

Recursos Pedagógicos para el fortalecimiento de la Formación Inicial Docente



Recurso para Académicos/as

Estándar Pedagógico 3: Planificación de la enseñanza
Descriptor 3.4

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, Fabiola Mondaca Aguilera, Natalia Villarroel Díaz.

Colaboradores externos

Christian Bustos, Valeska Gallardo, Yohana Marín, Andrea Segovia.

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 3.4** del estándar pedagógico 3, centrado en la **Planificación de la enseñanza**.

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 el nivel de Educación Parvularia 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 3.4, centrado en incorporar en la práctica pedagógica diversas actividades que promuevan el diseño de experiencias de aprendizaje efectivas y desafiantes, que promuevan el aprendizaje profundo, el compromiso y la disposición positiva hacia el aprendizaje, e incorporen el uso de diversos recursos, incluidas las tecnologías digitales, que potencien distintas formas de aprender, le invitamos a analizar en conjunto con los/as estudiantes de pedagogía la siguiente situación ambientada en Tercer Nivel (Transición) de Educación Parvularia. 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: El/la educador/a de párvulo en Segundo Nivel de Transición en conjunto a el/la asistente de párvulos, con niños/as de 5 años aborda el OA "Identificar las condiciones que caracterizan los ambientes saludables, tales como: aire y agua limpia, combustión natural, reciclaje, reutilización y reducción de basura, tomando conciencia progresiva de cómo estas contribuyen a su salud" a través de una actividad centrada en la exploración del reciclaje utilizando un cuento digital.

Educador/a de párvulo: Hoy vamos a aprender algo muy importante sobre cómo cuidar nuestro planeta y entorno, que es lo que nos rodea. ¿A ustedes les gusta jugar en el parque o la plaza? ¿Qué actividades realizan en el parque o la plaza? ¿Han visto basura tirada? Para que los parques, plazas o los ríos estén libres de basura, debemos aprender a cuidarlos, manteniendo limpio nuestros alrededores. ¿Cómo creen qué podemos cuidarlo?

Niño/a: Casi todas las tardes salgo y voy a los juegos que están en el parque.

Niño/a: Yo también y veo basura en la calle.

Niño/a: Sí, en las calles siempre hay basura.

Niño/a: Una forma de cuidar, es no botar basura.

Niño/a: Yo guardo mi basura en mis bolsillos.

Educador/a de párvulo: Es triste ver tanta basura en las calles o parques, ¿sabían ustedes que mucha de esa basura que ven tirada se puede reciclar? ¿Saben lo que es reciclar? ¿Han escuchado esta palabra antes? Resolvamos en conjunto estas preguntas y luego les invitaré a que conozcamos a través de un cuento digital la historia del Ratón Pepito y cómo aprendió a reciclar.

[Por mientras los/as niños/as interactúan respecto a las preguntas realizadas. Primero, en duplas responden las preguntas y luego realizan un plenario con las principales conclusiones. Posteriormente el/la educador/a de párvulo, en la pizarra interactiva, proyecta el cuento para que los/as niños/as observen diferentes acciones del Ratón Pepito en su paseo por el parque]

Educador/a de párvulo: Ahora que hemos escuchado y visto el cuento del Ratón Pepito, levante la mano quien quiera pasar a la pizarra y ayudar a pepito a elegir qué hacer con la botella que encontró en el suelo.

[La mayoría de los/as niños/as levantan la mano con entusiasmo, la educadora utiliza los "palitos preguntones" un recurso donde cada estudiante tiene su nombre escrito en un palito de helado y saca uno al azar para elegir a un niño/a. El/la seleccionado/a pasa al frente y toca la imagen donde Pepito deja la botella en el contenedor de basura. El/la educador/a felicita al niño/a por su participación]

[El/la educador/a continúa con la actividad, los/as niños/as se muestran muy motivados/as a participar, generando una dinámica de mucho movimiento por la sala]



[El/la educador/a de párvulo, al observar que el ambiente de aula se comienza a agitar, pone especial atención en un/a niño/a con TEA. Con el objetivo de regular el clima de aprendizaje y captar la atención del grupo, el/la educador/a emplea un recurso basado en la imitación. Verbaliza acciones mientras realiza movimientos con los brazos, como subirlos, bajarlos, colocarlos sobre los hombros o por encima de la cabeza. Los/as niños/as al verla, comienzan a imitarla, consiguiendo así que la sala quede en silencio y lista para continuar con la siguiente actividad planificada]

Educador/a de párvulo: *Muy bien, ahora que estamos en silencio, les contaré que Pepito nuevamente necesita de nuestra ayuda para reciclar. En la pizarra podemos ver diferentes tipos de desechos: botellas, ropa y papeles. Dibujen lo que Pepito podría hacer con ellos, pero antes que comiencen a dibujar, quiero hacerles una pregunta: ¿Qué podríamos hacer con la botella? Recuerden que para pedir la palabra debemos levantar la mano y mantener el silencio. De esta manera todos/as podremos compartir nuestras ideas de manera ordenada y respetuosa.*

Niño/a: *Yo haría un avión para jugar.*

Niño/a: *Yo la pintaría y le pondría flores, haría un macetero.*

[Los/as niños/as comienzan a dibujar, el/la educador/a de párvulo y el/la asistente de párvulos avanzan por la sala interactuando con ellos/as, preguntándoles sobre qué están dibujando. Les comentan que al terminar el dibujo les enseñarán la canción del reciclaje del ratón Pepito. Los/as niños/as en una actitud entusiasta con la canción comienzan a gritar, generando un estado de incomodidad en un/a niño/a con Trastorno del Espectro Autista]

Educador/a de párvulo: *Niños, niñas, recuerden la importancia de respetar los acuerdos en sala, ¿qué pasa cuando alzamos mucho nuestra voz y generamos mucho ruido?*

