

# TRANSEFORMANDO EL AULA

## ¿Cómo Promover el Aprendizaje de Alto Nivel?

SEGUNDA  
**2020**  
EDICIÓN



CHILE LO  
HACEMOS  
TODOS



Adaptación del Modelo de Enriquecimiento  
Para toda la Escuela



**TRANSFORMANDO EL AULA**  
**¿Cómo promover el aprendizaje de alto nivel?**

**Programa de Educación y Desarrollo de Talentos DeLTA UCN**  
**Universidad Católica del Norte - Antofagasta, Chile**

**Equipo Directivo**

Ramiro Vargas Meza - Alejandro Proestakis Maturana

**Autores:**

Equipo Tarpuq Talento-Escuela

Valentina James Gallardo

Alejandro Castro Osorio

Felipe Vargas Salazar

Paula Díaz Paz

Catalina Castillo Cortés

Gabriel Barriga Redel

Nicolás Otárola Yao

Mauricio Briceño Saavedra

**Fotografías:** Felipe Vargas Salazar

**Colaboradoras:** Karen Ayma Chambers - Elizabeth Osorio Lazcano

**Diseño de portada y publicación:** Astro Estudio Gráfico

**Editores 2da Edición 2020:**

Alejandro Castro Osorio, Nicolás Otárola Yao y Felipe Vargas Salazar.

**Diseño de portada y publicación:** La Bestia Comunicación - Joaquín Castro

**ISBN:** 978-956-09634-1-3

**Primera Edición:** Junio 2018

**Segunda Edición:** Noviembre 2020

2020 Ministerio de Educación, División de Educación General  
Avenida Libertador Bernardo O´Higgins 1371. Santiago, Chile.



**CHILE LO  
HACEMOS  
TODOS**



Esta publicación fue financiada con el aporte conjunto del Ministerio de Educación de Chile y la Universidad Católica del Norte, en el marco de la iniciativa “Innovación del Modelo de Educación de Talentos con Estudiantes de Tercero y Cuarto Básico al Interior de la Escuela”, ejecutada por el Programa de Educación y Desarrollo de Talentos de la Universidad Católica del Norte, en sus periodos 2017-2018 y 2019-2020.

**Nota:** En el presente manual se utilizan de manera inclusiva términos como “el estudiante”, “el docente”, “los niños”, “los profesores” y otros referidos a hombres y mujeres.

De acuerdo a la norma de la Real Academia Española (RAE), el uso del masculino se basa en su condición de término genérico y no marcado en la oposición masculino/femenino; por ello se emplea el masculino para aludir conjuntamente a ambos sexos, con independencia del número de individuos de cada sexo que formen parte del conjunto. Este uso evita además la saturación gráfica, lo cual puede dificultar la fluidez y comprensión lectora.



# EQUIPO TARPUQ

Este libro es una colaboración del Equipo Talento Escuela.



**ALEJANDRO  
CASTRO OSORIO**

COORDINADOR EDUCATIVO



**VALENTINA  
JAMES GALLARDO**

COORDINADORA EDUCATIVA



**FELIPE  
VARGAS SALAZAR**

PRENSA Y COMUNICACIONES



**NICOLÁS  
OTÁROLA YAO**

ASISTENTE EDUCATIVO



**GABRIEL  
BARRIGA REDEL**

ASISTENTE EDUCATIVO



**PAULA  
DÍAZ PAZ**

MONITORA  
DE ACOMPAÑAMIENTO



**CATALINA  
CASTILLO CORTÉS**

MONITORA  
DE ACOMPAÑAMIENTO



# CONTENIDOS

**0**

**Prólogo**

**1**

**Contextualización**

**2**

**Bases Teóricas  
Innovación Talento Escuela**

**3**

**Planificación de Experiencias  
de Enriquecimiento**

**4**

**Post - Ejecución**

**5**

**Preguntas al Experto**

**6**

**Aplicaciones Útiles**

**7**

**Palabras Finales**

**8**

**Referencias Bibliográficas**

**TRANSFORMANDO EL AULA**

**¿Cómo Promover el Aprendizaje de Alto Nivel?**



**PRÓLOGO**



**TRANSFORMANDO EL AULA**

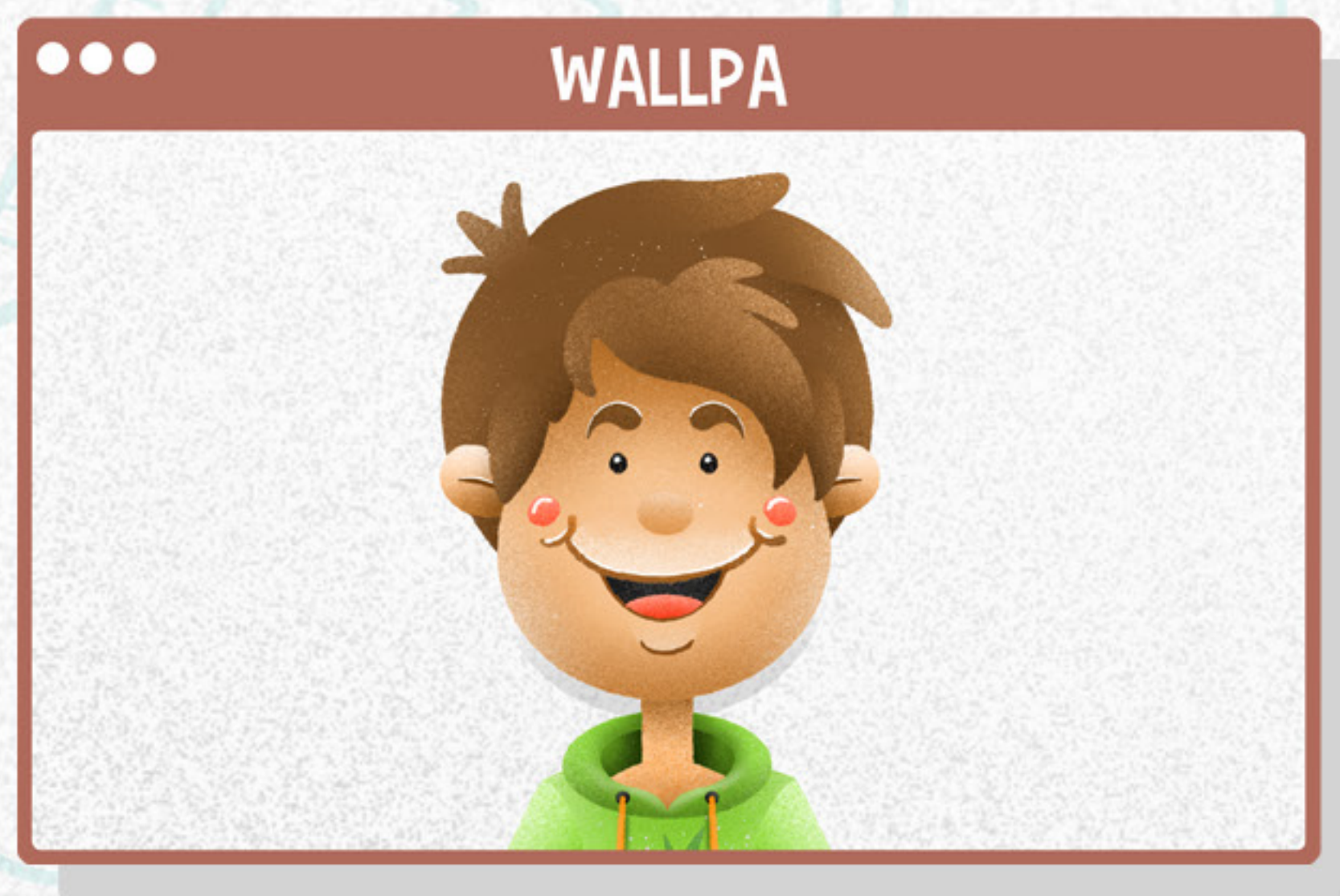
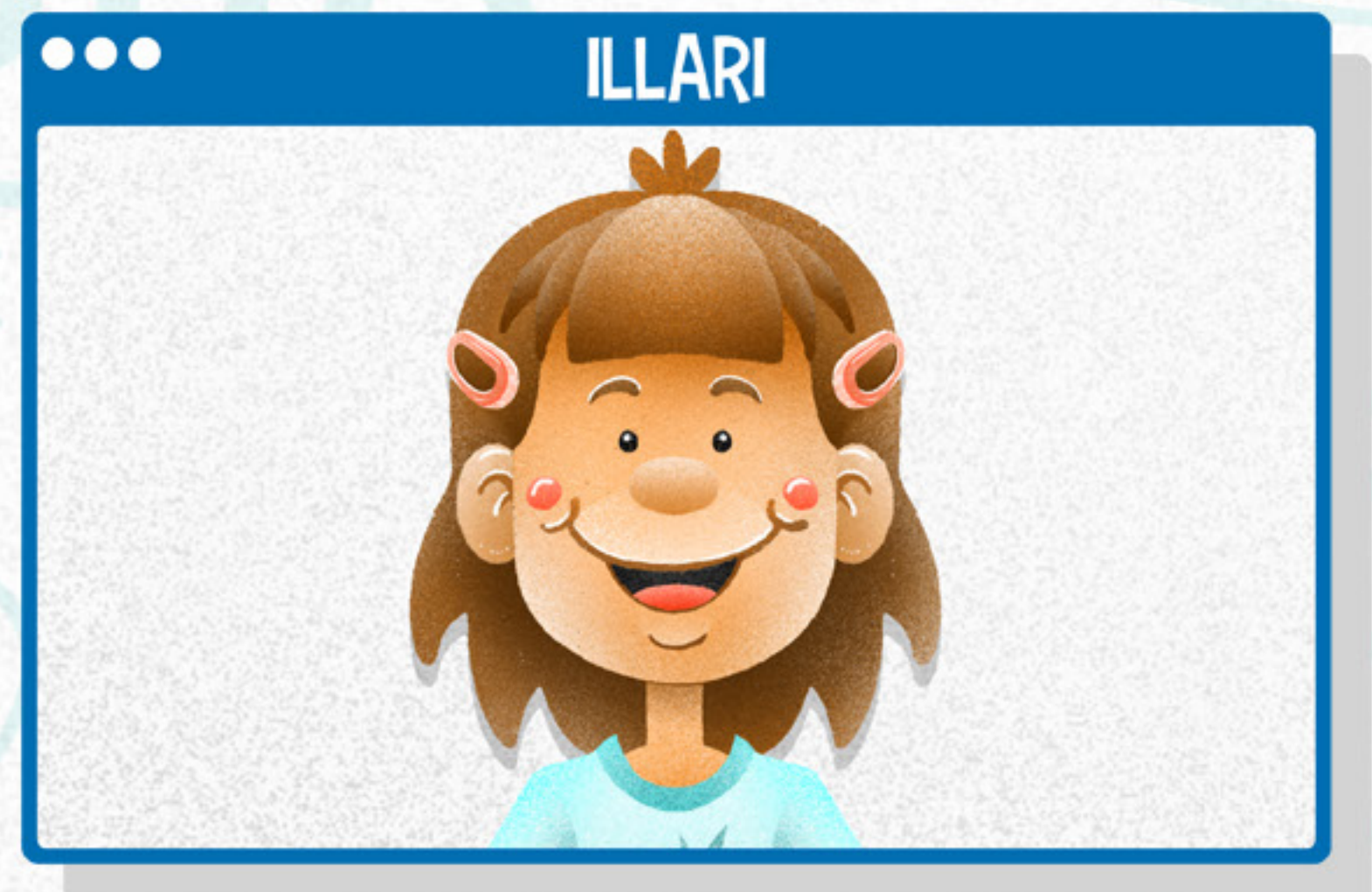
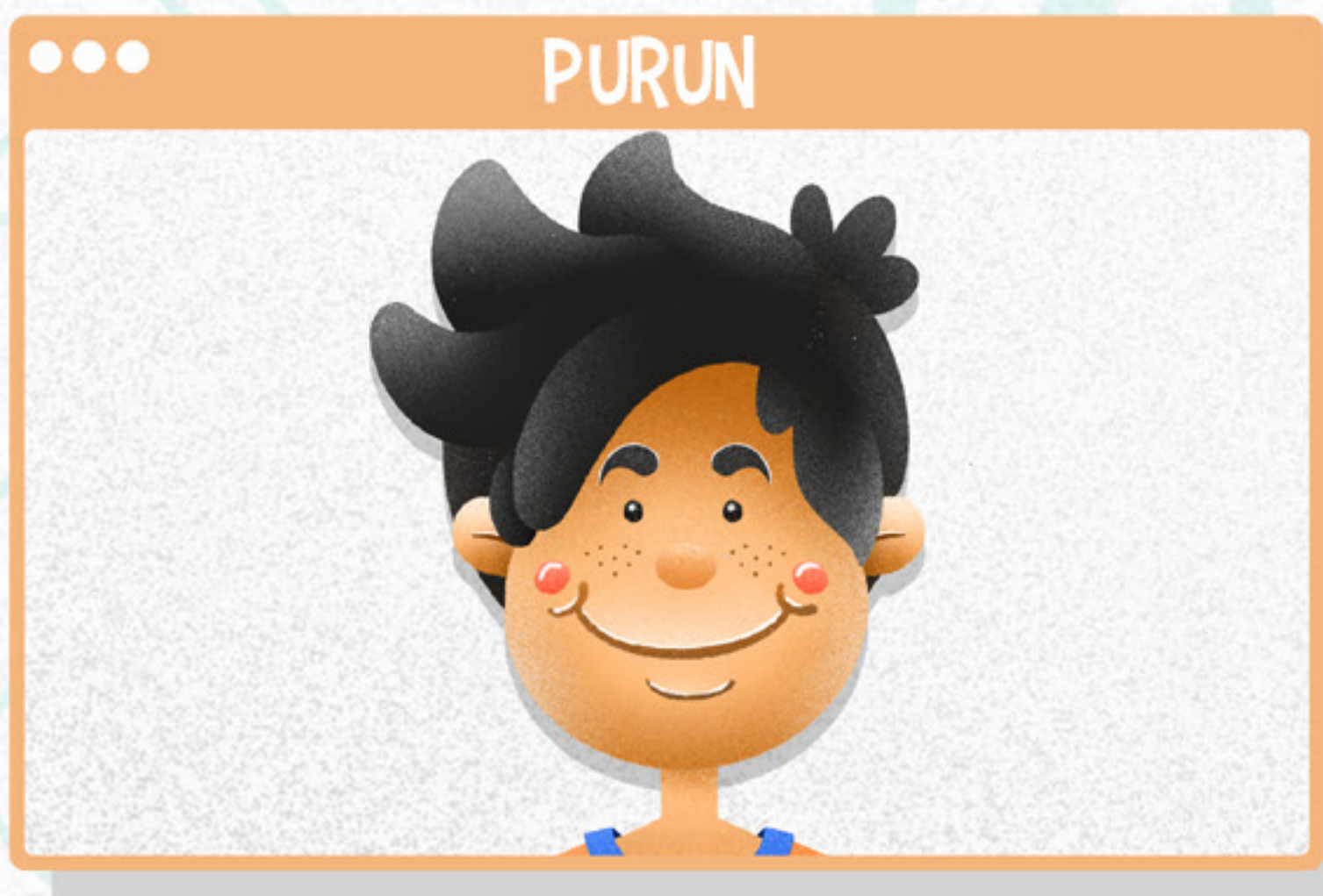
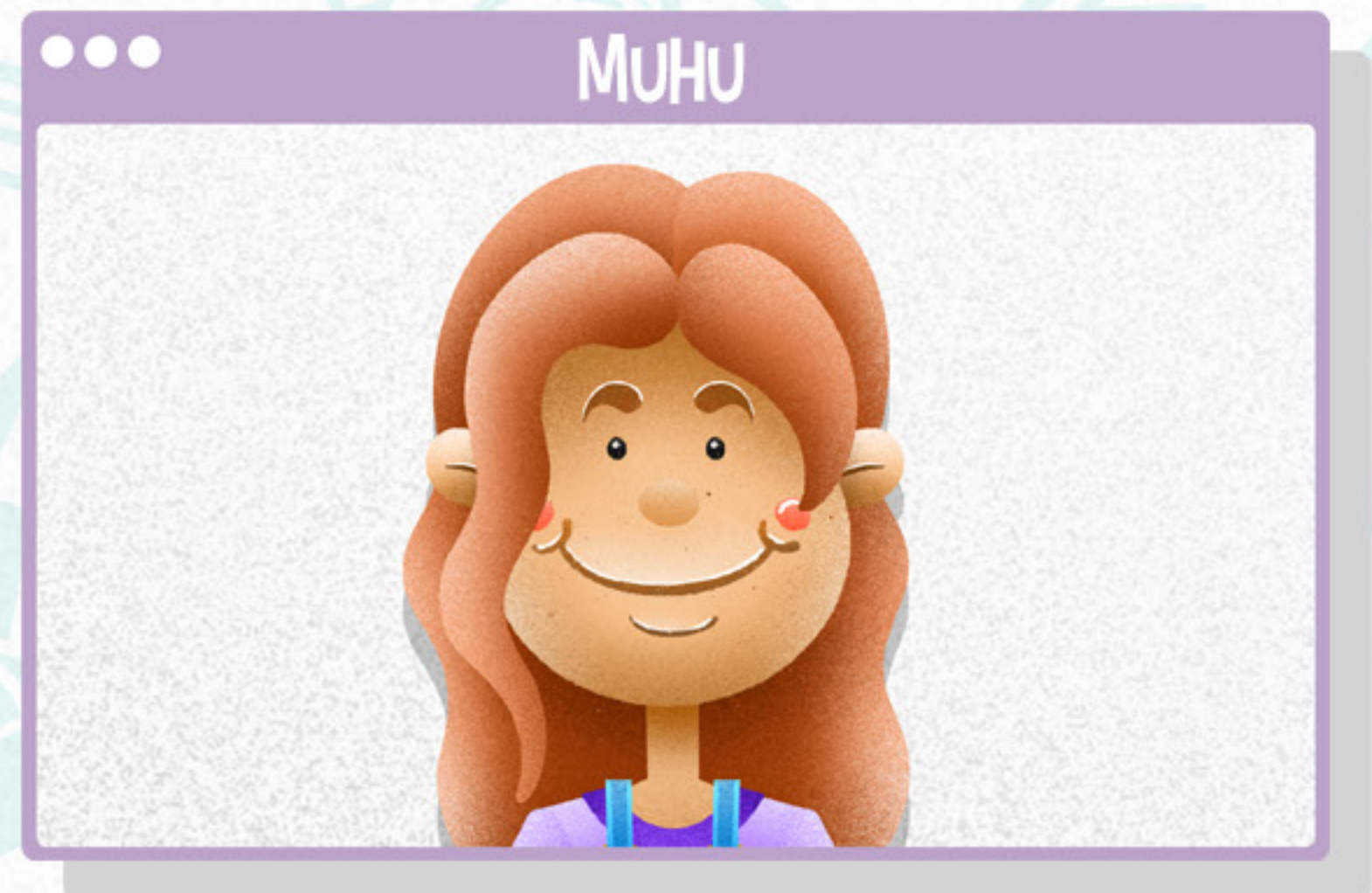
**¿Cómo Promover el Aprendizaje de Alto Nivel?**



# TARPUQUINES

A lo largo de esta publicación te acompañarán nuestros Tarpuquines...

