectos de colaboración en línea con otros/as músicos/as, lo que les permitiría aprender de otros/as y ampliar sus horizontes musicales.

Docente 1: ¡Sin duda! Pero ¿cómo podemos garantizar que nuestros/as estudiantes desarrollen un oído musical y una técnica instrumental si están constantemente utilizando herramientas digitales?

Docente 2: La tecnología puede ser una buena herramienta para la práctica individualizada. Sin embargo, es esencial establecer un equilibrio entre la práctica con instrumentos reales y el uso de herramientas digitales. La interacción directa con el instrumento es fundamental para desarrollar una buena técnica y un oído musical refinado.

Docente 1: Estoy de acuerdo, pero, además la tecnología nos permite acceder a una gran cantidad de recursos musicales, como partituras, grabaciones y tutoriales. Esto puede ampliar el repertorio de los/as estudiantes y estimular su interés por diferentes estilos musicales. Las herramientas de grabación permiten a los/as estudiantes documentar su progreso y escucharse a sí mismos, lo que puede ser muy motivador. Se podría crear un proyecto de estudio de grabación en el establecimiento, así potenciar en los/as estudiantes la motivación y habilidades musicales.

Docente 2: Respecto a lo que señalas sobre las grabaciones, debemos ser enfáticos en definir normas de uso de los dispositivos y priorizar aplicaciones y plataformas digitales educativas, comunicar sobre la importancia de proteger la información personal, evitar riesgos en línea como el ciberacoso, promover la búsqueda de fuentes confiables y a evaluar la calidad de los contenidos musicales, obtener el consentimiento informado de los/as estudiantes y sus familias antes de compartir información o contenido creativo en línea.

Docente 2: Totalmente de acuerdo. Podríamos conversar sobre esto en el consejo de profesores/as y organizar un taller sobre ciberseguridad y privacidad, de seguro no es solo tema de nuestra asignatura, sino más bien transversal.

[Los/as docentes registran sus principales ideas y acuerdos, para luego exponer lo conversado en la siguiente reunión del consejo de profesores/as]



Justifiquen cómo se aborda la temática en la situación creada

Equilibrio entre tradición y tecnología:

- Se reconoce la importancia de las habilidades musicales tradicionales (lectura de partituras, práctica instrumental) y se busca complementarlas con las herramientas digitales, evitando que estas últimas reemplacen a las primeras.
- Se propone un uso de la tecnología que enriquezca la experiencia musical, sin desvirtuar los fundamentos de la música.

Fomento de la ciudadanía digital:

- Se promueve el desarrollo de un pensamiento crítico ante la información encontrada en línea, enseñando a los/as escolares a distinguir entre fuentes confiables y a evaluar la calidad de los contenidos musicales.
- Se enfatiza el respeto por la propiedad intelectual y la importancia de citar las fuentes correctamente.

Creación de un entorno seguro:

- Se propone la creación de espacios virtuales seguros y controlados, donde los/as escolares puedan compartir sus trabajos y colaborar en proyectos musicales.
- Se destaca la importancia de proteger los datos personales.

Colaboración y participación:

- Se propone la colaboración con otros músicos y la participación en proyectos en línea, ampliando así las oportunidades de aprendizaje y desarrollo.



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 10.8?
- II. ¿Qué desafíos implicó para su relato la incorporación de los elementos contextuales limitantes para el acceso a tecnologías digitales?
- III. ¿Cómo se podrían aplicar los elementos clave del descriptor en otros contextos?
- IV. ¿Cómo podrían aplicar estos aprendizajes en futuras experiencias de enseñanza?
- V. ¿Por qué y para qué es relevante el respeto de las normas y políticas existentes sobre el uso de tecnologías digitales en el aula?
- VI. ¿De qué forma como futuros/as docentes podrían asegurar que los/as escolares accedan y utilicen las tecnologías digitales de manera segura, ética y legal?

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 curso.
- **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: Sala de profesores/as de una escuela urbana de un Servicio Local de Educación Pública. Un grupo de docentes a partir de una reunión de reflexión pedagógica antes realizada se reúnen para discutir en general sobre el uso de las tecnologías digitales en el aula.

Docente 1: Buenos días a todos/as. Como saben, cada vez es más común el uso de dispositivos digitales en nuestras clases. Pero ¿cómo podemos asegurar que nuestros/as estudiantes los utilicen de manera responsable y segura, teniendo en cuenta las normativas chilenas?

Docente 2: Es fundamental que vinculemos el uso de las TIC con los objetivos de aprendizaje establecidos en las Bases Curriculares. Además, debemos considerar la diversidad de nuestros/as estudiantes, especialmente aquellos/as que podrían tener dificultades de acceso a internet o dispositivos. ¿Cómo podemos garantizar la equidad en este proceso?

Docente 3: Estoy de acuerdo. Debemos enseñarles a nuestros/as estudiantes a ser ciudadanos/as digitales responsables, conscientes de los riesgos del ciberacoso, el plagio y la difusión de información falsa. Pero también debemos mostrarles el lado positivo de las tecnologías, como herramienta para la colaboración, la creatividad y el acceso a información de calidad.