Niño/a: *Perdemos la concentración.*

Niño/a: *Nos duelen los oídos.*

Educador/a: *Justamente como ustedes mencionan, perdemos la concentración, nos duelen los oídos y no podemos escucharnos. Por eso debemos levantar la mano para hablar y evitar gritar.*

[El/la educador/a, guía el retorno al dibujo, y desde su preocupación por no aumentar la incomodidad de un/a niño/a con TEA y asegurándose que todos/as disfruten de la actividad, ajusta lo planificado, reproduciendo una melodía a muy baja intensidad y, en lugar de colocar la canción del reciclaje, narra su letra utilizando la estrategia de cuentacuentos]

[Al finalizar la clase, el/la educador/a de párvulo conversa con el/la asistente de párvulos]

Educador/a de párvulo: *Siempre será un acierto que, en el diseño de la experiencia formativa, diversifiquemos las actividades y tengamos otras opciones.*

Asistente de párvulos: *Cuando la emoción subió y los niveles de ruido empezaron a afectar al clima del aula, inmediatamente supe que debíamos aplicar el plan b desarrollado en la planificación. Creo que haber tenido en cuenta una alternativa como la melodía suave nos ayudó a mantener el ambiente tranquilo sin abandonar la actividad.*



IDENTIFICACIÓN DE ELEMENTOS CLAVE Y ACTIVIDADES

Para analizar la situación se deben identificar los elementos clave del descriptor 3.4, que busca incorporar en las prácticas pedagógicas el diseño de experiencias de aprendizaje efectivas y desafiantes.

Estándar 3 Descriptor 3.4

Diseña experiencias de aprendizaje efectivas y desafiantes, que promuevan el aprendizaje profundo, el compromiso y la disposición positiva hacia el aprendizaje, e incorporen el uso de diversos recursos, incluidas las tecnologías digitales, que potencien distintas formas de aprender.

Elementos clave del descriptor:

1. Diseña experiencias de aprendizaje efectivas y desafiantes.
2. Promover el aprendizaje profundo, el compromiso y la disposición positiva hacia el aprendizaje.
3. Incorporar el uso de diversos recursos, incluidas las tecnologías digitales, que potencien distintas formas de aprender.

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: Diseña experiencias de aprendizaje efectivas y desafiantes.

Extractos de la situación según elemento clave

[Los/as niños/as comienzan a dibujar, el/la educador/a de párvulo y el/la asistente de párvulos avanzan por la sala interactuando con ellos/as, preguntándoles sobre qué están dibujando. Les comentan que al terminar el dibujo les enseñarán la canción del reciclaje del ratón Pepito. Los/as niños/as en una actitud entusiasta con la canción comienzan a gritar, generando un estado de incomodidad en un/a niño/a con Trastorno del Espectro Autista]

Educador/a de párvulo: Niños, niñas, recuerden la importancia de respetar los acuerdos en sala, ¿qué pasa cuando alzamos mucho nuestra voz y generamos mucho ruido?

...

[El/la educador/a, guía el retorno al dibujo, y desde su preocupación por no aumentar la incomodidad de un/a niño/a con TEA y asegurándose que todos/as disfruten de la actividad, ajusta lo planificado, reproduciendo una melodía a muy baja intensidad y, en lugar de colocar la canción del reciclaje, narra su letra utilizando la estrategia de cuentacuentos]

[Al finalizar la clase, el/la educador/a de párvulo conversa con el/la asistente de párvulos]

Preguntas para reflexionar con los/as estudiantes de pedagogía

- Como estudiantes de pedagogía, ¿qué significado le otorgan a diseñar experiencias de aprendizaje efectivas y desafiantes?
- De acuerdo con lo leído en la situación, ¿qué elementos clave identifican en el diseño de esta experiencia que la hacen efectiva para el nivel escolar en el cual se desarrolla?
- Luego de lo leído en la situación, ¿qué papel juega la tecnología en este tipo de experiencias de aprendizaje?
- ¿Cómo evaluarían si una experiencia de aprendizaje ha sido efectiva?



Figura 2. Extractos de la situación y preguntas para reflexionar

Elementos clave: Promover el aprendizaje profundo, el compromiso y la disposición positiva hacia el aprendizaje.

Extractos de la situación según elemento clave

Educador/a de párvulo: Hoy vamos a aprender algo muy importante sobre cómo cuidar nuestro planeta y entorno, que es lo que nos rodea. ¿A ustedes les gusta jugar en el parque o la plaza? ¿Qué actividades realizan en el parque o la plaza? ¿Han visto basura tirada? Para que los parques, plazas o los ríos estén libres de basura, debemos aprender a cuidarlos, manteniendo limpio nuestros alrededores. ¿Cómo creen qué podemos cuidarlo?

Niño/a: Casi todas las tardes salgo y voy a los juegos que están en el parque.

Niño/a: Yo también y veo basura en la calle.

Niño/a: Sí, en las calles siempre hay basura.

Niño/a: Una forma de cuidar, es no botar basura.

Niño/a: Yo guardo mi basura en mis bolsillos.

Educador/a de párvulo: Es triste ver tanta basura en las calles o parques, ¿sabían ustedes que mucha de esa basura que ven tirada se puede reciclar? ¿Saben lo que es reciclar? ¿Han escuchado esta palabra antes? Resolvamos en conjunto estas preguntas y luego les invitaré a que conozcamos a través de un cuento digital la historia del Ratón Pepito y cómo aprendió a reciclar.

...

Educador/a de párvulo: Ahora que hemos escuchado y visto el cuento del Ratón Pepito, levante la mano quien quiera pasar a la pizarra y ayudar a pepito a elegir qué hacer con la botella que encontró en el suelo.

