

GUÍA DEL DOCENTE

Educación General Básica - Subnivel Superior

8

Texto del docente

Queridas y queridos docentes

En un mundo en constante evolución, la educación debe reflejar las necesidades cambiantes de la sociedad y preparar a las y los estudiantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI. La Guía Pedagógica que hoy presentamos, además de promover los conocimientos académicos, fomenta el desarrollo integral de competencias del siglo XXI.

Hemos dado un paso adelante hacia un Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales, reconociendo la diversidad de habilidades, talentos y necesidades de cada estudiante. Este cambio busca adaptar la enseñanza a las características individuales, promoviendo un aprendizaje más significativo, y personalizado, donde el estudiantado tenga la capacidad de reflexionar acerca de su propio aprendizaje, ser autónomo y a la vez fortalecerse en actividades colaborativas.

Esta guía se orienta hacia el desarrollo de competencias esenciales, abarcando aprendizajes fundacionales como: comunicacionales-lingüísticos, razonamiento lógico matemático y socioemocionales. Este enfoque busca preparar al estudiantado para enfrentar desafíos del mundo real, fomentando habilidades aplicables en diversos contextos.

Para lograr un aprendizaje significativo, se ha incorporado metodologías activas que involucran a las y los estudiantes de manera activa en su propio proceso de aprendizaje. Las clases serán espacios dinámicos donde la participación, la motivación, la investigación y la aplicación práctica serán fundamentales.

Reconocemos la importancia de la inclusión en la educación, por lo que esta guía se ha diseñado teniendo en cuenta la diversidad en los ambientes de aprendizaje, promoviendo un ambiente inclusivo donde todas las voces son valoradas y respetadas.

La implementación de esta Guía Pedagógica representa un compromiso colectivo para proporcionar una educación relevante y de calidad que sirva de apoyo para ustedes docentes considerando la flexibilidad, contextualización, la personalización y la autonomía. Este cambio generará desafíos, pero confiamos en la capacidad de adaptación y compromiso de cada uno de ustedes.

ASÍ ES TU GUÍA



Muestra recomendaciones para implementar los enfoques curriculares.



Muestra orientaciones para la evaluación continua.



Orientaciones para considerar en el diagnóstico.



Invita a realizar una evaluación auténtica.



Presenta orientaciones para usar los textos escolares.



Presenta recomendaciones para la atención a la diversidad.



Presenta contenidos del Currículo vigente.



Presenta 17 sesiones que pueden ser desarrolladas en los tres trimestres; son de referencia para desarrollar competencias a través de la interdisciplinariedad.



Invita al uso de metodologías activas y presenta orientaciones para el proceso de aprendizaje.

ÍNDICE

ASÍ ES TU GUÍA	2
UN VIAJE INSPIRADOR A TRAVÉS DEL DIAGNÓSTICO PARA TRANSFORMAR LOS APRENDIZAJES	4
Orientaciones pedagógicas y curriculares para usar los textos del estudiante	6
Orientaciones didácticas del Subnivel de Educación General Básica Superior	7
Orientaciones para el uso de los textos escolares de las diferentes asignaturas de 8vo grado del subnivel Superior	8
EL ARTE DE ENSEÑAR: DESACIERTOS Y ACIERTOS.....	11
DECÁLOGO PARA LA TRANSFORMACIÓN CURRICULAR.....	12
VIVIR LA CLASE DE UNA FORMA DIFERENTE	13
EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	17
Partir de situaciones significativas.....	17
Motivación para el aprendizaje	17
Aprender haciendo.....	18
Partir de los saberes previos para la construcción del nuevo conocimiento.....	18
Promover el trabajo Cooperativo	18
EVALUACIÓN CONTINUA	19
Seguimiento a los aprendizajes.....	19
El acompañamiento	19
Tutoría grupal	19
Tutoría individual.....	20
Trabajo con la familia	20
LA EVALUACIÓN AUTÉNTICA.....	20
Los enfoques para la evaluación	21
La evaluación formativa.....	21
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	24
EJEMPLO DE METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES EN EL AULA	26
EJEMPLO PARA LENGUA EXTRANJERA -INGLÉS	56
EJEMPLO DE PLANIFICACIÓN	58
RECOMENDACIONES PARA IMPLEMENTAR LOS ENFOQUES CURRICULARES.....	60
Recomendaciones generales para implementar el enfoque STEAM+H/CITAM.....	61
Recomendaciones generales para implementar el enfoque de neuroeducación.....	61
Recomendaciones generales para implementar el enfoque de interdisciplinariedad, integración e interculturalidad	61
BIBLIOGRAFÍA	62
ANEXOS.....	63
ANEXO 1 METODOLOGÍAS ACTIVAS.....	63
Anexo 2 Methodology	71