**¡Vamos a conocerlos!**





# FORMULARIOS DESCARGABLES

El presente manual contiene los siguientes formularios descargables en formato PDF. Para iniciar la descarga presiona sobre el botón “Formulario Descargable” ubicado a continuación, o bien en la parte inferior de las páginas que contienen el documento.



FORMULARIO DESCARGABLE ↓



**Interest - a - lizer**



**Inspiración  
Para Docentes**



**Formato de  
Proyecto Final**



**Formulario  
SPAFF**



## CAPÍTULO

# 1



*Contextualización*





**TARPUQ**  
TALENTO-ESCUELA

## **TARPUQ: SEMBRADORES DEL ENRIQUECIMIENTO Y LA CREATIVIDAD**

El Proyecto Tarpuq, Innovación Talento-Escuela, nace al alero del Programa de Educación y Desarrollo de Talentos Académicos de la Universidad Católica del Norte, DeLTA UCN, gracias a una iniciativa impulsada por el Ministerio de Educación, denominada “Innovación del Modelo de Educación de Talentos con Estudiantes de Tercero y Cuarto Básico al Interior de la Escuela”, la cual se ejecuta en las regiones de Antofagasta, Metropolitana y Los Ríos.

Esta iniciativa, surge luego de los resultados del estudio de “Evaluación de la Implementación del Programa de Promoción de Talentos Académicos en Liceos y Escuelas Municipales”, desarrollado en 2013 por el Ministerio de Educación, el cual fue concluyente en señalar que los programas de educación de talentos, han tenido un positivo impacto en las trayectorias personales y familiares de sus estudiantes. Sin embargo, en los establecimientos educativos no se estaba utilizando el aporte pedagógico, las metodologías y experiencias



exitosas que ellos podrían entregar, para la mejora de los aprendizajes en la escuela.

Producto de lo anterior, nace TARPUQ como la puesta en marcha de la iniciativa ministerial. Para tener un carácter contextual e identitario, el proyecto es denominado con una palabra quechua que significa **Sembradores**, que revela su objetivo principal, orientado a formar a los docentes de los establecimientos participantes para que **siembren** en sus estudiantes el enriquecimiento, la creatividad y la innovación, en beneficio de sus propias experiencias de aprendizaje.

La primera implementación realizada en 2017-2018 contó con un proceso de capacitación en el “Modelo de Enriquecimiento para Toda la Escuela” de Joseph Renzulli, en conjunto con metodologías y estrategias de la educación de talentos. Participaron directivos, equipos de gestión y docentes de 10 establecimientos municipales de las comunas de Antofagasta y Mejillones, quienes en concordancia con el Currículum Escolar Nacional y con un enfoque inclusivo, diseñaron y ejecutaron una serie de experiencias de enriquecimiento en las áreas de **Producción Literaria, Robótica, Debates Ciudadanos y Cultivos en el Desierto**, las cuales permitieron responder a la diversidad de aptitudes, intereses y habilidades al interior del aula de clases.

En base a la buena experiencia y evaluación de la primera etapa, se realiza un proceso similar para 15 establecimientos durante el año 2019-2020, buscando dar continuidad y ampliar la cobertura de la iniciativa.

Adicionalmente, se incluyen otras temáticas de relevancia y se extienden áreas para la realización de experiencias, que engloban las antes mencionadas e incorporan nuevas materias específicas, que consideren un trabajo más variado y asociado a gustos e intereses de todos los involucrados en el proyecto (establecimiento, docentes y estudiantes).



Este proceso permitió a más de 100 docentes y 3000 estudiantes el desarrollo de experiencias de enriquecimiento en las 4 áreas: **Producción Artístico-Literaria; Ciencias; Soluciones Tecnológicas, y Ciudadanía y Ciencias Sociales.**

El presente manual “Transformando el Aula: ¿Cómo Promover el Aprendizaje de Alto Nivel?”, corresponde a una sistematización del proceso efectuado durante las implementaciones realizadas en dos periodos de ejecución del proyecto Innovación Talento-Escuela, en su versión 2017-2018 y 2019-2020, que permitió a más de 100 docentes y 3000 estudiantes pudieran desarrollar experiencias de enriquecimiento en las 4 áreas: Literatura y Artes; Ciencias; Soluciones Tecnológicas y Matemáticas, y Ciudadanía, Patrimonio y Sociedad.

Es así, como en las siguientes páginas encontrarás los fundamentos teóricos y técnicos necesarios para la planificación, adaptación, diseño e implementación de experiencias de enriquecimiento. Adicionalmente, la vinculación al Currículum Nacional, estrategias de diferenciación para atender la diversidad en el aula y cómo generar un proceso de evaluación, que nos permita retroalimentar positivamente los procesos del estudiante.



# LA SALA DE CLASES DE LA ACTUALIDAD.

La diversidad en la sala de clases es una realidad que siempre ha estado presente, pero no es hasta la actualidad que ha cobrado relevancia, comenzando a ser considerada como un elemento esencial a considerar.

Cuando hablamos de diversidad, se hace desde la concepción que todos los estudiantes están conformados por una serie de características que les hacen diferentes unos de otros. Por tanto, todos tendrán distintas necesidades a la hora de enfrentar un proceso de aprendizaje: Todos forman parte de esa natural diferencia presente en el aula.

El objetivo de este trabajo, es reconocer y no invisibilizar ciertas características que se deben tomar en cuenta, como capacidades funcionales (discapacidad motora, sensorial o intelectual), personas con dificultades de aprendizaje y con **altas capacidades (1)**, diferencias culturales, etc.

**(1) En décadas pasadas, se consideraba elitista ofrecer mayores oportunidades de aprendizaje, a aquellos estudiantes con mayor potencial. Pero, desde hace un tiempo esta tendencia ha cambiado, reconociendo que estos estudiantes reciben poca atención en la educación pública.**





La atención a la diversidad, es un proceso dinámico y continuo, que requiere del trabajo en conjunto e involucramiento de todos los participantes en los procesos educativos de los estudiantes: directivos, docentes, apoderados y equipos de intervención psicosocial, entre otros. Cuando todos los involucrados unifican conocimientos e intenciones, en favor del aprendizaje y el desarrollo de habilidades de los estudiantes en vez de levantar barreras, los cambios se generan con mayor fuerza y permanencia.

Es de vital importancia, la actitud que el docente tenga acerca de la atención a la diversidad. Si esta se considera un obstáculo y se generan estrategias que apuntan a un “estudiante promedio”, se estará trabajando bajo el supuesto de que todos los estudiantes deben aprender lo mismo y de la misma forma.

Al considerar la diversidad como una oportunidad, se está valorando que cada estudiante puede desarrollar habilidades de acuerdo al potencial propio e intereses de cada uno de ellos, impactando en un aprendizaje más significativo.

Del mismo modo, el ambiente de aprendizaje que el docente logre crear dentro del aula, constituye un factor decisivo que impactará en la motivación y disposición de trabajo del estudiante. Romper con la estructura de filas, trabajar en el suelo, en espacios abiertos y dinámicos, bibliotecas y todos aquellos espacios que el docente considere adecuados, facilitarán la disposición al aprendizaje, la fluidez de ideas y el trabajo colaborativo, entre otros. **(2)**

“El Modelo de Enriquecimiento para toda la Escuela”, en el cual se basa este manual, surge de la educación de talentos y presenta gran flexibilidad tanto en su concepción del talento, como en su aplicación. Esto permite que cada escuela pueda contextualizar sus objetivos y planes de trabajo a sus realidades particulares, a la diversidad presente en el aula y a los estudiantes.





**(2) Es fundamental para este apartado, que el docente cuente con el apoyo y colaboración del director y equipo de gestión.**

Por otra parte, es una enseñanza diferenciada, donde los docentes se vuelven organizadores, promotores y mediadores de diversas oportunidades de aprendizajes.

Esto permitirá despertar el interés y curiosidad de los estudiantes, para posteriormente desarrollar una serie de habilidades asociadas a una determinada área de trabajo, que eventualmente decantará en la realización de un producto creativo.

Las temáticas relacionadas a la educación de talentos, bajo el “Modelo de Enriquecimiento”, son de gran utilidad para desarrollar un trabajo que potencie los aprendizajes y habilidades de todos los estudiantes. Esta publicación, en formato manual, busca ser una guía que comience a abrir el camino a nuevos conocimientos para los docentes y nuevas experiencias de aprendizaje, para nuestros niños, niñas y jóvenes.



**TRANSFORMANDO EL AULA**

¿Cómo Promover el Aprendizaje de Alto Nivel?

**CONTENIDOS**



**CAPÍTULO**

**2**

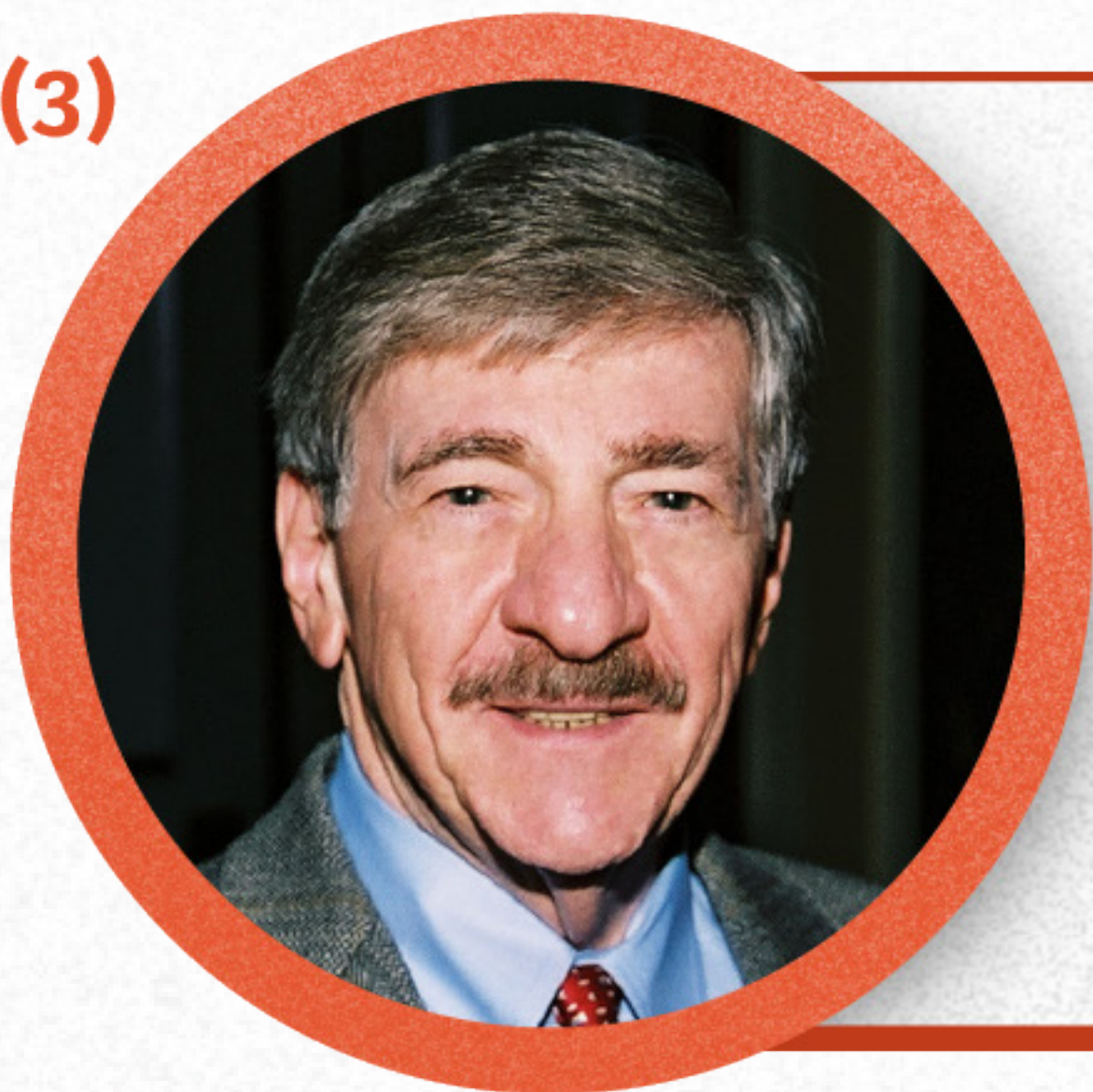
*Bases Teóricas Innovación  
Talento-Escuela*



# MODELO DE ENRIQUECIMIENTO PARA TODA LA ESCUELA

El Modelo de Enriquecimiento para toda la Escuela (SEM, por sus siglas en inglés, Schoolwide Enrichment Model) es creado y desarrollado por **Joseph Renzulli y Sally Reis (3)**, el cual está diseñado para ser utilizado con la población escolar en general.

(3)



## Ph.D Joseph Renzulli

Psicólogo educativo norteamericano de la Universidad de Connecticut. En 1985 desarrolla el Modelo de Enriquecimiento para toda la Escuela (SEM). Director del "National Research Center on the Gifted and Talented".

Es considerado como uno de los máximos referentes en el campo de las altas capacidades y nombrado entre los 25 psicólogos más influyentes del mundo por la Asociación de Psicología.



## Ph.D Sally Reis

Doctora en Psicología Educacional y vicerrectora de Gestión Académica de la Universidad de Connecticut. Autora de numerosos libros, artículos y monografías, sobre altas capacidades intelectuales.

Es miembro de la Asociación Americana de Psicología (APA). Nombrada como académica distinguida de la Asociación Nacional para Niños Dotados y en conjunto con J. Renzulli, impulsan el Modelo de Enriquecimiento para toda la Escuela..

El SEM constituye un modelo flexible que permite a cada contexto educativo desarrollar un programa basado en sus propios recursos, población y dinámica escolar, creatividad y fortalezas de su agrupación. Este apunta a ser una experiencia desafiante y estimulante para todos quienes forman la comunidad escolar.







## OBJETIVOS DEL MODELO DE ENRIQUECIMIENTO PARA TODA LA ESCUELA:

Los objetivos del SEM, consideran como elementos centrales la capacidad de **Disfrutar (Enjoyment)** las experiencias de aprendizaje, lo que lleva a **Comprometerse (Engagement)** con la tarea, y que eventualmente se traduce en **Entusiasmo por el aprendizaje (Enthusiasm)**.