[La mayoría de los/as niños/as levantan la mano con entusiasmo, la educadora utiliza los "palitos preguntones" un recurso donde cada estudiante tiene su nombre escrito en un palito de helado y saca uno al azar para elegir a un niño/a. El/la seleccionado/a pasa al frente y toca la imagen donde Pepito deja la botella en el contenedor de basura. El/la educador/a felicita al niño/a por su participación]

[El/la educador/a continúa con la actividad, los/as niños/as se muestran muy motivados/as a participar, generando una dinámica de mucho movimiento por la sala]

Preguntas para reflexionar con los/as estudiantes de pedagogía

- De acuerdo con lo leído en la situación, ¿qué oportunidades ofrece esta experiencia para promover el aprendizaje profundo, el compromiso y la disposición hacia el aprendizaje?
- ¿Cómo evaluarían si los/as niños/as han alcanzado un aprendizaje profundo a partir de esta experiencia presentada en la situación?
- ¿Qué elementos de esta experiencia presentada en la situación hacen que los/as niños/as se sientan en disposición positiva a aprender?
- ¿Cómo se podría mantener el interés de los/as niños/as a lo largo de la actividad presentada en la situación?
- ¿Cómo se articulan en esta experiencia presentada en la situación los elementos del aprendizaje profundo, el compromiso y la disposición positiva hacia el aprendizaje?
- ¿Qué desafíos enfrentaría un/a docente al implementar actividades que promuevan el aprendizaje profundo en un aula diversa?



Figura 3. Extractos de la situación y preguntas para reflexionar

Elementos clave: Incorporar el uso de diversos recursos, incluidas las tecnologías digitales, que potencien distintas formas de aprender.

Extractos de la situación según elemento clave

Educador/a de párvulo: *Es triste ver tanta basura en las calles o parques, ¿sabían ustedes que mucha de esa basura que ven tirada se puede reciclar? ¿Saben lo que es reciclar? ¿Han escuchado esta palabra antes? Resolvamos en conjunto estas preguntas y luego les invitaré a que conozcamos a través de un cuento digital la historia del Ratón Pepito y cómo aprendió a reciclar.*

[Por mientras los/as niños/as interactúan respecto a las preguntas realizadas. Primero, en duplas responden las preguntas y luego realizan un plenario con las principales conclusiones. Posteriormente el/la educador/a de párvulo, en la pizarra interactiva, proyecta el cuento para que los/as niños/as observan diferentes acciones del Ratón Pepito en su paseo por el parque]

Educador/a de párvulo: *Ahora que hemos escuchado y visto el cuento del Ratón Pepito, levante la mano quien quiera pasar a la pizarra y ayudar a pepito a elegir qué hacer con la botella que encontró en el suelo.*

[La mayoría de los/as niños/as levantan la mano con entusiasmo, la educadora utiliza los “palitos preguntones” un recurso donde cada estudiante tiene su nombre escrito en un palito de helado y saca uno al azar para elegir a un niño/a. El/la seleccionado/a pasa al frente y toca la imagen donde Pepito deja la botella en el contenedor de basura. El/la educador/a felicita al niño/a por su participación]

Preguntas para reflexionar con los/as estudiantes de pedagogía

- ¿Qué tipo de recursos (materiales, digitales, etc.) se utilizaron en la experiencia presentada en la situación y cómo contribuyeron a la comprensión de los conceptos?
- ¿Cómo se podrían integrar las tecnologías digitales de manera significativa en las experiencias de aprendizaje, evitando un uso superficial?
- ¿Qué papel juegan las actividades prácticas y manipulativas en el aprendizaje significativo?
- ¿Cómo se podrían combinar los recursos tradicionales (libros, materiales manipulativos) con las tecnologías digitales para crear experiencias de aprendizaje más enriquecedoras?
- ¿Qué desafíos enfrentan los/as docentes al incorporar nuevas tecnologías en sus prácticas pedagógicas?
- A raíz de la situación, ¿cómo las tecnologías digitales potencian distintas formas de aprender?

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.



Figura 4. Estrategias de implementación elemento clave en un contexto escolar

Elementos clave: Diseña experiencias de aprendizaje efectivas y desafiantes.

Estrategias de implementación de los elementos clave en un contexto escolar

Para incorporar en las prácticas pedagógicas diversas actividades que promuevan el diseño experiencias de aprendizaje efectivas y desafiantes, los/as estudiantes de pedagogía pueden idear estrategias que consideren estos elementos:

1. Evaluación diagnóstica

Realizar evaluaciones iniciales para identificar los conocimientos previos, intereses, estilos de aprendizaje y necesidades individuales de cada escolar.

2. Observación sistemática

Observar a los/as escolares en diferentes contextos para comprender sus fortalezas, debilidades y formas de interactuar con el entorno.

3. Comunicación continua

Establecer una comunicación abierta y fluida con los/as escolares para conocer sus perspectivas y ajustar las actividades en consecuencia.

4. Diseño centrado en el aprendizaje

Brindar oportunidades para que los/as escolares tomen decisiones sobre su propio aprendizaje y se responsabilicen de su progreso.

5. Retroalimentación constructiva

Proporcionar retroalimentación específica y oportuna para ayudar a los/as escolares a mejorar su desempeño.



Figura 5. Estrategias de implementación elemento clave en un contexto escolar

Elementos clave: Promover el aprendizaje profundo, el compromiso y la disposición positiva hacia el aprendizaje

Estrategias de implementación de los elementos clave en un contexto escolar

Para incorporar en las prácticas pedagógicas diversas actividades que promuevan el aprendizaje profundo, el compromiso y la disposición positiva hacia el aprendizaje, los/as estudiantes de pedagogía pueden idear estrategias que consideren estos elementos:

1. Implementación de proyectos ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos)

Diseñar proyectos donde los/as escolares identifiquen un problema real, definan su enfoque de trabajo y propongan soluciones. Por ejemplo, un proyecto sobre cómo mejorar las áreas verdes de su comunidad.

2. Elección en actividades

Ofrecer opciones para que los/as escolares elijan cómo abordar un tema, como realizar una presentación, diseñar un póster, o grabar un video explicativo.

3. Retroalimentación específica

Proporcionar retroalimentación clara y constructiva que guíe el aprendizaje de los/as escolares.