Docente 4: Otro punto importante son los protocolos de seguridad que debemos seguir en nuestra institución. La protección de los datos personales de nuestros/as estudiantes es una prioridad. ¿Cómo podemos conciliar la necesidad de utilizar herramientas digitales con la obligación de resguardar su privacidad?

Docente 5: Entiendo la importancia de las normas, pero también creo que debemos fomentar la creatividad y la experimentación. ¿Cómo podemos encontrar un equilibrio entre la estructura y la flexibilidad en el uso de las tecnologías?

Docente 1: Es cierto, debemos fomentar la autonomía de nuestros/as estudiantes. Sin embargo, es fundamental establecer límites claros y enseñarles a utilizar las herramientas de manera responsable. ¿Cómo podemos involucrar a las familias en este proceso y hacerlas partícipes de las normas que establecemos en el aula?

Docente 2: Me parece interesante la idea de involucrar a las familias. Podríamos crear una encuesta y organizar talleres sobre el uso seguro de internet y las herramientas digitales que utilizamos en el aula. Además, podríamos crear un espacio virtual donde compartir recursos y materiales educativos.

Docente 3: No olvidemos que muchos/as de nuestros/as estudiantes provienen de contextos socioeconómicos diversos. ¿Cómo podemos garantizar que todos/as tengan las mismas oportunidades de acceder y utilizar las tecnologías, sobre todo con aquellos/as que son analfabetos digitales?

Docente 4: Una posibilidad sería solicitar a la dirección que exploremos opciones para ampliar la conectividad en la escuela y equipar los laboratorios con dispositivos suficientes, sé que esto es bien complejo que suceda, pero podríamos buscar alianzas con empresas o fundaciones para obtener donaciones de equipos.

Docente 5: Me parece una excelente idea. Podríamos complementar estas iniciativas, para fomentar la conciencia ambiental y la reutilización de los recursos. Como por ejemplo, realizar una campaña de reciclaje con dispositivos electrónicos con la comunidad educativa, con apoyo del centro de estudiantes y centro de padres y apoderados/as.



[Después de este breve debate, se llega a un consenso de acciones transversales:

- **Establecer normas claras y concisas:** Se creará un conjunto de normas de uso de dispositivos digitales, elaboradas en conjunto con los/as estudiantes, que sean claras y fáciles de entender.
- **Fomentar la ciudadanía digital:** Se implementarán actividades y proyectos que promuevan la reflexión sobre los riesgos y beneficios del mundo digital, así como el respeto a los derechos de los/as demás.
- **Integrar la tecnología de manera pedagógica:** Se buscarán formas creativas y significativas de utilizar las tecnologías en el aula, siempre teniendo en cuenta los objetivos de aprendizaje.
- **Proporcionar formación continua a los/as docentes:** Se organizarán talleres y cursos para que los/as docentes estén actualizados en temas de tecnología educativa y puedan acompañar a sus estudiantes de manera efectiva.
- **Trabajar en colaboración con las familias:** Se establecerán canales de comunicación con las familias para informarles sobre las iniciativas de la escuela y solicitar su colaboración.

Los/as integrantes de la reunión llegan al acuerdo de generar una Carta Gantt para definir fechas a corto, mediano y largo plazo sobre las acciones, indicando los responsables de cada una. Esto les permitirá ir dando seguimiento de los avances.]



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 temas claves del descriptor (respeto de las normas y políticas existentes sobre el uso de tecnologías digitales y asegurar que los/as escolares accedan y utilicen las tecnologías digitales de manera segura, ética y legal).
2. Para crear el relato consideren los siguientes elementos contextuales:
 - Establecimiento rural con conexión limitada a internet.
 - Proyecto Educativo Institucional no considera el uso de tecnologías digitales como eje.
 - Las familias no están de acuerdo con el uso de celulares en la sala de clases.
 - Un grupo de docentes considera relevante desarrollar competencias digitales en los/as escolares.
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: Respeto de las normas y políticas existentes sobre el uso de tecnologías digitales.

Extractos de la situación

[Después de este breve debate, se llega a un consenso de acciones transversales:

- **Establecer normas claras y concisas:** Se creará un conjunto de normas de uso de dispositivos digitales, elaboradas en conjunto con los/as estudiantes, que sean claras y fáciles de entender.
- **Fomentar la ciudadanía digital:** Se implementarán actividades y proyectos que promuevan la reflexión sobre los riesgos y beneficios del mundo digital, así como el respeto a los derechos de los/as demás.
- **Integrar la tecnología de manera pedagógica:** Se buscarán formas creativas y significativas de utilizar las tecnologías en el aula, siempre teniendo en cuenta los objetivos de aprendizaje.
- **Proporcionar formación continua a los/as docentes:** Se organizarán talleres y cursos para que los/as docentes estén actualizados en temas de tecnología educativa y puedan acompañar a sus estudiantes de manera efectiva.
- **Trabajar en colaboración con las familias:** Se establecerán canales de comunicación con las familias para informarles sobre las iniciativas de la escuela y solicitar su colaboración.