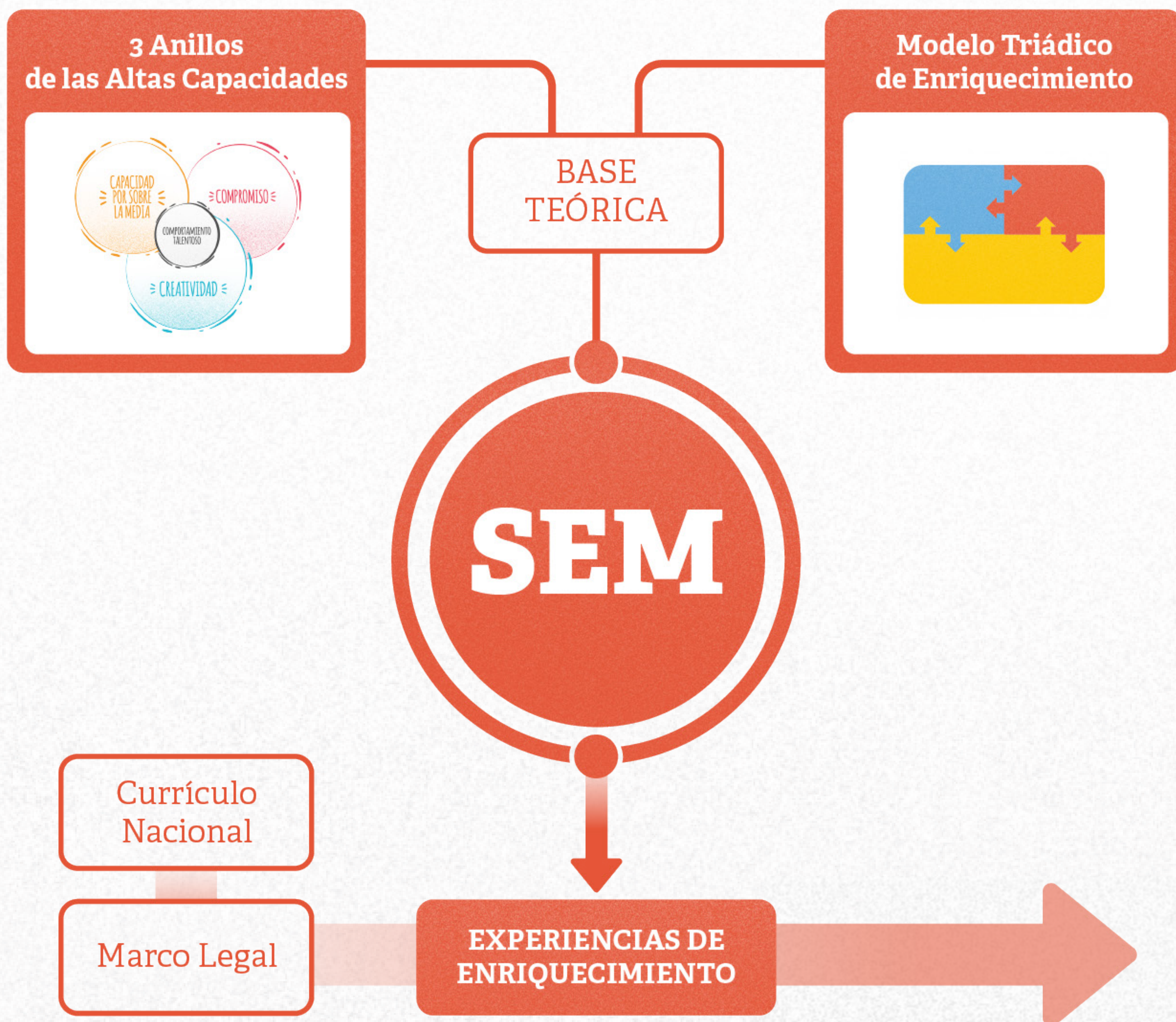
Considerando estos objetivos, se puede plantear que el objetivo central del modelo SEM, es crear un programa de enriquecimiento que logre beneficiar a todos los estudiantes, como también a su entorno educativo. Es decir, a aquellos estudiantes que destaquen en el aula de clases, y a quienes presentan dificultades en el aprendizaje.

El propósito es originar situaciones en las que los estudiantes estén pensando, sintiendo y haciendo lo mismo que realizan profesionales en el área en cuestión, creando productos o servicios en un nivel proporcional a sus capacidades. Por lo tanto, el SEM ofrece una aproximación basada en la

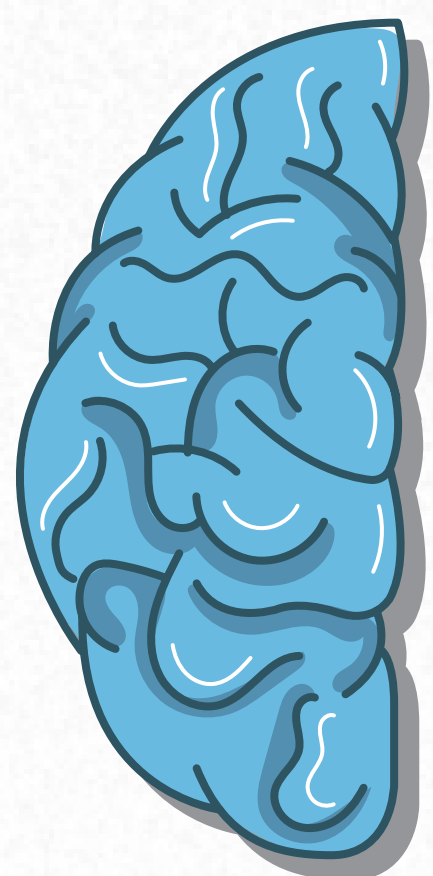


fusión que aprovecha el Currículum Nacional y explora oportunidades para presentar experiencias de enriquecimiento.

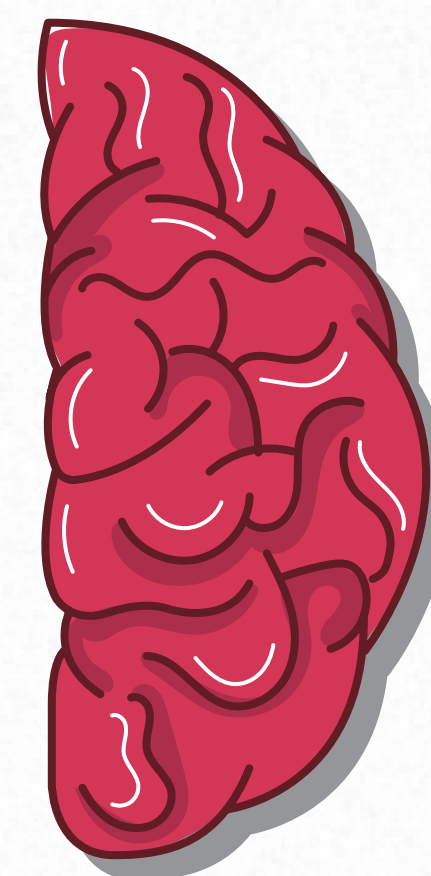
Para comenzar, revisaremos la base teórica del Modelo: los Tres Anillos de la Altas Capacidades y el Modelo Triádico de Enriquecimiento:







## LOS TRES ANILLOS DE LAS ALTAS CAPACIDADES



Modelo desarrollado por Joseph Renzulli, que considera que más allá de existir una persona talentosa, se tienen comportamientos talentosos potenciales, los cuales se logran con la interacción de tres esferas importantes: Capacidad por sobre la media, altos niveles de compromiso y altos niveles de creatividad.



### **CAPACIDAD POR SOBRE LA MEDIA:**

Este concepto alude a las habilidades, tanto generales como específicas. Las habilidades generales hacen referencia a la capacidad de procesar información, integrar experiencias de resultados positivos y que se adaptan a nuevas situaciones, así como desarrollar la destreza de pensamiento abstracto. Este tipo de competencias están presentes en el razonamiento numérico y verbal, las relaciones espaciales, la memoria y la fluidez oral, entre otras.

Por otra parte, las habilidades específicas aluden a la capacidad de adquirir conocimientos y patrones para realizar actividades de un orden más especializado y dentro de una temática restringida. Por ejemplo, en la realización de actividades como el ballet, la química, la composición musical, la fotografía, entre otras.





## **ALTO NIVEL DE COMPROMISO:**

Representa características “no intelectuales” como perseverancia, determinación y voluntad, que habitualmente son encontradas en personas productivo-creativas. La relevancia de esta esfera radica en que aquellas personas que aportan a la humanidad, habitualmente son personas que se dedican a un área durante un largo periodo y siendo capaces de afrontar las posibles dificultades que se le presenten.



## **CREATIVIDAD:**

Considera la capacidad de curiosidad, originalidad, divergencia para responder, flexibilidad de pensamiento y una determinación a desafiar las convenciones y la tradición.

La interacción de las tres esferas dará cuenta de un comportamiento talentoso. Y para reconocer a las personas que logran alcanzar esta conducta, observaremos que “son capaces de desarrollar este conjunto de rasgos y los aplican en cualquier área potencialmente valiosa de la actuación humana” (Renzulli, 1987).







## **MODELO TRIÁDICO DEL ENRIQUECIMIENTO DE RENZULLI:**

Se destaca la importancia de un trabajo centrado en los intereses y capacidades de los estudiantes. Tiene como objetivo potenciar los procesos de aprendizajes inductivos, que faciliten instancias de desarrollo de conocimientos y habilidades, mientras se centra el trabajo en un problema de la vida real con metodologías reales, y con objetivos verdaderos de producción creativa.

Para ello, el modelo plantea tres instancias diferentes de enriquecimiento, las cuales se explicarán a continuación:



### **ENRIQUECIMIENTO TIPO 1:**

Se presentan experiencias y temáticas variadas, que incluyen aquellos temas que no están presentes habitualmente en el Currículum Nacional y que buscan despertar el interés y motivación de los estudiantes.

Se incorporan actividades como: Contactar a expertos para dar charlas sobre las temáticas de interés, organizar demostraciones de quienes se desempeñan en un área atractiva, proyecciones de películas, documentales o salidas pedagógicas y la exploración sobre las diferentes acciones que se pueden realizar cuando se trabaja en un tema en específico.





## ENRIQUECIMIENTO TIPO 2:

Consiste en el diseño y ejecución de actividades y metodologías para favorecer el desarrollo de competencias técnicas, cognitivas y socioemocionales, mediante actividades de entrenamiento en pequeños grupos. Estas actividades se desarrollan tanto en el aula general, como en programas específicos de enriquecimiento fuera del horario de clases, por ejemplo, los programas de talento como **DeLTA UCN (4)**.



Fundado el 2004, **DeLTA UCN** es un programa de enriquecimiento extracurricular dirigido a niños y jóvenes, con potencial de talento académico de las comunas de Antofagasta, Mejillones, Sierra Gorda y San Pedro de Atacama.

Los estudiantes que han trabajado sobre un área de interés en el enriquecimiento tipo I, pasan a profundizar sus conocimientos en dicho espacio, utilizando metodología de investigación avanzada (lectura de bibliografía, trabajo por proyectos, etc.). Ahora, no solo se ven expuestos a nuevas temáticas, sino que comienzan a desarrollar las habilidades necesarias, para desenvolverse de forma adecuada en dicha área, ya sea de forma personal o grupal.

Algunas pueden ser:

- Desarrollo de habilidades en resolución de problemas, y de expresión oral y escrita.
- Pensamiento crítico
- Habilidades de aprender a aprender
- Uso de herramientas asociadas a la temática, entre otras.





### ENRIQUECIMIENTO TIPO 3:

Está dirigido a estudiantes que ya han pasado por instancias de enriquecimiento tipo I y II. Corresponde a una actividad centrada en el interés de los estudiantes, donde la motivación y compromiso cobran un rol esencial, ya que son estos quienes escogen focalizar un tema particular asociado a un producto final, investigación o acciones concretas, para llevarlas a cabo en un proceso de forma individual o en grupos pequeños.

Para este tipo de enriquecimiento, los horarios son más amplios al igual que los espacios de acción e investigación. Debido a estas características, ganan relevancia la motivación y compromiso. Finalmente, el rol docente cambia de uno directivo (como lo es en un contexto más tradicional) a uno de acompañamiento y mentoría.

Es importante destacar que los procesos de enriquecimiento tipo 3 probablemente no sucederán en un contexto tradicional e inmediato a las experiencias de tipo 1 y 2. Pueden pasar años antes de que las experiencias generen un interés personal, y logren movilizar a la persona para emprender un proyecto independiente. Dicho esto, es importante estar siempre atentos a cuando un estudiante dé señales de querer intentar algún proyecto de esta clase, ya que ese será el momento clave para responder, y generar las condiciones para que pueda ejecutar su iniciativa.





El proyecto TARPUQ desarrolló instancias de enriquecimiento tipo I y II, enfocándose en productos finales asociados a cada experiencia y presentando sus resultados en una Feria de Aprendizaje.

En base a lo anterior, se genera el marco teórico que le da cuerpo al “Modelo de Enriquecimiento para toda la Escuela”, que busca generar espacios de aprendizaje enriquecido para los estudiantes. A través de distintas actividades, que van desde la exploración hasta el trabajo concreto enfocado en un problema de la vida real, potenciando los aspectos dados por la teoría de los tres anillos de las altas capacidades. Así, se pueden desarrollar experiencias acorde a los intereses de estudiantes y docentes, relacionados con el Currículo Nacional, y presentarse en constante adaptación a las distintas situaciones que se generen durante el desarrollo de las iniciativas.

**(5)**

## **¿Sabías que una manera de entender fácilmente este modelo es por medio de una puerta giratoria?**

Un experto hace un proyecto personal de “exposición fotográfica sobre perros callejeros” (**Enriquecimiento Tipo 3**) y al presentarlo a la comunidad para concientizar, está desarrollando sus habilidades de comunicación (**Enriquecimiento Tipo 2**).

La academia de fotografía de una escuela, participa de un taller que hace el expositor sobre “fotografía en animales” (**Enriquecimiento Tipo 2**) y quien ve por primera vez su exposición, nota que le llama mucho la atención la temática de los perros callejeros y considera hacer alguna actividad asociada a ello (**Enriquecimiento Tipo 1**).

Como podrás observar en este ejemplo, una misma actividad puede significar un **Enriquecimiento Tipo 1, 2 o 3** para las personas que las experimentan.



Cualquier experiencia puede a su vez generar otra, ya sea motivando a iniciar nuevas actividades o permitiendo desarrollar las habilidades necesarias para llevarla a cabo. **Eso es lo que entendemos por puerta giratoria**, toda experiencia de enriquecimiento alimenta a otras posibles, generando un círculo virtuoso.





# IDEAR UNA EXPERIENCIA DE ENRIQUECIMIENTO



## ¿QUÉ EXPERIENCIA REALIZAR?

El foco central de las experiencias de enriquecimiento, es el interés compartido entre las distintas personas que forman parte de ellas (estudiantes, directivos, docentes y apoderados). Esta disposición, se traduce en motivación y compromiso con las actividades, abriendo la posibilidad de productos de buen nivel y desarrollo de habilidades prácticas, cognitivas y sociales.

Para facilitar este delicado proceso, Renzulli entrega dos herramientas las cuales al utilizarlas en conjunto, permiten identificar áreas de interés general, para comenzar a formar la propuesta inicial de experiencias.

### PARA DOCENTES: INSPIRACIÓN

Encuesta de auto-exploración docente. En ella, escriben información acerca de sí mismos, como sus intereses y diversas actividades que han realizado o realizarán durante su vida: Academias de la infancia, actividades extracurriculares, hobbies, formación en otras áreas del conocimiento, etc.

De igual manera, se hace un proceso de búsqueda sobre elementos que incorporaría al Currículo Nacional, temáticas fuera de éste que le gustaría tratar y redes con las que contaría para posibles procesos de enriquecimiento.





## INSPIRACIÓN PARA DOCENTES

*Parte A: Identificando mi situación de enseñanza y aprendizaje ideal.*

### INSTRUCCIONES PARTE A:

El propósito de este cuestionario es ayudar a examinar tus intereses, habilidades y talentos, para así desarrollar una experiencia de enriquecimiento ideal. El cuestionario no es una evaluación, por lo tanto, no hay respuestas correctas o erradas.

Los intereses y conocimientos pasados, presentes y futuros, pueden servir como base para una experiencia educacional motivante y auténtica, tanto para ti como para tus estudiantes. En resumen: Si pudieras compartir cualquier cosa con un grupo de alumnos interesados, ¿qué sería?

Revisa el cuestionario, responde por completo y de forma honesta. Cuando lo hayas completado, revisa tus respuestas con las siguientes preguntas en mente. Si yo pudiese compartir uno de mis intereses en una situación de aprendizaje, ¿qué podría ser?