4. Rúbricas personalizadas

Proveer rúbricas claras antes de las actividades, que incluyan ejemplos específicos para guiar el trabajo.

5. Tecnologías para retroalimentar

Utilizar herramientas para ofrecer retroalimentación directa en los trabajos digitales.

6. Autoevaluación

Invitar a los/as escolares a reflexionar sobre su propio progreso y establecer metas de aprendizaje.

7. Checklist de progreso

Brindar listas de autoevaluación que permitan a los/as escolares revisar si han cumplido con los objetivos planteados.

8. Coevaluación

Fomentar la evaluación entre pares para promover la colaboración y el aprendizaje mutuo.

9. Dinámicas estructuradas

Implementar técnicas como “mejoremos juntos/a,” donde los pares evalúan un trabajo según criterios predefinidos y ofrecen sugerencias.

10. Resolución de casos simulados

Presentar casos de conflictos cotidianos en el aula y proponer que los/as estudiantes resuelvan estos escenarios en equipo, destacando habilidades como la empatía y la comunicación.

11. Conexiones con la comunidad

Involucrar a los estudiantes en proyectos que benefician a su comunidad.



Figura 6. Estrategias de implementación elemento clave en un contexto escolar

Elementos clave: Incorporar el uso de diversos recursos, incluidas las tecnologías digitales, que potencien distintas formas de aprender.

Estrategias de implementación de los elementos clave en un contexto escolar

Para incorporar en las prácticas pedagógicas el uso de diversos recursos, incluidas las tecnologías digitales, que potencien distintas formas de aprender, los/as estudiantes de pedagogía pueden idear estrategias que consideren estos elementos:

1. Herramientas digitales

Utilizar herramientas digitales para facilitar la colaboración, la comunicación y el acceso a la información.

2. Aprendizaje personalizado

Adaptar el uso de las TIC a las necesidades individuales de cada escolar.

3. Cápsulas educativas

Implementa cápsulas de video como herramienta didáctica para introducir temas complejos de ciudadanía digital. Estas cápsulas incluyen conceptos clave y propuestas de actividades que promueven la interacción de los/as estudiantes con casos prácticos y situaciones reales.

4. Aprendizaje basado en proyectos con componentes digitales

Los/as escolares pueden crear blogs, podcasts, videos o presentaciones digitales para mostrar lo aprendido.

5. Integración curricular

Incorporar las tecnologías de manera significativa, evitando su uso como un mero complemento.



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 diferentes ideas y conceptos, descomponiendo la situación para examinarla en detalle.
- Los/as estudiantes de pedagogía apoyan sus argumentos con ejemplos concretos y evidencias relacionadas con los saberes abordados en su carrera.
- Los/as estudiantes de pedagogía proponen soluciones innovadoras o perspectivas originales considerando diferentes puntos de vista.
- 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 (diseña experiencias de aprendizaje efectivas y desafiantes, promover el aprendizaje profundo, el compromiso y la disposición positiva hacia el aprendizaje e incorporar el uso de diversos recursos, incluidas las tecnologías digitales, que potencien distintas formas de aprender) 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 (diseña experiencias de aprendizaje efectivas y desafiantes, promover el aprendizaje profundo, el compromiso y la disposición positiva hacia el aprendizaje e incorporar el uso de diversos recursos, incluidas las tecnologías digitales, que potencien distintas formas de aprender).
2. Para crear el relato considerar los siguientes elementos contextuales:
 - Acceso restringido a recursos educativos en relación a la cantidad de estudiantes, como por ejemplo, a libros, dispositivos tecnológicos, entre otros.
 - Entorno urbano con pocas áreas verdes o espacios seguros para actividades al aire libre.
 - Presencia de co-docencia para el apoyo de los/as escolares con necesidades educativas especiales.
 - 35 escolares en aula, lo que dificulta la atención individualizada, diversidad en los niveles de aprendizaje.
 - Condiciones acústicas deficientes, lo que dificulta la comunicación, especialmente para estudiantes con dificultades auditivas.
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 Educación Parvularia 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 Educación Parvularia anteriormente presentada

Elementos clave: Diseña experiencias de aprendizaje efectivas y desafiantes.

Extractos de la situación

[Los/as niños/as comienzan a dibujar, el/la educador/a de párvulo y el/la asistente de párvulos avanzan por la sala interactuando con ellos/as, preguntándoles sobre qué están dibujando. Les comentan que al terminar el dibujo les enseñarán la canción del reciclaje del ratón Pepito. Los/as niños/as en una actitud entusiasta con la canción comienzan a gritar, generando un estado de incomodidad en un/a niño/a con Trastorno del Espectro Autista]

Educador/a de párvulo: Niños, niñas, recuerden la importancia de respetar los acuerdos en sala, ¿qué pasa cuando alzamos mucho nuestra voz y generamos mucho ruido?

...

[El/la educador/a, guía el retorno al dibujo, y desde su preocupación por no aumentar la incomodidad de un/a niño/a con TEA y asegurándose que todos/as disfruten de la actividad, ajusta lo planificado, reproduciendo una melodía a muy baja intensidad y, en lugar de colocar la canción del reciclaje, narra su letra utilizando la estrategia de cuentacuentos]

[Al finalizar la clase, el/la educador/a de párvulo conversa con el/la asistente de párvulos]

Justifiquen cómo se aborda la temática en la situación creada

Introducción activa y contextualización

- **Acción:** Iniciar con preguntas motivadoras relacionadas con el reciclaje.
- **Desafío:** Proponer una situación en la que los/as niños/as tengan que reflexionar sobre qué sucedería si no cuidamos nuestros parques, fomentando la empatía por el entorno.

Cuento digital interactivo

- **Acción:** Usar el cuento del ratón Pepito como un recurso digital donde los/as niños/as puedan participar activamente al seleccionar alternativas y decidir qué hará Pepito, fomentando el pensamiento crítico.
- **Desafío:** Plantear diferentes opciones en el cuento digital para que los/as niños/as reflexionen sobre las consecuencias de cada una. Por ejemplo, preguntar: "Si Pepito tira la botella al suelo, ¿qué pasaría?" y "¿Cómo creen que Pepito se siente al ver el parque sucio?"