UN VIAJE INSPIRADOR A TRAVÉS DEL DIAGNÓSTICO PARA TRANSFORMAR LOS APRENDIZAJES

El diagnóstico es una herramienta fundamental en muchas áreas del conocimiento, permite obtener información precisa sobre un problema o situación para tomar decisiones informadas. El diagnóstico tiene objetivos y procedimientos específicos en cada una de las áreas del conocimiento o disciplinas, pero todos comparten la misma finalidad que se relaciona con el entendimiento profundo de una situación.

El diagnóstico en la educación se considera como un proceso continuo y sistemático ya que:

- No se limita a un momento puntual, permite realizar un seguimiento del progreso de las y los estudiantes o del problema que se está evaluando.
- Se pueden realizar ajustes y modificaciones en la planificación y las estrategias en función de los resultados del diagnóstico.
- No es un procedimiento aleatorio, sino que se realiza de forma organizada, siguiendo una serie de pasos y utilizando diferentes herramientas e instrumentos de evaluación.
- Los resultados del diagnóstico se analizan de forma sistemática para identificar las necesidades y tomar decisiones.

Importancia del proceso diagnóstico en educación

- Puede incidir en la mejora de la calidad de la enseñanza ya que recaba evidencia que permite al equipo docente ajustar sus estrategias pedagógicas a las necesidades de las y los estudiantes.
- Permite efectuar un seguimiento del desempeño del estudiantado para adaptar la enseñanza a las necesidades de las y los estudiantes, brindar el apoyo oportuno a quienes lo requieren; reflexionar sobre su práctica y tomar decisiones informadas para mejorarla.
- Permite tomar decisiones informadas y ajustadas a las necesidades reales.

¿Qué dimensiones deben diagnosticarse?

El diagnóstico educativo se encamina a conocer en qué medida las condiciones biopsicosociales de cada estudiante, pueden incidir en su proceso de desarrollo. Aspectos como el desarrollo de aprendizajes y habilidades socioemocionales se consideran indicadores sumamente relevantes en el proceso diagnóstico que tiene lugar al inicio del año lectivo.

La evidencia nos permite establecer un anclaje entre el desarrollo de habilidades socioemocionales y el desarrollo de aprendizajes, por lo que es importante que la evaluación diagnóstica contemple este componente.

Si apuntamos a una educación que considera a las personas en su complejidad, la evaluación diagnóstica debe concebirse desde una visión integral, en este sentido se considera importante que este proceso valorativo tome en cuenta los siguientes indicadores:

- Información respecto de los niveles de competencia y grado de conocimiento que demuestra cada estudiante en relación con la propuesta curricular.
- Estado de las habilidades socioemocionales que se evalúan a través del diagnóstico de aspectos socioemocionales.



HABILIDADES



- Diagnóstico del estado emocional y el entorno familiar y escolar que se evalúan a través del diagnóstico de aspectos socioemocionales.
- Aspectos referidos a estrategias didácticas y metodológicas, cómo se identifican y atienden las diferencias individuales, distribución de espacios y tiempos, condiciones de infraestructura y equipamiento.

Orientaciones pedagógicas y curriculares para usar los textos del estudiante

En este apartado se proporcionará orientaciones didácticas y metodológicas para facilitar el uso de los textos del estudiante. Para el efecto, es importante considerar a estos recursos como una oportunidad de cambio entre el uso que se le ha otorgado a estos recursos hasta el año lectivo 2023-2024 en el marco de la implementación del “Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria” y el uso que se propone dar para el año 2024-2025.

Los textos contienen actividades que permiten realizar un proceso de formación y/o refuerzo académico de los conocimientos a través de actividades diseñadas para fortalecer las habilidades a desarrollar en el proceso formativo del estudiantado.