### Experiencias Profesionales

**1) ¿Cuál es la asignatura que más te gusta enseñar? Si eres docente de una asignatura específica ¿Qué contenido de tu asignatura es el que más te gusta enseñar?**

**2) Enumera áreas del conocimiento tales como astronomía, fotografía, geología, geografía, arqueología, u otra similar en las cuales te intereses. Luego, encierra en un círculo tu área favorita. (Cualquier temática, no asociado a asignaturas del currículo nacional)**





**3) Nombra algún contenido que siempre hayas querido enseñar, pero que nunca has tenido la oportunidad.**

**4) Haz una lista de cursos especiales o programas que has enseñado o que te gustaría enseñar.**

**5) Imagina que has recibido un aporte gubernamental para implementar una experiencia innovadora. Los únicos requisitos son que (1) la experiencia debe ser útil para dos o tres niveles, (2) la experiencia debe enfocarse en actividades que no son normalmente incluidas en libros de texto regular o en guías. Rellena las casillas abajo sobre la materia que cumpliría con estos requisitos.**

**NIVELES:**

- Preescolar
- Enseñanza Básica (1-4)
- Enseñanza Básica (5-8)
- Enseñanza Media
- Universidad
- Población Especial (especificar)
- Otro \_\_\_\_\_

**ÁREA(S) CURRICULAR(ES) GENERAL(ES):**

- Matemáticas
- Ciencia
- Humanidades
- Ciencias Sociales
- Artes del Lenguaje
- Música
- Drama
- Arte
- Otro \_\_\_\_\_





**Brevemente describe el foco actual de la materia y las aproximaciones innovadoras que tú desarrollarías.**

**6) Imagina que puedes invitar a cuatro personas (vivas o muertas, famosas o no) a dar una serie de conferencias (o taller) en tu clase. La temática debe relacionarse con algunos aspectos de tus intereses o contenidos del curso. ¿A quién invitarías?**

**a** \_\_\_\_\_

**c** \_\_\_\_\_

**b** \_\_\_\_\_

**d** \_\_\_\_\_

**De las opciones mencionadas arriba, escoge una opción y brevemente explica por qué elegiste a esa persona.**

**7) Describe alguna acción que hayas realizado para potenciar el desarrollo personal de algún/a estudiante a desarrollar de manera creativa y/o académicamente.**





**8) Haz una lista con clubes, organizaciones y actividades extracurriculares en las cuales hayas estado involucrado durante cada una de las siguientes etapas de tu vida (incluyendo hobbies y servicios)**

Enseñanza Básica:

---

---

---

Enseñanza Media:

---

---

---

Universidad:

---

---

---

Adulthood:

---

---

---

**9) ¿Has publicado algo? por ejemplo, un libro, carta al periódico, artículo, etc. Describe qué.**

**10) ¿Qué lugares has visitado?**





**11) ¿Qué lugar consideras como el más especial y por qué?**

**12) ¿Qué es lo que haces en tu tiempo libre? Si no hubiese limitantes, ¿Qué harías en tu tiempo libre?**

**13) ¿Has realizado algo creativo por tu cuenta? (por ejemplo: escribir poesía, componer música, organizado acciones políticas, iniciado una organización o negocio, etc.) Haz una lista de las cosas que hayas hecho (comenzando desde lo más antiguo que puedas recordar) que no estaban relacionadas con tareas escolares, actividades extracurriculares, o actividades organizadas por clubes.**

---

---

---

---

**14) ¿Qué iniciativa emprenderías si tuvieras el tiempo?**

---

---

---

---





## Parte B: Desarrollando mi situación de enseñanza y aprendizaje ideal.

### INSTRUCCIONES PARTE B:

Después de revisar tus respuestas de la Parte A de este cuestionario, considera cual de tus intereses te gustaría compartir con los/as estudiantes. Responde las siguientes preguntas y usa tus respuestas como base para desarrollar una visión acerca de lo que podría suceder en tu propia experiencia innovadora.

**Si pudieras compartir uno de tus intereses en tus clases, ¿cuál sería? ¿por qué?**

**A. Pensando en tu respuesta anterior: ¿Qué hacen las personas interesadas en esta área? Haz una lista de la mayor cantidad de ideas diferentes que se te ocurran.**

**B. ¿Qué materiales y recursos son necesarios para dirigir esta área? Chequea los materiales y recursos que ya tienes, ahora, identifica cuáles podrías conseguir.**

**C. ¿Qué productos o servicios pueden ser producidos u ofrecidos por las personas que se interesan en esta área? Realiza una lista de la mayor cantidad de ideas que puedas. Encierra en un círculo aquellas que creas se pueden adaptar para utilizar con estudiantes.**



## PARA ESTUDIANTES: INTEREST – A – LYZER

Encuesta que investiga gustos e intereses de los estudiantes en diversas áreas, invitándoles a decidir sobre qué hacer o incluir en sus procesos educativos.

Indaga sobre categorías generales que exploran la mayor cantidad de áreas de trabajo posibles: ciencias, matemáticas, lenguaje, artes, deportes, cocina, astronomía, etc.

Al analizar el documento, permite cruzar información entre estudiantes, para descubrir tendencias en áreas que generan mayor atención, facilitando la asignación de docentes a experiencias específicas, y guiar la búsqueda de personas externas a la institución como colaboradores de las experiencias.







## INTEREST-A-LYZER

**Nombre** \_\_\_\_\_ **Edad** \_\_\_\_\_

**Profesor** \_\_\_\_\_ **Fecha** \_\_\_\_\_

Nuestro curso tiene mayor cantidad de estudiantes que de profesoras(es), y a mí me interesa conocerlos a cada uno(a) mejor. Pero para poder hacer esto, necesito que me cuenten más de ustedes mismos (as).

Para ello te pido que contestes las preguntas siendo lo más sincero(a) que puedas, NO existen respuestas buenas o malas, ya que todos(as) tenemos gustos o intereses diferentes.

**1) ¿Te gusta leer? SI  NO**

¿Qué clase de libros te gusta leer?

¿Cual es tu libro preferido?

**2) ¿Pertenece a algún club, equipo o academia? ¡Cuéntame acerca de ellos aquí!**

---

---

---

---

---

---





**3) Imagina que puedes viajar a cualquier tiempo de la historia. ¿Dónde irías?**

**4) Nombra al menos 3 programas de televisión/películas/series favoritos(as):**

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

**5) ¿Tienes alguna mascota? SI  NO**

Cuéntame de él o ella:

Si pudieras tener cualquier mascota que quisieras, ¿cuál sería?

**6) Muchas personas usan juegos, como los de mesa, en el celular o computador, ¿Cuáles son algunos de tus juegos favoritos?**





¿Has inventado alguna vez un juego? Cuéntame sobre ello aquí.

**7) Imagina que tu curso tendrá un paseo y estás a cargo de elegir el lugar al que ir. Escoge 3 ideas de abajo.**

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Museo                              | <input type="checkbox"/> Partido deportivo     |
| <input type="checkbox"/> Concierto de Música                | <input type="checkbox"/> Periódico             |
| <input type="checkbox"/> Estudio de Televisión o Radio      | <input type="checkbox"/> Ir a la Playa         |
| <input type="checkbox"/> Zoológico                          | <input type="checkbox"/> Una obra de teatro    |
| <input type="checkbox"/> Un centro de ciencia (laboratorio) | <input type="checkbox"/> Un Show musical       |
| <input type="checkbox"/> Municipalidad                      | <input type="checkbox"/> Estación de Bomberos  |
| <input type="checkbox"/> Planetario                         | <input type="checkbox"/> Parque de diversiones |

¿Qué otro lugar se te ocurre?

**8) Piensa que te irás a vivir a la luna con tu familia y amigos. ¿Qué cosas te llevarías contigo?**

---

---

---

---

---

---





**9) ¿Te gusta coleccionar cosas? ¿Cuáles son algunas cosas que coleccionas?**

**10) A algunas personas les gusta hacer proyectos con sus propias manos (como tejer, hacer manualidades, esculturas, etc.)**

¿Te gusta realizar este tipo de proyectos?      **SÍ**       **NO**

¿Cuáles son algunas cosas que has hecho?

---

---

---

---

---

---

---

---

**11) A algunas personas les gusta escuchar música. ¿Cuál es tu tipo de música preferida?**

---

---

---

---

---

---

---

---

¿Tienes algún(a) cantante o banda favorita?

---

---

---

---





**12) Aquí hay algunas actividades que a algunas personas les gusta hacer. ¿Te gusta alguna de ellas? Puedes marcar con una cruz al lado de aquellas que te gustan hacer.**

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Ir a la ópera, ballet, teatro                                 | <input type="checkbox"/> Crear un código secreto        |
| <input type="checkbox"/> Ayudar a los animales   | <input type="checkbox"/> Hacer experimentos de ciencias |
| <input type="checkbox"/> Hacer dibujos   | <input type="checkbox"/> Tocar un instrumento musical   |
| <input type="checkbox"/> Plantar en el jardín  | <input type="checkbox"/> Jugar ajedrez                  |
| <input type="checkbox"/> Esculpir con arcilla  | <input type="checkbox"/> Cocinar u hornear              |
| <input type="checkbox"/> Desarmar cosas para saber cómo funcionan                      | <input type="checkbox"/> Hacer puzles                   |
| <input type="checkbox"/> Hablar en otro idioma (real o inventado)                      | <input type="checkbox"/> Jugar juegos matemáticos       |
| <input type="checkbox"/> Construir con legos u otros bloques                           |   |
| <input type="checkbox"/> Contar cosas (como cerámicas en el suelo u hojas en el árbol) |   |

**¡ESPERA!** ¿Tienes algún(os) interés(es) especial(es) sobre los que no pregunté?

---

---

---

---

Aquí hay un espacio en blanco para que puedas dibujar o escribir lo que quieras:



## TOMA DE DECISIÓN (6)

(6)

Si bien se recomienda, y durante las experiencias realizadas por Tarpuq se utilizaron, los documentos de exploración de intereses no son necesariamente obligatorios. Sin embargo, es esencial que levanten información relacionada con este apartado, para poder ofrecer experiencias oportunas y que respondan a lo que el público objetivo (los estudiantes) desean.





Teniendo la información de estos documentos para docentes y estudiantes el proceso de decisión es claro. De los datos entregados, surgirán ciertas áreas con mayor tendencia, lo que delimitará las posibilidades a aquellas que respondan a una mayor cantidad de estudiantes.

Adicionalmente, es importante que el área que está llamando la atención, corresponda a una temática que el docente domine o le llame la suficiente atención, de manera que se despierte en él el interés de aprender de forma independiente para realizar la experiencia. Ser un experto en el área no es necesario, ya que se podrá contactar a profesionales externos, pero si conocer o tener interés en el tema, considerando que éste no sea una imposición o algo imposible de hacer para el docente.

**Por ejemplo:** Si busco una experiencia de astronomía, no tengo que ser experto, iré aprendiendo a medida que preparo las sesiones y el material. Pero si no domino el tema y además no me interesa, probablemente organizar las sesiones e investigar, se me haga cada vez más difícil, monótono y eventualmente genere resistencia.

Una vez decidida la experiencia, se recomienda asignar un **“Nombre de Fantasía (7)”** más allá del área que se trabajará. Esto busca darle un sello distintivo a cada experiencia de enriquecimiento y a la vez, servir como un primer motivador para los estudiantes.

(7) Mi corta historia en un corto, El caldero mágico de letras de la bruja, AngelHistorias, Opinalovers, Huerta Urbana, Guardianes del Humedal 2.0, The dark side of the eclipse, Buscando el fantasma del CO2, Redes de Contacto, Manos que pintan sueños, Ludoteca Infantil, Reporteros Ambientales, entre otros.



# RELACIÓN CON CURRÍCULUM NACIONAL



## CURRÍCULUM NACIONAL

El Ministerio de Educación tiene un marco regulador de la labor educativa de Chile, a través de dos documentos importantes para este fin: **Las Bases Curriculares de la Educación**, las cuales estipulan el grupo de conocimientos esenciales para todos los estudiantes del país; y **Los Programas de Estudio**, que son una organización temporal de los conocimientos, que deben ser adquiridos en cada asignatura y que constituyen la base sobre la que se erigen los planes de estudios de los diversos establecimientos.

Los Programas del Ministerio de Educación (2013) están conformados por Ejes Temáticos, los cuales hacen referencia a las grandes áreas que se deben abordar durante el año. Cada eje tiene a su vez distintos Objetivos de Aprendizaje (OA), que hacen referencia a los hitos que conforman el eje a tratar. Asimismo, cada OA se puede relacionar con habilidades, actitudes y competencias, que se buscan desarrollar en los estudiantes. Todo lo anterior, realizable a través de actividades pedagógicas específicamente planificadas para desarrollar las habilidades y competencias, cumpliendo por tanto los OA y los Ejes Temáticos.

Esta información entregada por los Programas del MINEDUC, es uno de los aspectos importantes con los cuales TARPUQ se vincula, para hacer que su propuesta metodológica cumpla con los elementos propios de la formación de talentos, al tiempo que se relaciona directamente con los requerimientos y necesidades del establecimiento educacional. De esta forma, se genera una herramienta pedagógica en el aula, con componentes altamente motivantes para docentes y estudiantes, que busca potenciar las altas capacidades y la



creatividad. Desarrollando ejes temáticos que deben impartirse durante el año, además de trabajar objetivos y habilidades considerados en el plan de estudios, dentro de la jornada escolar y para todos los estudiantes de la sala de clases.



## ¿CÓMO INCORPORAR EL CURRÍCULO NACIONAL EN LAS EXPERIENCIAS DE ENRIQUECIMIENTO?

Una vez escogido el tema de la experiencia y antes de planificar, el docente debe realizar un cruce entre la información disponible en los Programas y revisar el tema escogido, identificando asignatura o asignaturas, eje o ejes, objetivos y habilidades, que pueden desarrollarse por medio de la experiencia.

Una vez identificadas todas las posibilidades, es hora de comenzar a depurar el proceso de enriquecimiento, mientras que se va reduciendo la cantidad de ejes, OA y habilidades que se trabajarán. Finalmente, se comienza a estructurar una propuesta de sesión a sesión de la futura experiencia.

La naturaleza flexible de esta planificación, se debe a los diversos elementos que se deben considerar y que pueden modificar la propuesta. Desde componentes que evitan que la experiencia se realice tal cual se planificó (una cantidad insuficiente de sesiones para las labores, o elementos de los Programas que se quieren tratar, o cambio de actividades por cronograma, etc.) o debido a las características mismas del aula de clases y el grupo a trabajar (ritmos de aprendizajes, productos propuestos por estudiantes, estrategias de diferenciación requeridas, etc.), por lo que la construcción de la planificación debe estar **constantemente en revisión**.



Asimismo, no se debe olvidar que todo lo anteriormente mencionado se dirigirá a los estudiantes. Ellos tendrán una evaluación acerca del proceso que están viviendo, siendo esta valoración la que puede dar información vital acerca de las mejoras o adaptaciones, que se deben realizar para continuar con una experiencia que mantenga la motivación.

## TALLER DE ENRIQUECIMIENTO (Producción Literaria)

**TÍTULO DE TALLER**

**HISTORIAMÁTICAS**

### DESCRIPCIÓN DEL CURSO

¿Has escuchado que algunas personas dicen que no le gustan las matemáticas?  
¿Crees que están hablando locuras? **NOSOTROS TAMBIÉN!**

Si eres de aquellos que disfrutan de un buen ejercicio y quieres que más personas entiendan lo entretenido que puede ser, únete a nosotros en crear formas divertidas de que las personas conozcan las matemáticas... Esta vez, con cuentos infantiles. ¿Caperucita Roja haciendo fracciones? ¿La cenicienta calculando cuántos minutos le quedan? ¿Shrek calculando cuántos humanos debe asustar?

**¡SÚMATE A NOSOTROS!**

### ARTICULACIÓN CON EL CURRÍCULO NACIONAL:

Matemáticas - Lenguaje.

### HABILIDADES A DESARROLLAR:

Resolver problemas - Representar - Redacción - Creación Literaria.

**EJES** — **Lenguaje:** Lectura - Escritura - Comunicación Oral.  
— **Matemáticas:** Números y operaciones - Medición.

### OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: LENGUAJE

- Comprender textos aplicando estrategias de comprensión lectora.
- Leer y familiarizarse con un amplio repertorio de literatura para aumentar su conocimiento del mundo y desarrollar su imaginación.



- Desarrollar el gusto por la lectura, leyendo habitualmente diversos textos.
- Escribir, revisar y editar sus textos para satisfacer un propósito y transmitir sus ideas con claridad.
- Escribir frecuentemente, para desarrollar la creatividad y expresar sus ideas, textos como poemas, diarios de vida, cuentos, anécdotas, cartas, comentarios sobre sus lecturas, etc.
- Escribir creativamente narraciones (experiencias personales, relatos de hechos, cuentos, etc.) que incluyan: > una secuencia lógica de eventos > inicio, desarrollo y desenlace > conectores adecuados.
- Escribir, revisar y editar sus textos para satisfacer un propósito y transmitir sus ideas con claridad.

### OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: MATEMÁTICAS

- Demostrar que comprenden la adición y sustracción de números del 0 al 1000.
- Demostrar que comprenden las tablas de multiplicar hasta el 10 de manera progresiva.
- Demostrar que comprenden la división en el contexto de las tablas de hasta 10x10.
- Demostrar que comprenden la medición del peso (gramos y kilogramos).

En este ejemplo, podemos ver cómo el docente genera una experiencia llamada “**Historiamáticas**”, que consiste en una adaptación de cuentos infantiles conocidos (Caperucita Roja, Cenicienta, Shrek, etc.) con la posibilidad alternativa de texto. La forma de ir avanzando en esta historia, es resolviendo adecuadamente problemas matemáticos, asociados al nivel a quien se dirige el texto. **¿Será el estudiante capaz de llegar al final conocido o se encontrará en otra complicada historia, debido a una serie de errores matemáticos?**

El educador trabaja en dos asignaturas: **Lenguaje** (creación de textos) y **Matemáticas** (creación y resolución de problemas), con una serie de Ejes, OA y habilidades que desearía desarrollar.

Para la experiencia, el docente cuenta con **16 sesiones**, por lo que su objetivo se asoció a la creación de un texto completo. Sería un caso diferente, si el número de sesiones fuese distinto o alguna otra eventualidad sucediera en el proceso. En este caso, el objetivo final no debería ser tan ambicioso.



## **CONSIDERACIONES ADICIONALES: DECRETO N° 83 Y DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE (DUA)**

Uno de los sellos de TARPUQ, es que desde sus inicios propone un trabajo con todos los estudiantes de la sala de clases. Eso nos abrió las puertas a la interdisciplinariedad posible en el Currículo Nacional y a la diferenciación y las distintas formas de enfrentar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Incluso, avanzamos más allá, ya que comenzamos a ver cómo las bases del proyecto son fácilmente vinculables, con ciertos elementos que han cobrado relevancia en la educación chilena: El decreto n° 83 y el Diseño Universal de Aprendizaje.