Dinámica visual y motora: Dibujar y nombrar

- **Acción:** Invitar a los/as niños/as a dibujar lo que harían con los materiales reciclables. Esta actividad les permitirá expresar de manera creativa lo que han aprendido.
- **Desafío:** Introducir más materiales para aumentar la complejidad, pidiéndoles que los clasifiquen o piensen en otras formas de reutilización. Por ejemplo, "¿Qué podríamos hacer con la botella? ¿Se les ocurre algún uso diferente?"



Figura 8. Ejemplo 2

Ejemplo 2: Orientado en un contexto de una clase de Lengua y Literatura

Elementos clave: Promover el aprendizaje profundo, el compromiso y la disposición positiva hacia el aprendizaje.

Situación

Contexto: El/la docente de la asignatura de Lengua y Literatura de cuarto medio, aborda el OA "Formular interpretaciones de obras que aborden un mismo tema o problema, comparando: La relación de cada obra con sus contextos de producción y de recepción (historia, valores, creencias, ideologías, etc.). El tratamiento del tema o problema y perspectiva adoptada sobre estos. El efecto estético producido por los textos".

Docente: Hoy vamos a explorar cómo la narrativa puede ayudarnos a reflexionar sobre el impacto de la inteligencia artificial en nuestra sociedad. La literatura, el cine y las historietas han sido grandes herramientas para representar dilemas éticos y futuristas. Imaginen un mundo donde los robots sean tan avanzados como los humanos. ¿Cómo podría este escenario cambiar la forma en que nos comunicamos, nos relacionamos o incluso pensamos? Veamos el siguiente cortometraje sobre los robots y los humanos.

[Una vez terminado el cortometraje, el/la docente invita a los/as escolares a una lluvia de ideas a través de las siguientes preguntas]

- ¿Qué técnica narrativa se podría utilizar para narrar las emociones de los robots?
- ¿Qué rol tendría el lenguaje en una sociedad donde la inteligencia artificial esté presente en todo?
- ¿Qué símbolos o metáforas podríamos usar para explorar el impacto de la inteligencia artificial?

[Posterior a la lluvia de ideas, el/la docente propone que comparen dos obras, una de ellas es el cortometraje ya revisado y la otra es una lectura sobre la temática. Desde aquí trabajan en la identificación, interpretación y análisis del contexto de producción, visión de mundo, temática y conexión con la realidad/experiencia personal (contexto de recepción)]

Docente: Ahora para profundizar en la actividad realizada, trabajaremos en grupos de máximo 4 personas para crear una narración breve (cuento, guión, poema o historieta) que represente un dilema ético relacionado con la inteligencia artificial. Utilicen técnicas literarias, como el uso del monólogo interno, el narrador en primera persona o el diálogo, para dar vida a sus ideas. Utilizarán la siguiente pauta de evaluación para monitorear el avance de sus trabajos.

[La pauta contiene lo siguiente:

- La narración tiene coherencia interna, aunque con algunos detalles que ajustar.
- La narración presenta ideas originales y creativas sobre el dilema ético.
- La narración cuenta con un lenguaje adecuado al género y sin errores ortográficos o gramaticales significativos]

[Durante la etapa de creación, siguiendo la pauta entregada por el/la docente, cada grupo desarrolla historias únicas. Algunos grupos optan por escribir cuentos en los que la inteligencia artificial aprende a escribir poesía y compite con autores humanos. Otros crean guiones donde un robot debe aprender a comunicarse con palabras humanas para salvar a su dueño en una emergencia]

[En un grupo los/as escolares discuten]

Estudiante 1: Si los robots pueden tomar decisiones autónomas, deberían tener derechos, ¿no? Porque toman decisiones como nosotros/as.

Estudiante 2: Pero no son humanos, no sienten ni piensan realmente, solo siguen algoritmos. ¿Cómo puedes dar derechos a algo que no tiene emociones?

Estudiante 3: Esperen, ¿y si les damos derechos básicos, como el derecho a no ser destruidos sin razón? Eso podría protegerlos de abusos, pero sin ponerlos al mismo nivel que los humanos.



Situación

Estudiante 1: Tal vez, pero si tienen derechos básicos, ¿no tendríamos también responsabilidades hacia ellos? ¿Cómo decidiremos cuáles son esas responsabilidades?

Estudiante 2: Quizás deberíamos basarnos en el impacto que tienen en nosotros/as. Si los robots pueden afectar nuestras vidas, como tomar decisiones médicas, tal vez deberíamos tratarlos como algo más que simples máquinas.

Estudiante 3: Eso suena lógico, pero entonces, ¿dónde trazamos la línea? ¿Un robot aspiradora debería tener derechos también porque “afecta” nuestra vida al limpiar la casa?

Estudiante 1: Mmm, creo que necesitamos definir qué tipo de inteligencia o autonomía hace que un robot sea más que una máquina. Quizás podamos discutir eso en nuestro guión para el dilema ético.

Estudiante 2: ¡Buena idea! Podríamos mostrar dos robots, uno con autonomía limitada y otro con inteligencia avanzada, y plantear qué derechos, si es que los hay, deberían tener cada uno.

Estudiante 3: Sí, y en el debate final del guión, podríamos incluir la perspectiva de los humanos que los crearon. ¡Eso haría nuestra historia más completa!

[En la etapa final, los/as escolares presentan sus narraciones:

- Un grupo comparte un poema titulado *La voz metálica*, que explora las emociones de un robot que descubre su incapacidad para amar.
- Otro presenta un cuento que describe un futuro donde las máquinas controlan el acceso a la literatura clásica, determinando quién es “digno” de leer a Cervantes o Shakespeare.