Los/as integrantes de la reunión llegan al acuerdo de generar una Carta Gantt para definir fechas a corto, mediano y largo plazo sobre las acciones, indicando los responsables de cada una. Esto les permitirá ir dando seguimiento de los avances]

Justifiquen cómo se aborda la temática en la situación creada

Establecer normas claras y concisas:

- **Personalización y compromiso:** Al involucrar a los/as escolares en la creación de las normas, se fomenta su compromiso con las mismas y se asegura que sean relevantes para su contexto.
- **Claridad y accesibilidad:** Normas claras y concisas facilitan su comprensión y cumplimiento por parte de todos/as los/as integrantes de la comunidad educativa.
- **Prevención de conflictos:** Al establecer límites claros desde el inicio, se previenen posibles conflictos y se promueve un ambiente de aprendizaje seguro y respetuoso.

Fomentar la ciudadanía digital:

- **Concientización:** Al promover la reflexión sobre los riesgos y beneficios del mundo digital, se busca que los/as escolares desarrollen un pensamiento crítico y sean capaces de tomar decisiones informadas.
- **Habilidades para la vida:** Se desarrollan habilidades fundamentales para la vida en la era digital, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración.
- **Responsabilidad:** Se fomenta la responsabilidad individual y colectiva en el uso de las tecnologías, promoviendo el respeto por los derechos de los/as demás.

Integrar la tecnología de manera pedagógica:

- **Relevancia:** Al vincular el uso de las tecnologías con los objetivos de aprendizaje, se garantiza que sean una herramienta al servicio de la educación y no un fin en sí mismo.
- **Motivación:** El uso creativo y significativo de las tecnologías puede aumentar la motivación de los/as escolares y mejorar su rendimiento académico.
- **Desarrollo de competencias:** Se promueve el desarrollo de competencias digitales esenciales para el siglo XXI, como la búsqueda y evaluación de información, la comunicación efectiva y la colaboración en línea.



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 10.8?

II. ¿Qué desafíos implicó para su relato la incorporación de los elementos contextuales limitantes para el acceso a tecnologías digitales?

III. ¿Cómo se podrían aplicar los elementos clave del descriptor en otros contextos?

IV. ¿Cómo podrían aplicar estos aprendizajes en futuras experiencias de enseñanza?

V. ¿Por qué y para qué es relevante el respeto de las normas y políticas existentes sobre el uso de tecnologías digitales en el aula?



VI. ¿De qué forma como futuros/as docentes podrían asegurar que los/as escolares accedan y utilicen las tecnologías digitales de manera segura, ética y legal?



Sección 3

Anexos



Anexo 1. Estándar y descriptor seleccionado

Para este recurso se seleccionó el Estándar Pedagógico N° 10 y su descriptor 10.8, presentados en la **Tabla 1**.

Tabla 1. Estándar pedagógico y descriptor seleccionado

	Descripción del estándar y descriptor
Estándar Pedagógico N° 10 “Ética profesional”	Actúa éticamente, resguardando los derechos de todos sus estudiantes, su bienestar y el de la comunidad escolar, en consonancia con el proyecto educativo institucional, la legislación vigente y el marco regulatorio para la educación escolar.
Descriptor	10.8 Respeta las normas y políticas existentes sobre el uso de tecnologías digitales y se asegura de que sus estudiantes accedan y utilicen las tecnologías digitales de manera segura, ética y legal .

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	
Diversidad	Corresponde a las diferencias que existen entre los/as estudiantes a nivel de género, etnia, nacionalidad, cultura, religión, niveles de aprendizaje, necesidades de aprendizaje, entre otras características; que influyen en la manera en que cada cual enfrenta su proceso de aprendizaje. Requieren ser abordadas para asegurar un aprendizaje integral y exitoso.
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.



Ética	El significado originario de “ética” (del griego êthos) corresponde a “carácter” o “modo de ser”. Luego, también adquirió la connotación de “costumbre” o “hábito”. El primer significado alude al comportamiento moral y a la formación del “carácter” o “modo de ser” de las personas. El segundo indica que el comportamiento moral depende de los hábitos o costumbres, que son producto del acuerdo social. Como los hábitos o costumbres son aprendidos también en el entorno educativo, se necesita de la educación moral para la convivencia social. Dicha educación comienza por el ejemplo o modelo de comportamiento de los/as docentes. Por ello, tienen el deber ético de ejercer adecuadamente su autoridad, es decir, guiar a sus estudiantes, siendo ejemplo de respeto a la dignidad humana, de trato respetuoso con todas las personas, en un clima que propicia el diálogo, el aprendizaje, el desarrollo y el bienestar de toda la comunidad.
Evaluación para el aprendizaje	Es el proceso de recoger evidencias e información acerca de los aprendizajes logrados por los/as estudiantes, utilizando criterios de evaluación preestablecidos. El análisis de los resultados es utilizado para retroalimentar, con el fin de promover el aprendizaje y realizar los ajustes necesarios en la planificación de las actividades en aula (MINEDUC, s.f.a).
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.
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.
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 confianzas 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 10: Ética profesional
Descriptor 10.8