### **DECRETO N° 83**

En el contexto actual, Chile ha propuesto una premisa de educación de calidad e inclusiva para todos los estudiantes, y en respuesta a ello es que desde el año 2017 entra en vigencia el Decreto n°83/2015, orientado a la diversificación de la enseñanza aprobando criterios y orientaciones de adecuación curricular.

Este decreto responde a la necesidad de diversificar la enseñanza, otorgando así la posibilidad de mayores espacios de flexibilización en el currículo, asegurando de esta manera la participación y el aprendizaje de todos los estudiantes.

En consecuencia, se mandata a los establecimientos que imparten educación parvularia y educación básica a que, sin importar las características individuales o contextuales e independiente del tipo de establecimiento, nivel o modalidad educativa de cualquier niño, niña o joven, se debe implementar y favorecer el acceso al currículo educacional, flexibilizándolo de manera de dar respuesta a las diferencias del estudiantado. Se espera que el currículo elimine las barreras por medio de la diversificación.





## **DUA: DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE**

El 10 de febrero de 2010 entra en vigencia la Ley N° 20.422, que establece Normas sobre Igualdad de Oportunidades e Inclusión Social de las Personas con Discapacidad. Es por ello, que, dando respuesta a la ley en el ámbito educacional, se expresa el DUA como una propuesta de trabajo inclusivo.

El DUA es un sistema de apoyo a la educación que busca eliminar las barreras del aprendizaje, dando una respuesta estratégica a la diversidad en el aula, maximizando las oportunidades presentes de todos los estudiantes y tomando en consideración criterios como habilidades, estilos de aprendizajes, gustos y preferencias.

### **Los principios que fundan al DUA son tres:**

#### **a) Participación y Compromiso**

Este principio describe las diferentes formas en que los estudiantes pueden participar en un contexto de aprendizaje, y de la forma en que estos interactúan y se involucran con la tarea. Por tanto, se espera que los docentes al tomar en consideración este principio, ofrezcan diversos niveles de dificultad y apoyo en el proceso de enseñanza, adecuados al progreso de cada estudiante.

#### **b) Presentación y Representación**

Este apartado alude a que los estudiantes perciben y comprenden la información que se les presenta de diferentes maneras. Por tanto, se espera que los docentes consideren diversas modalidades de trabajo que aborden los estilos de aprendizaje, gustos y preferencias del estudiantado en el aula, con la finalidad de que se favorezca la recepción y comprensión de la información.



### **c) Ejecución y Expresión**

Esta etapa expone las diversas maneras en que los estudiantes pueden ejecutar actividades y expresar el producto de su aprendizaje. Para ello, el docente deberá proporcionar alternativas de respuesta ante una tarea encomendada, buscando que el estudiante pueda responder con el medio expresivo que prefiera.



### **ADECUACIÓN CURRICULAR**

Se define como los cambios y ajustes a los diferentes elementos del Currículum Escolar, para la programación del trabajo en el aula, considerando las diferencias individuales de los estudiantes, con el propósito de asegurar sus aprendizajes y desarrollo.

Las adecuaciones curriculares se deben orientar en brindar: Igualdad de oportunidades; Calidad educativa con equidad; Inclusión educativa y valoración de la diversidad, y Flexibilidad en la respuesta educativa.

Los docentes deben reconocer y considerar diferentes modalidades sensoriales, estilos de aprendizaje, intereses y preferencias. Es por esto que la planificación de clases debe integrar diversas formas de presentación de los contenidos escolares, que favorezcan la percepción, comprensión y representación de la información a todos los estudiantes, a través de estrategias para favorecer la comunicación y la promoción de diferentes formas de expresión en cuanto al proceso evaluativo.





## DIFERENCIACIÓN ESCOLAR

En la actualidad, se considera que la sala de clases está conformada por estudiantes con distintas características, por lo que nace la necesidad de responder a cada una de ellas. Si bien, a simple vista tienen elementos en común, también hay muchas áreas en las que se diferencian. Al igual que hay variedad respecto a sus personalidades, gustos u orígenes, también existe diversidad en lo que respecta al aprendizaje.

Por tanto, es de inmensa relevancia el poder encontrar y preparar distintas vías por las cuales estudiantes, de características diferentes puedan afrontar el proceso de aprendizaje, tomando en cuenta: habilidades, intereses, ritmos, personalidades, orígenes, gustos, etc.

**La diferenciación, no debe ser entendida como una herramienta o como una estrategia; es en realidad, una forma de pensar la enseñanza y el aprendizaje.** Podríamos decir que la diferenciación se basa en responder receptiva y positivamente a las necesidades de los estudiantes. Por lo tanto, el docente parte por la premisa de que cada estudiante tiene requerimientos distintos y organizará de forma proactiva varias maneras de vivenciar y expresar el aprendizaje, para lo cual deberá considerar los siguientes elementos:

**Grado de preparación del estudiante:** Considerar para cada estudiante un grado de dificultad que represente un reto factible de alcanzar y no algo demasiado simple o complicado. Así, para algunos el opinar, argumentar y debatir, puede representar un buen desafío, mientras que, para otros, que no se encuentran preparados para fundamentar opiniones, puede ser algo demasiado complicado e incluso desmotivador.



**Intereses y gustos de estudiantes:** Puede suceder que en una experiencia en que nos encontremos revisando la historia de alguna civilización se presente un estudiante que tenga alto interés por la música, por lo que quiera abordar algunos aspectos de la cultura y su contexto desde la perspectiva musical. Para esto, es importante fomentar la curiosidad y el deseo de investigación, ofreciendo distintos materiales y vías de acceso, a lo que se esté desarrollando en la experiencia.

**Perfil de aprendizaje:** Identificar la manera en que aprenden mejor los estudiantes y se sienten más cómodos trabajando. Algunos estudian individualmente mientras que otros prefieren hacerlo en grupo; algunos, leyendo y otros, dibujando y esquematizando.

Facilitar distintos ambientes de aprendizaje es clave para esto. Por ejemplo, un docente puede facilitar que sus estudiantes trabajen dentro de la sala o fuera de ella.

Desde la diferenciación, por tanto, se busca ofrecer que los estudiantes tengan distintas opciones para poder captar información (contenido), comprender ideas (proceso) y expresar lo que aprenden (producto), de modo que cada estudiante pueda instruirse de manera más eficaz y personalizada.

Algunas alternativas, a través de las cuales podemos realizar esta diferenciación son:

**Por Contenido**

**Por Proceso**

**Por Productos**



## Por Contenido

La diferenciación por contenido hace referencia a lo que queremos que nuestros estudiantes aprendan. Para ello, podremos diferenciar por el **Dominio** que tengan los estudiantes sobre el contenido (bajo dominio, en proceso de dominio o total dominio del contenido), la forma en que **acceden a la información** (trabajo individual reflexivo-comprensivo, trabajo concreto y en pares o en grupos), o por el **estilo de aprendizaje** (visual, auditivo o kinestésico)

## Por Proceso

Por otro lado, la diferenciación por proceso es la manera en que serán abordados los contenidos por el docente para adecuar el proceso de aprendizaje de sus estudiantes. Para ello, diferenciaremos según la **aptitud de los estudiantes** (nivel de comprensión y destreza) y su **interés** (implica dar opciones para abordar una temática).



## Por Productos

Por último, la diferenciación por producto hace alusión al ofrecimiento que hace el docente, de brindar la oportunidad de demostrar lo aprendido de diversas maneras a sus estudiantes, de acuerdo con las características propias de los mismos. Por ende, acá es importante que los estudiantes se involucren en el diseño de los productos y su vinculación con los aprendizajes. Por lo tanto, hay que procurar que puedan expresar lo aprendido de diversas maneras, proporcionando los recursos necesarios para esto.

En base a lo anterior, para nosotros se hace evidente la relación entre el Modelo de Enriquecimiento y lo antes planteado, al apuntar a experiencias diversas que permitan que los estudiantes se vinculen desde gustos, intereses y fortalezas a su aprendizaje.

Esto nos dará la posibilidad, y exigirá, la consideración y planificación desde las múltiples opciones que se presenten en el aula. Además, esto permite reforzar la flexibilidad que el modelo propone al adaptar todo el proceso a nuestros diversos objetivos y la sala en su totalidad, pero considerando las particularidades presentes en ella.



**TRANSFORMANDO EL AULA**

¿Cómo Promover el Aprendizaje de Alto Nivel?

**CONTENIDOS**

**CAPÍTULO**

**3**

*Planificación de Experiencias  
de Enriquecimiento*







## COORDINACIÓN, CREACIÓN Y PUESTA EN MARCHA

### RECURSOS PREVIOS

Una vez escogido el tema, conformado el grupo y vinculado con el Programa de estudio, se deben definir los recursos para la puesta en marcha del proyecto.

◆ **1. Cantidad de sesiones:** Pueden variar dependiendo de las características de la experiencia y las condiciones disponibles.

Para pilotajes, experiencias que son acotadas o con objetivos **específicos (8)**, se recomiendan 8 a 10 sesiones de prueba. Las sesiones planteadas en programas de talento y por TARPÚQ se manejan de 14 a 16 sesiones de trabajo, considerando un mínimo de una sesión semanal.

“ (8) En el caso de Tarpúq, durante las experiencias 2017-2018 y 2019-2020, se realizó un pilotaje con un mínimo de 10 sesiones de trabajo. En la segunda ejecución, el cumplimiento se vio interrumpido por razones externas. ”



◆ **2. Duración de las sesiones:** Se sugiere adaptarla a la duración de una hora de clases (90 minutos). Siendo posible extenderse debido a situaciones específicas de cada experiencia, o bien reducirse para sesiones que son más de seguimiento. **(9)**

“  
**(9) Cuando se trabaja con seguimiento de actividades, las sesiones pueden tomar un tiempo menor, lo que deja espacio para hacer metacognición, o proponer el desarrollo de productos adicionales. En lo hasta ahora visto, esto es habitual en las experiencias asociadas al cuidado de huertos.**  
”

◆ **3. Horario de las actividades:** Como proyecto recomendamos que se implemente dentro de un bloque de clases. La mejor manera de realizar esta acción, es revisando bajo la asignatura en la cual se trabaja y vinculando la experiencia a dichos horarios de clases. Al incluirlo de esta manera, el grupo de estudiantes se ve beneficiado, ya que no habría que coordinar nuevas jornadas o generar adecuaciones a nivel familiar u organizacional.

El modelo tradicional de Renzulli, sin embargo, identifica distintas modalidades de trabajo: Modalidad de trabajo en horario de clases, Modalidad de programas de enriquecimiento especializados (en Antofagasta [DeLTA UCN](#)) y Actividades extracurriculares (clubes, academias, etc.)

*Para mayor información, revisa la bibliografía recomendada.*

◆ **4. Recursos de materiales y espacios:** Visualizar todas las posibles acciones que se deban realizar y que impliquen una gestión, que va más allá de lo disponible en la sala de clases, como lo serían: materiales, gestiones de salidas pedagógicas o visitas de expertos. **Este apartado es esencial**, ya que tal como indica el modelo, se requiere que los estudiantes dispongan de una serie de acciones y productos, que incentiven y mejoren sus habilidades y procesos de aprendizaje.



◆5. **Prever/Procurar la diferenciación:** En base al conocimiento del grupo que conformará la experiencia, pueden prepararse algunas estrategias de diferenciación básicas que ayuden a que estudiantes con distintos gustos e intereses, puedan adaptarse a las actividades propuestas. Además, siempre estar atentos para cuando sea necesario hacer adecuaciones.

## **PROCESO DE PLANIFICACIÓN Y REGISTRO DE EXPERIENCIAS DE ENRIQUECIMIENTO**

Cuando proponemos una experiencia de enriquecimiento, lo que hacemos es plantear un proceso que lleve a los estudiantes a la creación de un producto final, que demuestre que han aprendido y ejecutado las acciones necesarias para hacer un trabajo, lo más cercano a como lo haría alguien que efectivamente se dedique a esa área.

En base al o los productos final(es) declarado(s), se identifican cuáles serían los pasos necesarios para alcanzar el objetivo final, que desde TARPUQ denominamos “Hitos”. Luego, en base al conocimiento de la temática y a las características del grupo con que se trabajará, se calcula un aproximado de cuántas sesiones tomaría completar cada uno de estos hitos.

Al sumar todos, se puede conocer la cantidad total de sesiones que comprenderá la experiencia de enriquecimiento. Con esto, se puede generar una planificación sesión a sesión, que respete los elementos del modelo de enriquecimiento y el Currículum Nacional.

Es importante destacar que el modelo de trabajo es altamente flexible y modificable, por lo que en base a la experiencia producto de la puesta en marcha, se puede determinar si ciertos hitos planteados son pertinentes, se deben incluir otros o si las cantidades de sesiones planificadas deben ser modificadas. Por ejemplo, si el proceso propuesto es “Creación de un huerto en el hogar” Los hitos que podrían ser:



HITOS	SESIONES	OBSERVACIONES
1. Conocer e identificar las partes de las plantas.	1	Una sola sesión, ya que será de manera tradicional, por medio de videos y experimentación en clases.
2. Investigar las necesidades de las plantas.	1	
3. Realizar un cultivo de plantas.	3	Se hará desde la siembra (o reutilización de desechos orgánicos) en un macetero pequeño, para su posterior observación y cuidado, por lo que le asignarán al menos 3 sesiones de trabajo.
4. Elección, limpieza y preparación de un espacio en el hogar.	2	Se instará a la familia del estudiante a colaborar en escoger y limpiar (desocupar) el terreno en el cual se destinará el huerto.
5. Creación, seguimiento y cuidado de huerto escolar.	4	Se consideran 4 semanas de cuidados (riego, exponerse al sol, remover malezas o insectos depredadores, fotografía, registro en bitácora). Una vez por semana (en clases) se consulta sobre el estado de avance.
6. Cosecha de productos de huerto escolar.	1	No se podrá ver "in situ", ya que el proceso de crecimiento toma meses. Se realizará con una salida pedagógica a una quinta cercana. Además, se dejará un instructivo para cuando sea necesario más adelante.
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	



Al encontrarnos con esta situación, se puede buscar donde incluir o reducir sesiones, o si se deben incorporar, quitar o modificar los hitos planteados, todo en base a la cantidad de jornadas disponibles.

Finalmente, se puede revisar si en base a todo el planteamiento, el producto es el mejor para la experiencia o debe ser modificado.



Para facilitar el proceso de planificación, evaluación y seguimiento de las actividades, se recomienda un formato de registro con las siguientes áreas:

**Objetivo de la sesión:** Expresa de manera clara el fin que se desea lograr, dando cuenta de lo que se espera que los estudiantes aprendan durante la sesión.



**Enriquecimiento preponderante de la sesión:** Especificar a qué tipo de enriquecimiento corresponde la sesión en particular (ver punto 1, Modelo Triádico de Enriquecimiento). Si bien, pueden existir elementos de distintos tipos de enriquecimiento simultáneamente, uno es el que destacará.

**Descripción de la sesión:** Se da cuenta de las actividades que realizarán, las cuales deben estar vinculadas con el enriquecimiento a favorecer en la sesión y con el objetivo a alcanzar previamente definido.

**Recursos a utilizar:** Materiales, recursos digitales, incluso mencionar visitas de expertos, otros estudiantes, etc.

**Análisis de sesión:** Análisis del proceso en general de cada sesión, identificando elementos positivos y aquellos que podrían ser potenciados. Se puede guiar considerando los siguientes elementos:

- ◆ **1. Aprendizajes obtenidos:** Descripción general sobre el cumplimiento de los objetivos asociados a la sesión, poniendo especial énfasis en aquellos elementos que pueden ser mejorados para futuras jornadas.
- ◆ **2. Estrategias de diferenciación requeridas:** El desarrollo de la sesión puede evidenciar que ciertos estudiantes no se adecuaron como se esperaba a las actividades planteadas o a la forma de trabajo propuesta. Identificar estos elementos y generar respuestas diferenciadas para mejorar los procesos para estos estudiantes en futuras sesiones.
- ◆ **3. Avances en relación al producto final:** Analizar de forma constante qué tan bien se encuentra el proceso en relación al producto final propuesto. También, examinar si el resultado final sugerido debe modificarse, asumiendo distintos productos o adaptando el objetivo final a uno más alcanzable.



## TRANSFORMANDO EL AULA

¿Cómo Promover el Aprendizaje de Alto Nivel?



### FORMATO DE PROYECTO FINAL

Nombre de Proyecto (Título del Taller de Enriquecimiento).