Desde un enfoque de ejercitación del pensamiento crítico, y consolidación de los nuevos aprendizajes el/la docente realiza preguntas reflexivas para finalizar la actividad, entorno al contexto de producción, visión de mundo, temática, contexto de recepción y la creación de la narración]

Docente: ¿Cómo el contexto de producción, visión de mundo, temática, contexto de recepción les ayudó a formular interpretaciones en las obras trabajadas? ¿Cómo las actividades les ayudaron a entender los dilemas éticos que surgen con el avance de la inteligencia artificial? ¿Qué aprendimos sobre cómo definir los derechos y responsabilidades en contextos éticos complejos?

[Luego que los/as escolares responden a las preguntas, el/la docente realiza una reflexión de cierre de la clase]

Docente: Han utilizado el lenguaje necesario para abordar preguntas complejas sobre el futuro. Su creatividad, uso de recursos narrativos y capacidad para construir metáforas muestran un pensamiento crítico profundo. Espero que este ejercicio los/as inspire a seguir explorando cómo la palabra puede ser una herramienta poderosa para analizar nuestra relación con la tecnología.



Justifiquen cómo se aborda la temática en la situación creada

Aprendizaje profundo

- **Pensamiento crítico:** Al plantear preguntas abiertas y desafiantes sobre la inteligencia artificial, se estimula el pensamiento crítico y la reflexión sobre temas complejos. Los/as escolares son invitados/as a analizar diferentes perspectivas, evaluar argumentos y construir sus propias opiniones.
- **Conexión con el mundo real:** La temática de la inteligencia artificial es altamente relevante en la sociedad actual, lo que permite a los/as escolares establecer conexiones entre los conceptos teóricos y su vida cotidiana.
- **Desarrollo de habilidades de investigación:** La creación de cortometrajes o viñetas implica una investigación previa sobre el tema, lo que fomenta el desarrollo de habilidades de búsqueda y análisis de información.
- **Construcción de conocimiento:** A través del trabajo en grupo y la discusión, los/as escolares construyen su propio conocimiento de manera colaborativa, desafiando sus propias ideas y las de los demás.

Compromiso

- **Relevancia:** La temática de la inteligencia artificial genera un gran interés en los/as escolares, lo que aumenta su motivación y compromiso con la actividad.
- **Participación activa:** La dinámica de la actividad, que incluye la lluvia de ideas, el trabajo en grupo y la presentación de proyectos, fomenta la participación activa de todos/as los/as escolares.
- **Autonomía:** Al permitir que los/as escolares elijan sus propios temas y desarrollen sus proyectos de manera creativa, se fomenta su autonomía y sentido de responsabilidad.

Disposición positiva hacia el aprendizaje

- **Ambiente de respeto:** La actividad se desarrolla en un ambiente de respeto y confianza, donde los/as escolares se sienten seguros para expresar sus ideas y opiniones.
- **Experiencias significativas:** La creación de cortometrajes o viñetas permite a los/as escolares vivir experiencias significativas que conectan con sus intereses y valores.
- **Reconocimiento y valoración:** El/la docente reconoce y valora las contribuciones de cada estudiante, lo que refuerza su autoestima y motivación.



Orientaciones de cierre de la actividad:

Para concluir la actividad puede realizar las siguientes preguntas de síntesis:

- I. Piensen en algún contenido o habilidad que les haya costado aprender más en la escuela e identifiquen qué estrategias les resultaron más efectivas para aprender y por qué. De acuerdo con esta respuesta, ¿cómo esto influyó en su proceso de aprendizaje?
- II. ¿Qué rol creen que juega la emoción en el proceso de aprendizaje? ¿Cómo podrían utilizarla en su práctica docente?
- III. ¿Cómo podrían diseñar actividades de aprendizaje que promuevan la participación activa de los/as escolares?
- IV. ¿Qué estrategias utilizarían para evaluar el aprendizaje de los/as escolares de manera formativa?
- V. ¿Cómo podrían integrar las TIC en sus futuras clases para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje?

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: El/la educador/a de párvulo en Segundo Nivel de Transición en conjunto a el/la asistente de párvulos, con niños/as de 5 años aborda el OA "Identificar las condiciones que caracterizan los ambientes saludables, tales como: aire y agua limpia, combustión natural, reciclaje, reutilización y reducción de basura, tomando conciencia progresiva de cómo estas contribuyen a su salud" a través de una actividad centrada en la exploración del reciclaje utilizando un cuento digital.

Educador/a de párvulo: Hoy vamos a aprender algo muy importante sobre cómo cuidar nuestro planeta y entorno, que es lo que nos rodea. ¿A ustedes les gusta jugar en el parque o la plaza? ¿Qué actividades realizan en el parque o la plaza? ¿Han visto basura tirada? Para que los parques, plazas o los ríos estén libres de basura, debemos aprender a cuidarlos, manteniendo limpio nuestros alrededores. ¿Cómo creen qué podemos cuidarlo?

Niño/a: Casi todas las tardes salgo y voy a los juegos que están en el parque.

Niño/a: Yo también y veo basura en la calle.

Niño/a: Sí, en las calles siempre hay basura.

Niño/a: Una forma de cuidar, es no botar basura.

Niño/a: Yo guardo mi basura en mis bolsillos.

Educador/a de párvulo: Es triste ver tanta basura en las calles o parques, ¿sabían ustedes que mucha de esa basura que ven tirada se puede reciclar? ¿Saben lo que es reciclar? ¿Han escuchado esta palabra antes? Resolvamos en conjunto estas preguntas y luego les invitaré a que conozcamos a través de un cuento digital la historia del Ratón Pepito y cómo aprendió a reciclar.

[Por mientras los/as niños/as interactúan respecto a las preguntas realizadas. Primero, en duplas responden las preguntas y luego realizan un plenario con las principales conclusiones. Posteriormente el/la educador/a de párvulo, en la pizarra interactiva, proyecta el cuento para que los/as niños/as observen diferentes acciones del Ratón Pepito en su paseo por el parque]

Educador/a de párvulo: Ahora que hemos escuchado y visto el cuento del Ratón Pepito, levante la mano quien quiera pasar a la pizarra y ayudar a pepito a elegir qué hacer con la botella que encontró en el suelo.

[La mayoría de los/as niños/as levantan la mano con entusiasmo, la educadora utiliza los "palitos preguntones" un recurso donde cada estudiante tiene su nombre escrito en un palito de helado y saca uno al azar para elegir a un niño/a. El/la seleccionado/a pasa al frente y toca la imagen donde Pepito deja la botella en el contenedor de basura. El/la educador/a felicita al niño/a por su participación]

[El/la educador/a continúa con la actividad, los/as niños/as se muestran muy motivados/as a participar, generando una dinámica de mucho movimiento por la sala]

[El/la educador/a de párvulo, al observar que el ambiente de aula se comienza a agitar, pone especial atención en un/a niño/a con TEA. Con el objetivo de regular el clima de aprendizaje y captar la atención del grupo, el/la educador/a emplea un recurso basado en la imitación. Verbaliza acciones mientras realiza movimientos con los brazos, como subirlos, bajarlos, colocarlos sobre los hombros o por encima de la cabeza. Los/as niños/as al verla, comienzan a imitarla, consiguiendo así que la sala quede en silencio y lista para continuar con la siguiente actividad planificada]



Educador/a de párvulo: *Muy bien, ahora que estamos en silencio, les contaré que Pepito nuevamente necesita de nuestra ayuda para reciclar. En la pizarra podemos ver diferentes tipos de desechos: botellas, ropa y papeles. Dibujen lo que Pepito podría hacer con ellos, pero antes que comiencen a dibujar, quiero hacerles una pregunta: ¿Qué podríamos hacer con la botella? Recuerden que para pedir la palabra debemos levantar la mano y mantener el silencio. De esta manera todos/as podremos compartir nuestras ideas de manera ordenada y respetuosa.*

Niño/a: *Yo haría un avión para jugar.*

Niño/a: *Yo la pintaría y le pondría flores, haría un macetero.*

[El/la educador/a nombra los materiales (botellas, papeles y ropa) matizando su tono de voz para lograr captar la atención de los/as niños/as y bajar el volumen de las voces en general]

[Los/as niños/as comienzan a dibujar, el/la educador/a de párvulo y el/la asistente de párvulos avanzan por la sala interactuando con ellos/as, preguntándoles sobre qué están dibujando. Les comentan que al terminar el dibujo les enseñarán la canción del reciclaje del ratón Pepito. Los/as niños/as en una actitud entusiasta con la canción comienzan a gritar, generando un estado de incomodidad en un/a niño/a con Trastorno del Espectro Autista]

Educador/a de párvulo: *Niños, niñas, recuerden la importancia de respetar los acuerdos en sala, ¿qué pasa cuando alzamos mucho nuestra voz y generamos mucho ruido?*

Niño/a: *Perdemos la concentración.*

Niño/a: *Nos duelen los oídos.*

Educador/a: *Justamente como ustedes mencionan, perdemos la concentración, nos duelen los oídos y no podemos escucharnos. Por eso debemos levantar la mano para hablar y evitar gritar.*

[El/la educador/a, guía el retorno al dibujo, y desde su preocupación por no aumentar la incomodidad de un/a niño/a con TEA y asegurándose que todos/as disfruten de la actividad, ajusta lo planificado, reproduciendo una melodía a muy baja intensidad y, en lugar de colocar la canción del reciclaje, narra su letra utilizando la estrategia de cuentacuentos]

[Al finalizar la clase, el/la educador/a de párvulo conversa con el/la asistente de párvulos]

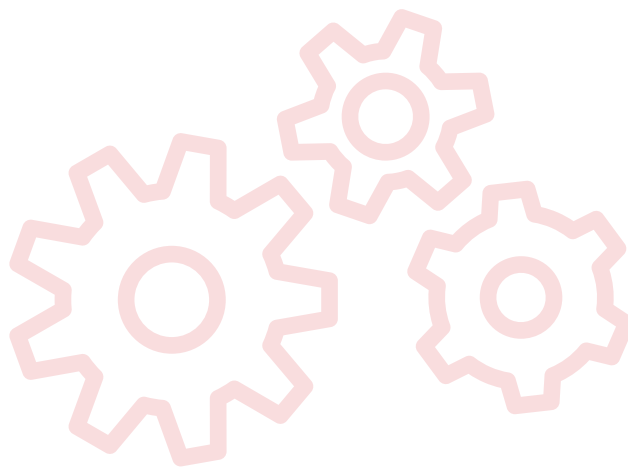
Educador/a de párvulo: *Siempre será un acierto que, en el diseño de la experiencia formativa, diversifiquemos las actividades y tengamos otras opciones.*

Asistente de párvulos: *Cuando la emoción subió y los niveles de ruido empezaron a afectar al clima del aula, inmediatamente supe que debíamos aplicar el plan b desarrollado en la planificación. Creo que haber tenido en cuenta una alternativa como la melodía suave nos ayudó a mantener el ambiente tranquilo sin abandonar la actividad.*



CREAR O ADAPTAR UNA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

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 (diseña experiencias de aprendizaje efectivas y desafiantes, promover el aprendizaje profundo, el compromiso y la disposición positiva hacia el aprendizaje e incorporar el uso de diversos recursos, incluidas las tecnologías digitales, que potencien distintas formas de aprender).
2. Para crear el relato considerar los siguientes elementos contextuales:
 - Acceso restringido a recursos educativos en relación a la cantidad de estudiantes, como por ejemplo, a libros, dispositivos tecnológicos, entre otros.
 - Entorno urbano con pocas áreas verdes o espacios seguros para actividades al aire libre.
 - Presencia de co-docencia para el apoyo de los/as escolares con necesidades educativas especiales.
 - 35 escolares en aula, lo que dificulta la atención individualizada, diversidad en los niveles de aprendizaje.
 - Condiciones acústicas deficientes, lo que dificulta la comunicación, especialmente para estudiantes con dificultades auditivas.
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: Diseña experiencias de aprendizaje efectivas y desafiantes.