Nombre Docente, Curso y Establecimiento

Horario Escogido - Cantidad de Sesiones: \_\_\_\_\_

Vinculación con el Currículum Nacional (Especificar ejes, habilidades y objetivos de aprendizaje que se desarrollaran en la articulación del currículum)

Descripción del Curso (Texto motivacional que invite a los estudiantes a participar. Debe ser poco breve y atrayente para los alumnos)

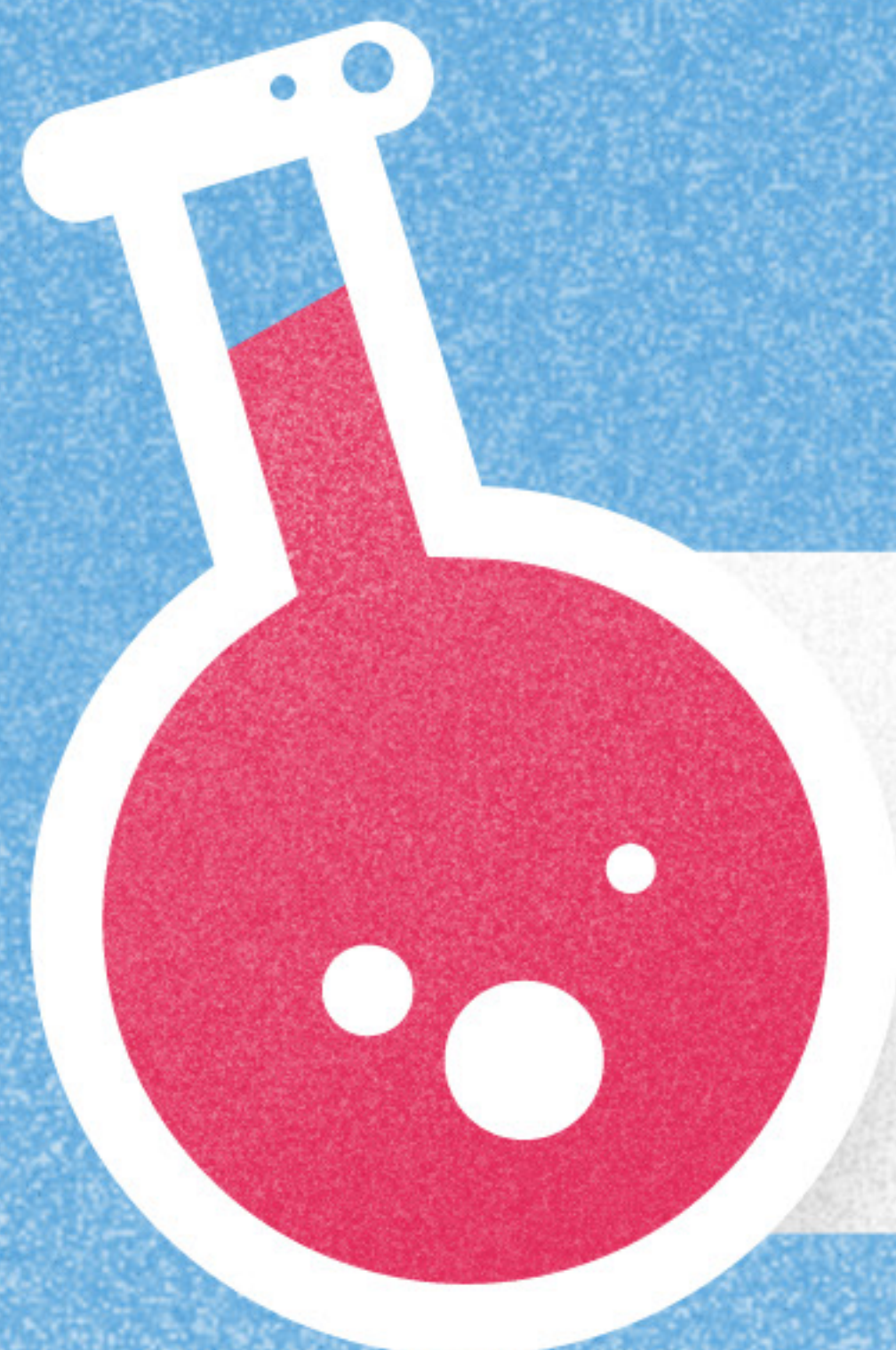
#### Actividades de Enriquecimiento

Enriquecimiento Tipo 1	Enriquecimiento Tipo 2
<b>DESCRIPCIÓN DE LAS SESIONES</b>	
Sesión N°:	Descripción de la sesión (actividades que se vinculen con el enriquecimiento a favorecer en la sesión)
Fecha:	
Objetivo de la sesión:	Recursos a Utilizar:
Enriquecimiento Preponderante:	Análisis de la sesión:
Estrategias de diferenciación: (mencionar si se han usado)	



## CAPÍTULO

# 4



*Post - Ejecución*



# DIFUSIÓN DE RESULTADOS

Un elemento fundamental del modelo es la presentación y difusión de los productos y resultados obtenidos a una audiencia real. Es decir, a un público que se encuentre interesado en conocer el trabajo realizado, que puede ser parte de la misma comunidad educativa como estudiantes de otros niveles, docentes, apoderados, funcionarios, o un público más objetivo, ya sean expertos en el área o que se relacionen con la temática trabajada.

Esta difusión se efectúa al finalizar los proyectos, momento en el cual los estudiantes puedan dar a conocer el proceso que ejecutaron y las conclusiones logradas a un público externo a la sala de clases e incluso, en el caso que sea pertinente, del establecimiento educativo. Puede ser en ferias de aprendizaje, plazas ciudadanas o en el lugar en donde fueron desarrollados los proyectos. En nuestra experiencia se dio la presentación de narraciones creadas por los estudiantes a trabajadores



del Cementerio dado que los personajes de dichas narraciones eran importantes personas de la comunidad fallecidas y sepultadas en el campo santo.

Esta acción de presentar los productos realizados, no solo se asocia a la necesidad de desarrollar habilidades de carácter cognitivo y práctico, sino también habilidades sociales e interpersonales, las cuales son parte del “Enriquecimiento tipo 2” y se ven puestas a prueba, cuando hay una audiencia real, alejada de la que tendría dentro del establecimiento, ampliándose a la población general o expertos que dominen el tema.

De esta manera, la presentación de resultados de las experiencias enriquecedoras se vuelve un factor altamente motivacional en sí en



cuanto propicia altos niveles de compromiso y posterior satisfacción. Esto se transforma en un hito importante en sus historias de vida lo que abre nuevas posibilidades a otras experiencias de esta índole.



### **(10) ESCUELA RÓMULO PEÑA, CEMENTERIO GENERAL**

En una de las experiencias de enriquecimiento de producción literaria realizadas en la Escuela Rómulo Peña, los estudiantes a través de las visitas al Cementerio General de Antofagasta, crearon cuentos breves sobre personajes históricos enterrados allí. Además, pancartas para informar a la comunidad educativa, sobre el cuidado e importancia del patrimonio cultural, que se encuentra a un costado de su propio establecimiento.

### **(11) ESCUELA MARÍA ANGÉLICA ELIZONDO, NANOMETRAJES.**

En la Escuela María Angélica Elizondo de Mejillones, realizaron nanometrajes de terror, los que presentaron ante apoderados, equipo directivo del establecimiento y representante del Departamento de Educación Municipal de la comuna.



En el caso de Tarpuq, existieron diferentes presentaciones ante audiencias externas al aula de clases, como lo realizado por el “Complejo Educacional Juan José Latorre Benavente” de la ciudad de Mejillones, en donde 4 cursos participantes tuvieron como productos finales relatos e ilustraciones de historias, mitos y leyendas, que se cuentan al interior de la escuela. Al finalizar el proyecto, estos estudiantes junto a sus profesoras, realizaron una feria dentro del establecimiento, dando a conocer sus creaciones: relato de historias, ilustraciones, confección de libro recopilatorio y muestra fotográfica, a compañeros de otros cursos, funcionarios y apoderados.

## **FERIAS DE APRENDIZAJE**

Las experiencias no finalizan hasta que los estudiantes tienen la oportunidad de mostrar sus resultados a la comunidad ya sea en general, del establecimiento e incluso públicos específicos que se vinculen con el tema que trabajaron. Es en sí mismo, una oportunidad para desarrollar habilidades sociales al tener que expresar y conectar con diversas personas. Además, de poder demostrar los conocimientos adquiridos.

En el caso de **TARPUQ** en su etapa 2017-2018 se realizó la Feria de Aprendizajes en diciembre de 2017, en la explanada norte del Estadio Regional de Antofagasta, donde se invitó a la comunidad a participar.

Si bien es cierto, el público que asistió no necesariamente estaba compuesto por expertos en el tema, sí se encontraba interesado en lo que estudiantes de establecimientos municipales habían realizado. Asistieron apoderados, directores y directivos de los establecimientos participantes, compañeros de otros cursos y público en general.

Lo relevante de este hito, es que los estudiantes fueron quienes presentaron y expusieron sus productos y conclusiones obtenidas a quienes visitaron la feria, dando a conocer el objetivo de sus proyectos y sus procesos.

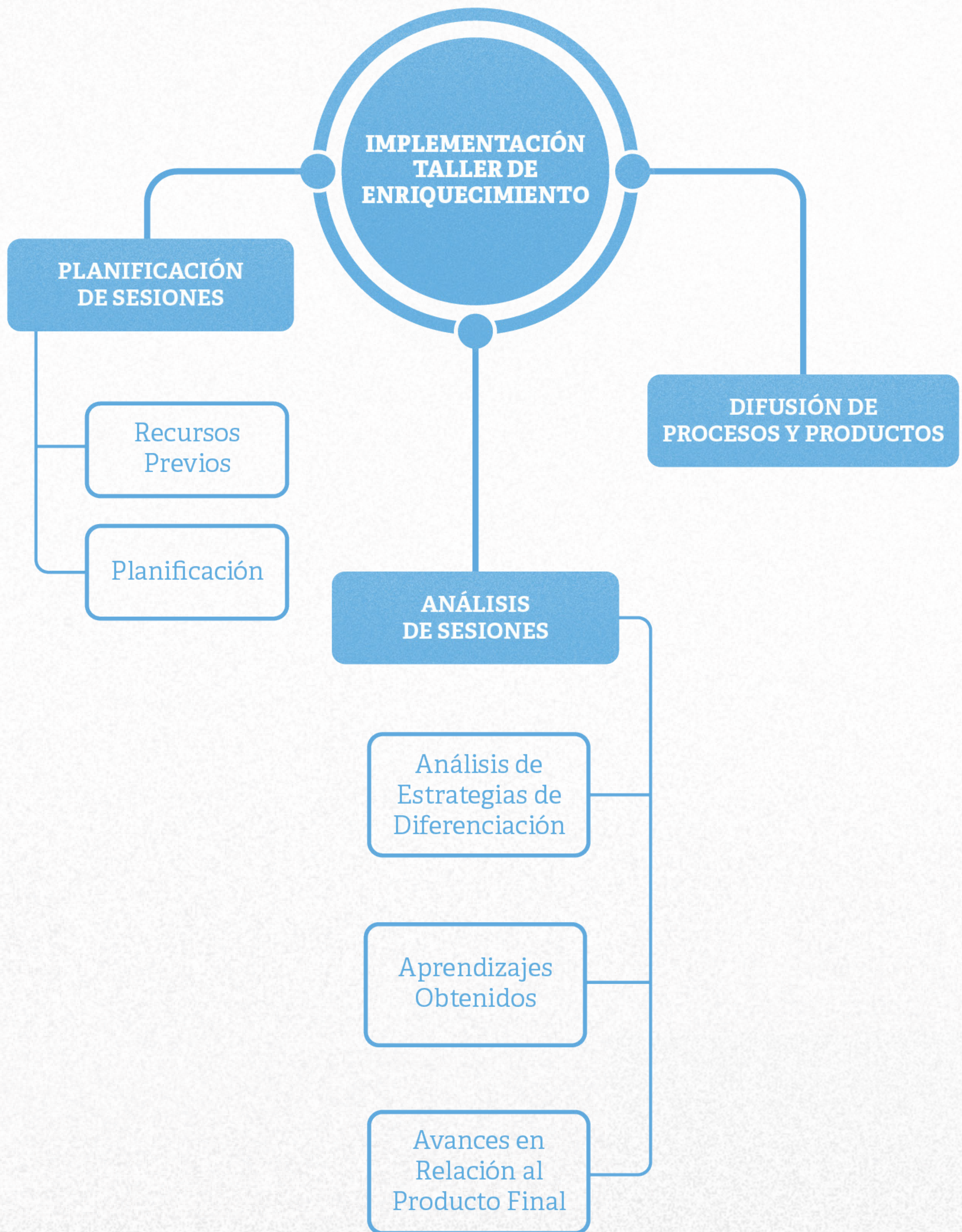


**(12)** Lamentablemente, la ejecución 2019-2020 no se pudo realizar por las diversas contingencias que afectaron el desarrollo habitual de las actividades educacionales.

Sin embargo, se desarrollaron otras actividades que se adecuaron al contexto de la pandemia. Para revisarlas puedes ingresar a la [página web del proyecto Tarpug](#) y conocer de primera mano, cómo nos adaptamos a un contexto netamente digital.









# EVALUACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE ENRIQUECIMIENTO

La evaluación constituye uno de los elementos más importantes de cualquier proceso educativo. Principalmente, porque ayuda a la toma de decisiones acerca de qué, cómo y cuándo enseñar.

Por tanto, los elementos que se deben tomar en cuenta a la hora de evaluar, se enfocarán en el desarrollo de habilidades a nivel cognitivo, socio afectivo y práctico. Además, agregar una evaluación de los posibles productos finales que se puedan llegar a generar.

Para poder evaluar estas diversas áreas, y considerando que algunos de estos elementos (cognitivos, prácticos y productos finales), eventualmente se puedan transformar en calificaciones para los estudiantes, es que se recomienda generar indicadores que respondan a cada una de estas áreas.

Poniendo como referencia una experiencia de ciencias,

específicamente cultivos, en el cual los estudiantes se encargaron de la preparación, cuidado, registro y cosecha de diversas hortalizas y hierbas medicinales. Se puede destacar el objetivo principal, que busca sensibilizar sobre la importancia de realizar plantaciones de semillas de lechuga y perejil en el establecimiento, a través de la formulación de un proyecto de recuperación de un espacio, donde los estudiantes utilizan la exploración e investigación como estrategias de estudio. Por ejemplo, el método de cultivos en terrazas, que luego fue replicado en maceteros de botellas plásticas a modo de reciclaje.

El docente deberá declarar aquello que se quiera lograr durante el desarrollo de la experiencia. Como por ejemplo, dominio de contenido asociado al aspecto cognitivo, generar registros de proceso vinculado a lo procedimental y trabajo colaborativo, ligado a lo socioemocional.



Considerando los objetivos y las habilidades declaradas, es que el docente comienza a redactar los indicadores, que darán cuenta de si la experiencia efectivamente colaboró a cumplir lo pactado.

Por ejemplo:

- “Que el 70% de los estudiantes sean capaces de registrar el proceso del crecimiento de hortalizas y hierbas” (apunta al proceso).
- “Que el 70% de los estudiantes reporten dominio del proceso de crecimiento de plantas” (apunta al contenido).
- “Que el 70% colabore con el proceso de cuidado del cultivo” (apunta a lo socioemocional).

Una consideración para la redacción de los indicadores, es que el grado de porcentaje declarado se debe adecuar a la realidad del grupo, entendiendo que ciertos porcentajes pueden ser muy altos o muy bajos para ciertos cursos. Para esto, es de vital importancia que el docente conozca a sus estudiantes y el grado de éxito al cual puedan llegar.

Asimismo, se debe considerar la diversidad de formas en las que se pueda expresar cada indicador (por ejemplo, puede existir un registro escrito, dibujado, fotografiado, en formato de video, de cómic, etc.). Si bien estos se trabajan de distinta manera, todos responden al indicador previamente planteado, facilitando así, que todos los estudiantes con sus particularidades puedan cumplir de manera adecuada lo propuesto.

Cada indicador tendrá que ser comprobado con un medio que sirva de respaldo para lo reportado.



En este sentido, los distintos tipos de mediciones que utiliza el docente para sus clases, también serán útiles al momento de evaluar una experiencia de enriquecimiento. Por ejemplo, las rúbricas nos permitirán describir características específicas esperadas de una tarea o producto en varios niveles de rendimiento y valorar su ejecución, con la ventaja de que el estudiante conocerá de antemano qué aspectos se consideran relevantes a evaluar. Del mismo modo, las listas de cotejo o escalas de apreciación, facilitarán al docente la observación de las distintas acciones o habilidades que espera que sus estudiantes desarrollen.

Otra herramienta útil es la bitácora, la cual puede adoptar un formato en acuerdo con los participantes y que consigne la experiencia que los estudiantes están llevando a cabo. Debemos recordar que el docente debe trabajar con todos los niños, por lo cual no puede atender a todos de forma simultánea.

La revisión de estas bitácoras dará cuenta de los procesos desarrollados por los estudiantes.

## EVALUACIÓN DE PRODUCTOS

En relación a la evaluación del producto obtenido, se recomienda que los estudiantes conozcan cómo se evaluará y lo que se espera que desarrollen en términos de habilidades y productos. Aspectos tales como la calidad y variedad de los recursos, la progresión de acciones en búsqueda de la creación del producto y la orientación a una audiencia, son imprescindibles de considerar en esta etapa.

Una herramienta que puede ayudar en este proceso, es la **Escala de Evaluación del Producto del Estudiante o SPAF** (por sus siglas en inglés: Student Product Assessment Form), creada por Joseph Renzulli, la cual, a través de 16 dimensiones, nos entregará una completa evaluación sobre el producto que han generado los estudiantes.



# ESCALA DE EVALUACIÓN DEL PRODUCTO DEL ESTUDIANTE ( Hoja de Resumen )

Nombre: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

Lugar: \_\_\_\_\_ Escuela: \_\_\_\_\_

Docente: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_

Producto (Título y/o Breve Descripción): \_\_\_\_\_

Número de semanas que los estudiantes trabajaron en el producto: \_\_\_\_\_

Escala completa por: \_\_\_\_\_

### FACTORES

### CALIFICACIÓN

### NO APLICA

1. Declaración del propósito inicial.
2. Enfoque del problema.
3. Nivel de recursos.
4. Diversidad de los recursos.
5. Apropiación lógica de los recursos.
6. Lógica, secuencia y transición.
7. Orientación a la acción.
8. Audicencia.
9. Evaluación.
  - a. Originalidad de la idea.
  - b. Objetivos logrados de la planificación.
  - c. Familiarización con la memoria.
  - d. Calidad más allá de la edad/curso.
  - e. Cuidado, atención a los detalles, etc.
  - f. Tiempo, esfuerzo, energía.
  - g. Contribución general.

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

**COMENTARIOS:** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### ESCALAS DE CALIFICACIÓN:

ÍTEMS 1 AL 8	ÍTEMS 9
<b>5:</b> En gran parte.	<b>5:</b> Destacado.
<b>3:</b> Algo.	<b>4:</b> Sobre el promedio.
<b>1:</b> En menor parte.	<b>3:</b> Promedio.
	<b>2:</b> Bajo el promedio.
	<b>1:</b> Deficiente.



### (13)

---

- El producto debe ser evaluado tomando en cuenta la edad, el curso y condiciones ambientales donde se desarrolló la experiencia. En este sentido, no son comparables los productos de un estudiante de 3° básico con uno de 4° medio.
  - Es de suma importancia, que la evaluación se oriente siempre al crecimiento del estudiante, sus mejoras y progresos. En este ámbito, la evaluación constituye una guía para que los niños alcancen la excelencia y no como una herramienta que les produzca frustración o desmotivación.
- 

La escala es una herramienta que permitirá evaluar el producto. No obstante, la experticia del docente y una adecuada planificación, nos servirán como guía para establecer un adecuado proceso de evaluación. Es necesario recordar, que la planificación de la experiencia no presenta una estructura rígida y que puede modificarse conforme los objetivos, intereses o actividades vayan cambiando, mismo criterio debería aplicar para las posibles evaluaciones a realizar.

Como se ha señalado anteriormente, se sugiere que el proceso de evaluación no sea efectuado solamente por el docente a cargo y que en este participen más actores relevantes, incluido el propio estudiante.

Por tanto, realizar un proceso de autoevaluación, permitirá al estudiante reflexionar sobre su participación y desarrollo propio en el camino de elaboración de productos creativos. Del mismo modo, se considera que el aprendizaje, además de ser un proceso individual es también de carácter



social y la evaluación que se obtenga de parte de los demás compañeros (que han participado en el mismo proceso de enriquecimiento), a modo de coevaluación, nos entregará valiosa información sobre la efectividad de las distintas actividades realizadas.

En esta misma línea, se reitera la opción de que puedan participar personas externas al grupo curso, que entreguen una panorámica más objetiva acerca del trabajo desarrollado. Como por ejemplo, asesores expertos en el área, otros docentes, apoderados, etc.





# CALIFICACIONES Y EXPERIENCIAS DE ENRIQUECIMIENTO

En la ejecución de una experiencia, el docente desplegará un conjunto de actividades de enriquecimiento (de tipo 1 y 2), que permitirán desarrollar y potenciar distintas habilidades en los estudiantes: planificación, trabajo en equipo, oratoria, argumentación, llenado de bitácoras, construcción de preguntas, comparación de gráficos, entre otros.

Entendiendo que las experiencias de enriquecimiento se realizan en horarios de clases y en articulación al currículum, es importante señalar que es posible extraer calificaciones de los instrumentos de evaluación utilizados.

Para ello, los docentes cuentan con la posibilidad de emplear instrumentos de evaluación de proceso como los son las “Escala de Apreciación”, “Pautas de Cotejo” o “Rúbricas de Evaluación”, las que pueden ser construidas por el mismo docente, acorde a los objetivos planteados en la experiencia y los logros obtenidos por los estudiantes (desarrollo de habilidades, productos alcanzados, manejo de contenidos asociados a la experiencia realizada).

Cada ámbito evaluado y previamente asociado a los indicadores de resultado, puede ser relacionado con un puntaje o checklist de cumplimiento, el cual luego se vincula con una escala de notas, que permiten extraer de todo el proceso de enriquecimiento, un respaldo en forma de calificación que justifica el uso del horario de clases para el desarrollo de la experiencia.

Estos instrumentos pueden emplearse tanto para evaluar y calificar cada sesión de trabajo, como también para el producto final.

Si bien se ha señalado que la evaluación del producto final (y del proceso que se ejecutó para desarrollarlo) debiera ser de carácter cualitativo, debemos



recordar que la propuesta de Tarpuq, necesariamente se articula al Currículo Escolar Nacional y que se alinea con una o más asignaturas que nuestro sistema educativo exige calificar.

En este sentido, la experiencia que el docente desarrolla se constituye como una herramienta pedagógica complementaria para responder al currículum, sin reemplazar u omitir la planificación, y evaluación tradicional de la clase.





**TRANSFORMANDO EL AULA**

¿Cómo Promover el Aprendizaje de Alto Nivel?

**CONTENIDOS**

**CAPÍTULO**

**5**



*Preguntas al Experto*



## RECOMENDACIONES, EXPERIENCIAS Y CASOS DE ENRIQUECIMIENTO.

Una de las características fundamentales de TARPÚQ es que nos conectamos con diversos expertos y expertas, que colaboraron con la formación de docentes y directivos, para que eventualmente se puedan producir, ejecutar y gestionar las experiencias de enriquecimiento en los establecimientos.

Lamentablemente, el tiempo del que disponemos con cada profesional es breve y muchas veces surgen más dudas de las que se pueden responder o se generan tiempo después de la sesión realizada.

Para ello, es que se conserva una comunicación constante con ellos destinada a hacer consultas puntuales o solicitar recomendaciones personales de tipo bibliográficas o prácticas de los temas tratados.







## ● **María Caridad García**



DOCTORA EN PSICOLOGÍA EDUCACIONAL  
CON ESPECIALIZACIÓN Y ÉNFASIS EN  
DESARROLLO DE TALENTO Y ALTAS CAPACIDADES.

### **¿QUÉ HACER CUANDO RECONOCES UN TALENTO DENTRO DEL AULA?**

Primero, reconozco y luego desarrollo. El talento es algo que se desarrolla, por lo que yo no puedo reconocerlo sin generar oportunidades de desarrollo.

Entonces, el problema del desarrollo y del reconocimiento es simultáneo. Yo tengo que crear oportunidades para vislumbrar el talento, pero también para hacerlo crecer. Porque si es algo que se desarrolla y si no creo oportunidades de crecimiento, pues no lo voy a ver tampoco. Es un círculo virtuoso.

**Lo primero**, por lo tanto, es observar. Tomar nota e intervenir de acuerdo a lo que está pasando. Cuando veo que un niño o una niña empieza a gravitar hacia un tema o un problema, si uno entiende que el talento es algo que surge por la interacción de unos elementos, lo que tengo que hacer es meterlo en un mecanismo que le permita interactuar con esos elementos.

**Ejemplo de estos**, son el modelo de enriquecimiento triádico, los grupos de enriquecimiento y el trabajo con proyectos.

Entonces se proponen actividades que hacen que el niño coja eso que lo mueve y lo gravita. Coja sus habilidades intelectivas cognitivas y si eso lo anido alrededor de un problema real (que para el niño es real), es decir, que no tienen una solución, pero que tiene un público que se beneficiaría por resolverlo. Como la solución no existe, le toca empezar a aprender por su cuenta, indagar, crear, etcétera... hasta que lo logra.



En ese proceso que va emergiendo, es un paso de lo que podría ser y lo que es capaz de hacer.

Ese es el mecanismo que está detrás de los modelos de enriquecimiento. Poner el juego, es crear una condición que hace que el intelecto y la motivación, entren en juego para generar algo que no existía en la mente del niño y ahora existe. Pero, no es algo que yo deposito, es algo que el niño empieza a crear y así en ese proceso de creación, el niño empieza a desarrollar habilidades superiores cognitivas y experticia.

La meta del profesor es que el niño con el tiempo, pueda hacer las cosas solo. O sea, mientras más yo logre que el niño puede hacer aprendizajes autorregulados y aprendizajes autónomos, mejor.

Puede que al comienzo necesite que uno le ayude a buscar ciertos recursos. Entonces, en lugar de ser el docente quien busque los recursos, nos sentamos con el niño y empezamos a trabajar en cómo se buscan los recursos.

Por ejemplo, uno le va explicando en voz alta el proceso que uno usa y le pregunta al niño que proceso usaría, hasta que el niño haga su propio proceso. De manera que, ya la siguiente vez, no le busco o no me siento con él a buscar recursos, sino él me llega con los recursos y lo que hacemos es un comité de valoración de los recursos que ha conseguido.





## **RECOMENDADOS:**

### **ENRIQUECIMIENTO:**

El modelo de enriquecimiento para toda la escuela (Schoolwide Enrichment Model, SEM) (1/7). Visión general (Javier Touron)

<https://www.javiertouron.es/el-modelo-de-enriquecimiento-para-toda-la-escuela-schoolwide-enrichment-model-sem-1-7/>

Enriqueciendo el currículo para todo el alumnado

<https://www.javiertouron.es/enriquecimiento-del-curriculo-para-todo/>

Teorías del aprendizaje sexta edición Dale Schunk Pearson 2012

<http://fundasira.cl/wp-content/uploads/2017/03/TEORIAS-DEL-APRENDIZAJE.-DALE-SCHUNK..pdf>

The flipped classroom: Cómo convertir la escuela en un espacio de aprendizaje.  
Javier Touron

[https://www.amazon.com/-/es/gp/product/B00OKKSHKG/ref=ppx\\_yo\\_dt\\_b\\_d\\_asin\\_title\\_o00?ie=UTF8&psc=1](https://www.amazon.com/-/es/gp/product/B00OKKSHKG/ref=ppx_yo_dt_b_d_asin_title_o00?ie=UTF8&psc=1)





## ● **Alejandro Proestakis**



PSICÓLOGO EDUCACIONAL  
MAGÍSTER EN PSICOLOGÍA SOCIAL.  
SUBDIRECTOR ACADÉMICO DELTA UCN.

### **¿CÓMO DEFINES LA INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN Y CÓMO SE TRABAJA?**

Yo soy más partidario en creer que la innovación es un proceso, con un resultado que mejora ciertos elementos de los procesos ya existentes. Cuando uno habla de innovación, usualmente habla de mejora en la calidad de vida, el producto hace eso.

Cuando hablamos de innovación en educación, lo que estamos hablando finalmente, es la mejora de los procesos y de los productos en torno a elementos educativos, que benefician a alguien, que en este caso puede ser el estudiante, al docente, a la comunidad y al establecimiento.

Entonces, en innovación educativa, lo que finalmente estamos hablando, son procesos de mejora en torno a la educación y que van a beneficiar a los usuarios, los cuales se van a ver involucrados en esos procesos

### **¿CÓMO SE HA REALIZADO ESTO EN CHILE Y LA REGIÓN DE ANTOFAGASTA?**

Chile ha avanzado harto en la última década con respecto a esto, gracias también a la difusión que existe en este mundo globalizado de las herramientas, de los cursos, de los profesionales, libros, etc.

Hay mucho mito en torno a eso. Yo creo que falta un poco discernir qué es realmente innovación educativa, y qué es hacer otra cosa. En educación, existen muchas otras alternativas que no necesariamente son innovación



educativa. En ese sentido, falta un poco pulir en esas líneas específicas de que es lo que vamos a evidenciar como innovación.

En Antofagasta, se ha avanzado bastante. En los últimos 10 años, han ido creciendo oportunidades educativas que se brindan a nuestros estudiantes, docentes y contexto educativo. Las labores hechas por la Universidad Católica del Norte, la Universidad de Antofagasta, Santo Tomás, iniciativas privadas, algunas organizaciones que han tomado la batuta en el tema de la innovación, para incorporar en los procesos educativos.

Ya hace 3 o 4 años, que existe la Alianza por la Innovación Antofagasta, que es una organización de personas de diferente ámbito: educativo, empresarial, universidades, etc. Que buscan un poco eso: hablar de innovación en Antofagasta, desde la línea en torno al emprendimiento, pero últimamente el foco está centrado en temas de Innovación Educativa.

La innovación no es parafernalia, no es un show. Es labor, es trabajo y creo que nuestros profesores, muchos de ellos, se han dedicado a encontrar formas de innovar dentro del contexto educativo.

### **RECOMENDADOS:**

**Mihály Csikszentmihályi.** Sus libros y publicaciones abarcan la Psicología Positiva, Creatividad y el estado del Flow (Fluir). En los textos, en inglés y español, podrán conocer buenas estrategias para profundizar el trabajo en la motivación de los estudiantes.

**John T. Cacioppo** hablaba del concepto Need for Cognition, que es esta necesidad de estar pensando, y eso se puede despertar en nuestros estudiantes, siempre y cuando los docentes puedan lograr esto.

**El Modelo de Enriquecimiento**, es uno de los mejores modelos para cautivar a los estudiantes en su primer nivel.





## © Helga Gudenschwager



PSICÓLOGA Y MAGÍSTER  
EN PSICOLOGÍA EDUCACIONAL.  
DIRECTORA PROENTA UFRO.

### **¿CÓMO MEDIANTE EL USO DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES, LOS DOCENTES PUEDEN LOGRAR IMPLICANCIAS EN LOS PROCESOS DE SUS ESTUDIANTES?**

Primero, es la generación de un clima de aula que propicie atreverse a preguntar, participar, equivocarse y aprender del error. Que se dé el espacio de confianza para el crecimiento y el desarrollo, donde todos aprendemos de todo y eso incluye también al docente, que aprende de lo que traen los estudiantes y comparten desde su lugar. Validar también eso, esa experiencia sociocultural de la familia me parece tremendamente importante. Entonces, creo que el **clima del aula es un elemento central**.

Lo segundo es que el docente, a través de su interacción y la forma en se relaciona o muestra sus expectativas acerca del estudiante, también es una persona que puede acompañar al otro, puede impulsar e inspirar.

Siempre digo, seamos inspiradores para nuestros estudiantes. Inspirar al otro, en este caso a los niños y niñas a seguir aprendiendo y desarrollando la pasión por el aprendizaje de lo externo, pero también de lo interno, de lo personal; que sea un aprendizaje permanente y continuo.

Creo que debemos como adultos ser inspiradores. Cuando le preguntamos a un adulto que te inspiró y rápidamente se vienen a nuestra mente algunos docentes que marcaron nuestra vida y nos guiaron por ciertos caminos o nos alejaron de otros también; deberíamos apuntar a eso.



Ya te mencionaba que el docente tiene alta influencia también sobre la motivación del estudiante; sobre las atribuciones de éxito o fracaso que él hace; las metas que se pone en la vida o expone a corto o largo plazo; la autoestima académica, social, física o moral, en cualquiera de las dimensiones de la autoestima.

Reconocer sus propios valores, sus expectativas y mirando qué pasa con su motivación. Porque este docente que quiere inspirar y motivar a otros a aprender, se le nota si lo transmite o no lo transmite realmente, es algo difícil de ocultar. Los estudiantes lo dicen: a este “profe” se le nota que le gusta enseñar, se nota que le gusta la astronomía, por ejemplo.

### **RECOMENDADOS:**

Para leer sobre el pensamiento y la forma de transmitir, recomendadas la Dra María Caridad García de Colombia y la Dra Dolores Valadez de México, que no solo planifican el panorama teórico y metodológico, sino que rescatan la dimensión humana que debe tener esto.

Para leer sobre liderazgo y mujeres que inspiran: **“La chica rebelde”**, para valorizar y reconocer nuestros sesgos acerca la participación de la mujer en la sociedad, en la ciencia, la matemática, la tecnología, la toma de decisión y la política.

Es un buen momento de leer **“De animales a dioses”** y **“La sociedad del cansancio”**, sobre la autoexploración y la autoexigencia. No sólo quedarnos con lo pedagógico didáctico, sino dar una vuelta al sentido y el para dónde vamos.





## ● **Cristian López**

PSICÓLOGO Y MAGÍSTER  
EN EDUCACIÓN MENCIÓN  
DIFICULTADES DEL APRENDIZAJE.

### **¿CUÁL ES EL RESULTADO DE UTILIZAR EL DUA EN EL AULA?**

Los beneficios son múltiples. En las aulas actuales hay una gran diversidad de estudiantes, cada uno con distintos ritmos, estilos, habilidades e intereses, lo cual conforma un escenario de gran desafío para los docentes. El Diseño Universal de Aprendizaje permite responder a esta heterogeneidad anticipándose a reducir o eliminar las barreras que pueden impedir que los estudiantes alcancen los aprendizajes esperados, diversificando, entre otras cosas, la forma en que se presenta o entrega la información, cómo esta es representada o expresada y cómo creamos ambientes o escenarios motivadores y que les permitan a los estudiantes comprometerse e implicarse en su aprendizaje.