Extractos de la situación

[Los/as niños/as comienzan a dibujar, el/la educador/a de párvulo y el/la asistente de párvulos avanzan por la sala interactuando con ellos/as, preguntándoles sobre qué están dibujando. Les comentan que al terminar el dibujo les enseñarán la canción del reciclaje del ratón Pepito. Los/as niños/as en una actitud entusiasta con la canción comienzan a gritar, generando un estado de incomodidad en un/a niño/a con Trastorno del Espectro Autista]

Educador/a de párvulo: Niños, niñas, recuerden la importancia de respetar los acuerdos en sala, ¿qué pasa cuando alzamos mucho nuestra voz y generamos mucho ruido?

...

[El/la educador/a, guía el retorno al dibujo, y desde su preocupación por no aumentar la incomodidad de un/a niño/a con TEA y asegurándose que todos/as disfruten de la actividad, ajusta lo planificado, reproduciendo una melodía a muy baja intensidad y, en lugar de colocar la canción del reciclaje, narra su letra utilizando la estrategia de cuentacuentos]

[Al finalizar la clase, el/la educador/a de párvulo conversa con el/la asistente de párvulos]

Justifiquen cómo se aborda la temática en la situación creada

Introducción activa y contextualización

- **Acción:** Iniciar con preguntas motivadoras relacionadas con el reciclaje.
- **Desafío:** Proponer una situación en la que los/as niños/as tengan que reflexionar sobre qué sucedería si no cuidamos nuestros parques, fomentando la empatía por el entorno.

Cuento digital interactivo

- **Acción:** Usar el cuento del ratón Pepito como un recurso digital donde los/as niños/as puedan participar activamente al seleccionar alternativas y decidir qué hará Pepito, fomentando el pensamiento crítico.
- **Desafío:** Plantear diferentes opciones en el cuento digital para que los/as niños/as reflexionen sobre las consecuencias de cada una. Por ejemplo, preguntar: "Si Pepito tira la botella al suelo, ¿qué pasaría?" y "¿Cómo creen que Pepito se siente al ver el parque sucio?"

Dinámica visual y motora: Dibujar y nombrar

- **Acción:** Invitar a los/as niños/as a dibujar lo que harían con los materiales reciclables. Esta actividad les permitirá expresar de manera creativa lo que han aprendido.
- **Desafío:** Introducir más materiales para aumentar la complejidad, pidiéndoles que los clasifiquen o piensen en otras formas de reutilización. Por ejemplo: "¿Qué podríamos hacer con la botella? ¿Se les ocurre algún uso diferente?"



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

I. Piensen en algún contenido o habilidad que les haya costado aprender más en la escuela e identifiquen qué estrategias les resultaron más efectivas para aprender y por qué. De acuerdo con esta respuesta, ¿cómo esto influyó en su proceso de aprendizaje?

II. ¿Qué rol creen que juega la emoción en el proceso de aprendizaje? ¿Cómo podrían utilizarla en su práctica docente?

III. ¿Cómo podrían diseñar actividades de aprendizaje que promuevan la participación activa de los/as escolares?

IV. ¿Qué estrategias utilizarían para evaluar el aprendizaje de los/as escolares de manera formativa?

V. ¿Cómo podrían integrar las TIC en sus futuras clases para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje?



Sección 3

Anexos



Anexo 1. Estándar y descriptor seleccionado

Para este recurso se seleccionó el Estándar Pedagógico N° 3 y su descriptor 3.4, presentados en la **Tabla 1**.

Tabla 1. Estándar pedagógico y descriptor seleccionado

	Descripción del estándar y descriptor
Estándar Pedagógico N° 3 “Planificación de la enseñanza”	Planifica experiencias de aprendizaje efectivas, inclusivas y culturalmente pertinentes para el logro de los objetivos de aprendizaje, considerando el conocimiento disciplinar y didáctico, el currículum vigente, el contexto, las características y conocimientos previos de sus estudiantes y la evidencia generada a partir de las evaluaciones.
Descriptor	3.4. Diseña experiencias de aprendizaje efectivas y desafiantes , que promuevan el aprendizaje profundo, el compromiso y la disposición positiva hacia el aprendizaje, e incorporen el uso de diversos recursos, incluidas las tecnologías digitales, que potencien distintas formas de aprender.

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	
Ambientes de aprendizaje	Condiciones físicas, sociales y educativas que promueven los aprendizajes y que involucran: interacciones pedagógicas confiadas, respetuosas, pertinentes y potenciadoras, entre estudiantes y con los/as docentes; el tiempo en que estas suceden y también los espacios educativos. Los ambientes de aprendizaje conforman un sistema de relaciones integrado sinérgico, inclusivo y dinámico, que se transforma permanentemente, disponiendo a los/as estudiantes a aprender.
Aprendizaje profundo	Adquisición de conocimientos hasta lograr el dominio, la transformación y la utilización de ese saber para resolver problemas reales en los contextos en que se desenvuelve y desenvolverá cada estudiante. Requiere el examen y evaluación de las propias creencias y la capacidad de procesar y transformar la información que se recibe, para ponderar los propios prejuicios y decidir reflexivamente lo que se ha de creer o hacer. Supone la generación o combinación de ideas de forma original, eficiente, fluida y flexible, considerando nuevas conexiones entre lo ya sabido y lo que se aprende. Finalmente, se sustenta en el desarrollo de una conciencia y control del propio pensamiento, situando estos procesos como objeto del examen reflexivo. No es espontáneo, sino que constituye el resultado de un proceso educativo explícito de las habilidades del pensamiento necesarias para el siglo XXI.
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 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 3: Planificación de la enseñanza
Descriptor 3.4