Todo esto cobra más relevancia con la entrada en vigencia del Decreto 83/2015 que especifica que el DUA es una metodología que permite llegar a todos los estudiantes. Es importante también, considerar los intereses del profesorado ya que a partir de ellos, pueden surgir excelentes ideas o métodos para lograr esta diversificación.

Como resultado, tenemos entonces escenarios pedagógicos altamente efectivos y que permiten eliminar prejuicios al interior de la sala y ofrecer a todos los estudiantes las mismas oportunidades para aprender. De esta forma, hacemos que la dificultad se sitúe en el contexto y no en la persona, lo cual se alinea con los principios de la educación inclusiva.



## **RECOMENDADOS:**

Diseño Universal para el Aprendizaje Educación para todos y prácticas de enseñanza inclusivas.

**Autora:** Carmen Alba Pastor (coord.).

Universal Design for Learning: Theory and Practice.

**Autores:** Anne Meyer, David Howard Rose, David Gordon.

Aprendizaje Dialógico en la Sociedad de la Información.

**Autores:** Adriana Aubert, Ainhoa Flecha, Carme García, Ramón Flecha, Sandra Racionero.

Sitio web: Centro de Tecnología Especial Aplicada (CAST)

<http://www.cast.org/>

Conferencia Carmen Alba Pastor sobre DUA:

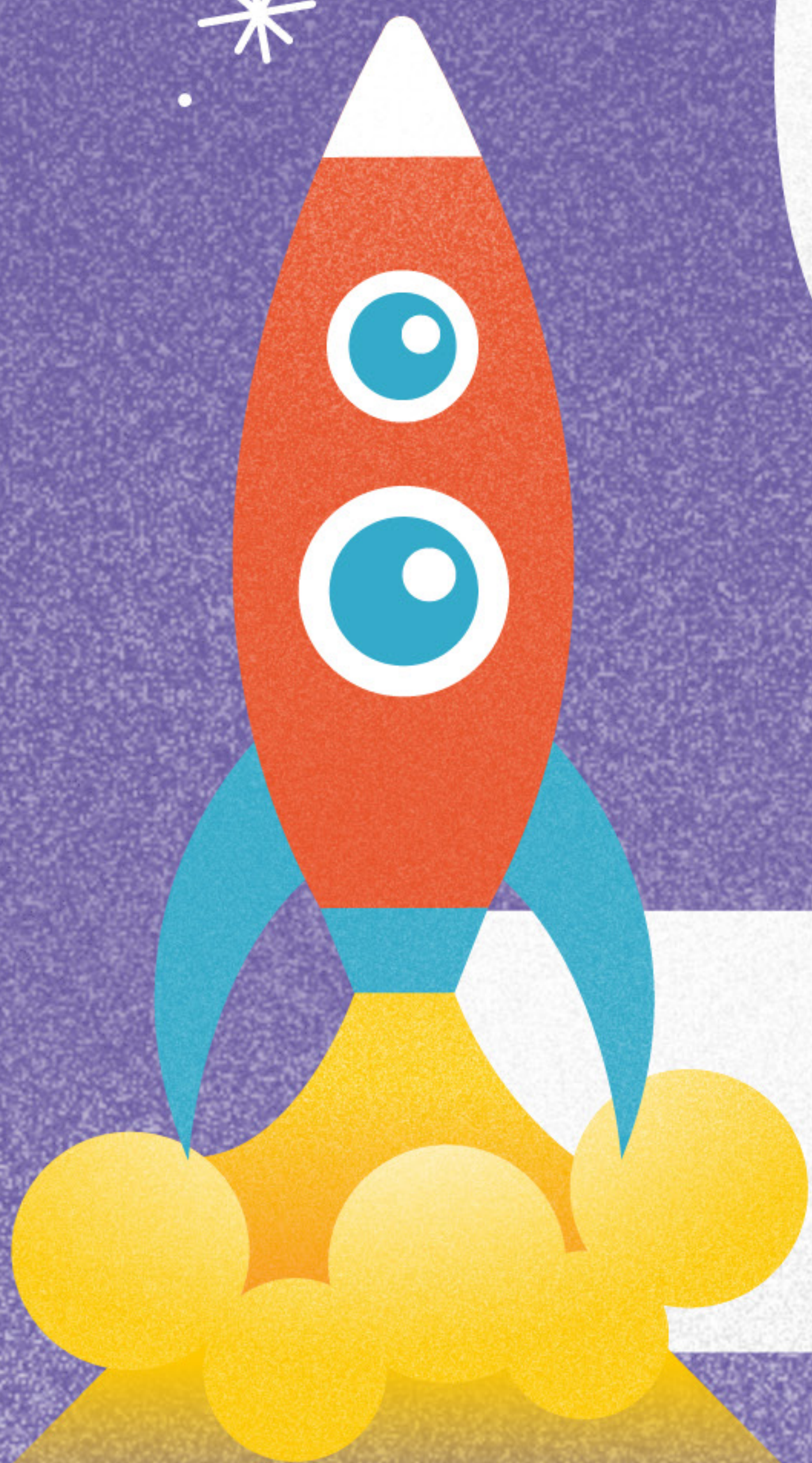
<https://www.youtube.com/watch?v=9ioYUupzDkg>



**CAPÍTULO**

**6**

*Aplicaciones Útiles*





# PARA ORGANIZAR EL AULA, ENVIAR RECURSOS A ESTUDIANTES, COMUNICARSE Y MÁS

A lo largo de nuestra implementación, encontramos herramientas que nos ayudan a presentar experiencias de forma más lúdica y didáctica para los estudiantes. Esta es una breve pincelada de los muchos recursos que podemos utilizar para hacer que los procesos enmarcados en el modelo de enriquecimiento, se mantengan siempre actualizados.

Te invitamos a revisarlos y, en lo posible, sumar muchos más.

## PERCIBIR INFORMACIÓN:

➤ **Youtube:** La información percibida puede ser presentada en forma audiovisual.

<https://www.youtube.com>

➤ **Genially:** Creador de presentaciones interactivas con videos, audios, texto e imagen.

<https://www.genial.ly/es>



➤➤ **Speak it:** Extensión de Google Chrome que lee lo que selecciones en pantalla.

<https://chrome.google.com/webstore/detail/speak-it/amcnjejmdfilapnnfngnhnidhkififadk> (Extensión Google Chrome)

➤➤ **TeCuento:** Editor de cuentos que interpreta en lengua de signos española.

<https://play.google.com/store/apps/details?id=tresandroides.tecuento&hl=es> (Android)

## LENGUAJE Y SÍMBOLOS:

➤➤ **WikiPicto:** Información sobre cualquier temática mediante pictogramas.

<https://www.wikipicto.com/>

➤➤ **MyScriptCalculator2:** Resuelve operaciones aritméticas de manera automática.

[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.myscript.calculator&hl=es\\_CL](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.myscript.calculator&hl=es_CL) (Android)

➤➤ **WordReference:** Diccionario internacional para traducir palabras a otros idiomas.

<https://apps.apple.com/us/app/wordreference-dictionary/id515127233?ign-mpt=uo%3D4> (Iphone – Ipad)



➤➤ **Open Dyslexic:** Aplicación para cambiar la fuente de cualquier página web a una versión apta para personas con dislexia.

<https://gumroad.com/l/OpenDyslexic>

## COMPRENSIÓN:

➤➤ **Tellagami:** Aplicación que permite realizar videos explicativos de corta duración.

<https://tellagami.com/>

➤➤ **Pictosonidos:** Banco de pictogramas que facilitan la comprensión de conceptos.

<https://www.pictosonidos.com/info#porque>

➤➤ **Diccionario Fácil:** Diccionario de sencilla comprensión y de simple utilización, con funciones de lectura y audio.

<https://www.pictosonidos.com/info#porque>

➤➤ **SoyVisual:** Aplicación que facilita el entendimiento de conceptos a personas con facilidad por las pictografías y fotografías.

<http://www.fundacionorange.es/aplicaciones/soyvisual/>

➤➤ **Subtitle-Horse:** Herramienta para subtítular material audiovisual.

<https://subtitle-horse.com/>



## ACCIÓN Y EXPRESIÓN:

### MEDIOS FÍSICOS DE ACCIÓN:

➤➤ **GoogleEarth:** Mapas web de Google, para viajar por el mundo de manera digital.

<https://www.google.es/intl/es/earth/index.html>

➤➤ **Teclado Virtual:** Aplicación de accesibilidad que permite el uso de un teclado virtual dirigido por el mouse.

<https://www.google.com/intl/es/inputtools/services/features/virtual-keyboard.html>

### EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN:

➤➤ **Spreaker:** Plataforma para la creación y reproducción de material auditivo tipo podcast.

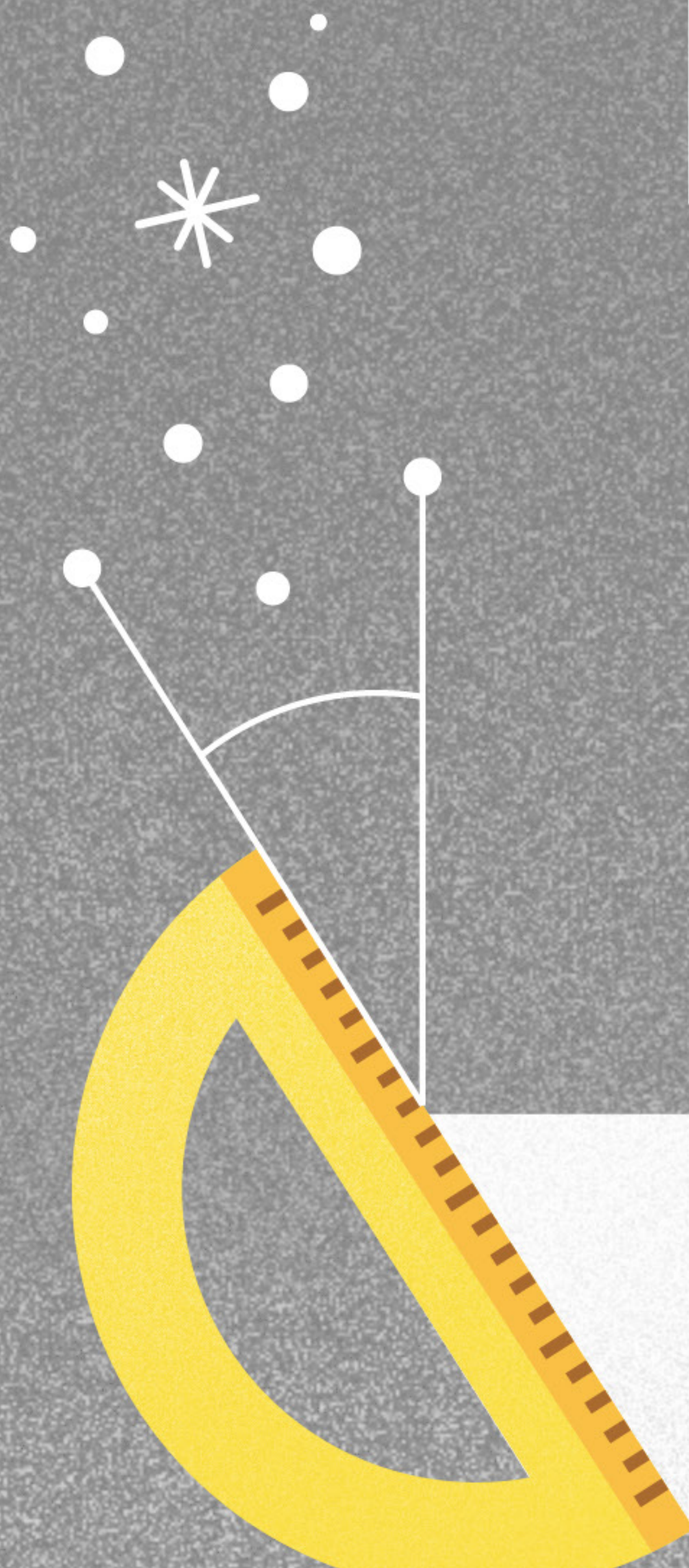
<https://www.spreaker.com/>



**CAPÍTULO**

**7**

*Palabras Finales*





## **CON AFECTO, DESDE EL EQUIPO TARPUNO TALENTO ESCUELA**

La escuela es por excelencia, uno de los primeros contextos de aprendizaje para los estudiantes. Es donde se podrán desarrollar social, afectiva e intelectualmente. Por tanto, debemos potenciarles desde un enfoque inclusivo, que responda a la diversidad del aula de clases.

El modelo de enriquecimiento presenta un posible cambio de realidad y de expectativas para el estudiante, quien un día puede sentirse como uno más en la clase, y al otro día figurar como el ingeniero, un cineasta, o un escritor.

Sin embargo, no debemos olvidar que el proceso educativo está mediado por el docente y la motivación que éste tenga será de gran importancia. Un proceso de enseñanza y aprendizaje tendrá siempre altos y bajos, siendo la motivación la que promoverá que los estudiantes utilicen estrategias que los lleven a obtener aprendizajes significativos.

Si has conseguido seguir los pasos, tomando en cuenta todas las consideraciones, es probable que estemos frente a una experiencia de enriquecimiento exitosa.

Puede que hayas llegado a un enriquecimiento de tipo II o incluso gestado una de tipo III, pero lo seguro es que sus estudiantes han logrado desarrollar un aprendizaje significativo dentro de su aula.

Por último, aconsejamos hacer un seguimiento del trabajo realizado, así como también mantener la continuidad del proyecto en aula, ya sea creando experiencias de enriquecimiento que mantengan la temática trabajada y aumentando su nivel de dificultad o iniciando en alguna otra área de interés.



Te instamos a dar tu mayor esfuerzo y realizar el mejor trabajo para los estudiantes.

**¡ ÉXITO !**





**CAPÍTULO**

**8**



*Referencias  
Bibliográficas*



▶ **Benavides, M. (2007).** La atención a los alumnos con talentos académicos: Propuestas de adaptación curricular.

Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva, 1 (1), 59-66.

Recuperado de <http://www.rinace.net/rlei/numeros/vol11-num1/art5.pdf>

▶ **Benito, Y. (1994).** Intervención e investigación psicoeducativas en alumnos superdotados. Amarú Ediciones, Salamanca.

▶ **Gargiulo, R. y Metcalf, D. (2013).** Teaching in today's inclusive classrooms: a universal design for learning approach. Belmont: Wadsworth Cengage Learning.

▶ **Lledó, A. y Arnaíz, P. (2010).** Evaluación de las Prácticas Educativas del Profesorado de los Centros Escolares: Indicadores de Mejora desde la Educación Inclusiva. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 8 (5). 96 – 109.

Recuperado de

<http://www.rinace.net/reice/numeros/arts/vol8num5/art6.pdf>

▶ **López, A. (2008).** Fomentando la Reflexión sobre la Atención a la Diversidad: Estudios de Caso en Chile. Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 6 (2), 172-190.

Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/551/55160213.pdf>

▶ **Ministerio de Educación [MINEDUC] (2012)** Bases Curriculares para la Educación Básica.

Santiago. Recuperado de <http://www.curriculumnacional.cl/inicio/>



▶ **Renzulli, J. & Reis, S. (2014).** The Schoolwide Enrichment Model. A How-to Guide for talent development. 3rd Edition. Waco, Texas. Prufrock Press Inc.

▶ **Renzulli, J. & Reis, S. (2016).** Enriqueciendo el currículo para todo el alumnado. 1° Ed. Madrid: Ápeiron Ediciones.

▶ **Tomlinson, C. (2005).** Estrategias para trabajar con la diversidad en el aula. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

▶ **Woolfolk, A. (2010).** Psicología Educativa. 11° Edición. Pearson Educación. México.

▶ **Ministerio de Educación [MINEDUC] (2015)** Diversificación de la Enseñanza

Santiago. Recuperado de <https://especial.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/31/2016/08/Decreto-83-2015.pdf>

Para acceder a los formatos presentes en el manual ingresa a:

[www.deltaucn.cl/tarpuq](http://www.deltaucn.cl/tarpuq)

o envía un correo a [contacto.tarpuq@gmail.com](mailto:contacto.tarpuq@gmail.com)



En todas las aulas de clases convive una gran diversidad de estudiantes, todos ellos con distintas características, intereses, habilidades y potenciales que los hacen únicos y frente a los cuales los docentes tienen el desafío diario de motivar y responder a sus necesidades de aprendizaje.

Es este el desafío que el **Proyecto Tarpuq, Innovación Talento-Escuela** toma como punto de partida. Con base en el Modelo de Enriquecimiento para toda la Escuela (Schoolwide Enrichment Model) de Joseph Renzulli y Sally Reis, directivos, profesores y profesoras son capacitados en temáticas relacionadas con la educación de talentos, estrategias de diferenciación y creatividad, entre otras, para posteriormente implementar experiencias de enriquecimiento, alineadas al Currículum Escolar Nacional y considerando los intereses tanto del docente como del estudiante. De esta forma, los estudiantes desarrollan habilidades cognitivas, socioafectivas y prácticas, además de aprendizajes de alto nivel y fomento del pensamiento creativo, en ambientes pedagógicos enriquecidos y motivantes.

El presente manual entrega una guía para todos aquellos interesados en generar espacios de aprendizaje con orientación inclusiva y que permitan diversificar los intereses de los estudiantes, valorando y respetando sus potenciales propios.