Estas actividades, junto con los diversos componentes del texto, fomentan el desarrollo de competencias comunicativas lingüísticas, lógico-matemáticas, digitales y socioemocionales. Además, promueven un acercamiento a la ciudadanía mundial, al desarrollo sostenible y a la educación financiera, integrando estos temas desde la perspectiva socioformativa. Este enfoque coloca al estudiantado en el centro del proceso educativo, promueve una enseñanza activa y participativa, que asegura un aprendizaje significativo. Se destaca la importancia de diversificar las estrategias pedagógicas utilizadas en los textos, proponiendo a los equipos de docentes incorporar metodologías activas que vayan más allá de la memorización.

En este sentido, es importante tener en cuenta que:

- El texto del estudiante se considera material de apoyo para el proceso de aprendizaje, por lo que, su uso no deberá condicionarlo. Se lo utilizará de acuerdo con la planificación establecida por el equipo docente.
- El texto del estudiante no debe remplazar o considerarse como la planificación curricular, este proceso debe realizarlo el equipo docente, previo al desarrollo del proceso de aprendizaje.
- El texto del estudiante es un recurso que debe personalizarse a cada estudiante, considerando su edad, nivel de desarrollo cognitivo y contexto.
- Las secciones que componen los textos del estudiante no responden a una secuencia didáctica de planificación, este proceso lo debe realizar el equipo docente, por lo que, las actividades pueden ser desarrolladas por las y los estudiantes de manera aleatoria, respondiendo al proceso educativo planificado previamente.
- Las actividades que componen el texto del estudiante responden a procesos cíclicos de desarrollo de habilidades y competencias, debido a que están estructuradas de menor a mayor complejidad. En este sentido, el equipo docente deberá identificar qué actividad solicitar a su grupo de estudiantes, con base a sus necesidades educativas y nivel de desarrollo cognitivo.



Orientaciones didácticas del Subnivel de Educación General Básica Superior

En el subnivel Superior de la Educación General Básica, que precede al Bachillerato, se enfoca en la ampliación de la interdisciplinariedad y la profundización de los valores del perfil del Bachillerato ecuatoriano, como la justicia, la innovación y la solidaridad. Se prioriza el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la comunicación efectiva, con un enfoque en la participación ciudadana responsable y la promoción de los derechos humanos. Además, se fomenta la creatividad y el trabajo en equipo a través de actividades artísticas, deportivas y lúdicas, aprovechando una amplia gama de recursos tecnológicos y multimedia para enriquecer el proceso de aprendizaje.

Lengua y Literatura. – El enfoque tradicional usualmente aplicado en la enseñanza de la Lengua y Literatura se basa en clases magistrales estáticas y prolongadas, con énfasis en la memorización en lugar de la aplicación práctica. La falta de seguimiento y retroalimentación adecuados conduce a un bajo rendimiento académico y poca participación del estudiantado. Por lo que, se necesita un enfoque integral que fomente habilidades socioemocionales y del siglo XXI, así como la comprensión lectora, a través de actividades estimulantes que promuevan el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Se debe priorizar el desarrollo de habilidades de producción de textos mediante procesos creativos y reflexivos, respaldados por fuentes confiables y metodologías activas para garantizar un aprendizaje significativo.

Matemática. – Las y los estudiantes a menudo se centran en memorizar fórmulas y reglas sin comprender su significado, con ejercicios repetitivos que no fomentan el pensamiento crítico ni la creatividad, priorizando la memorización sobre la comprensión de conceptos y sin conexiones con la vida real u otras áreas del conocimiento. Se busca transformar este enfoque mediante estrategias de resolución de problemas, casos de estudio y proyectos, para que las y los estudiantes apliquen los conceptos en situaciones reales. La adaptación de la enseñanza a las necesidades individuales, mediante diferenciación, promueve un aprendizaje más significativo y personalizado.

Ciencias Naturales. – Usualmente prevalece un enfoque tradicional con clases magistrales, limitando la participación de las y los estudiantes y las evaluaciones se centran en pruebas escritas estándar. Se sugiere adoptar estrategias más dinámicas como el aprendizaje basado en proyectos, el uso de la tecnología y salidas educativas para promover el pensamiento crítico y el desarrollo de habilidades científicas. Además, se propone utilizar recursos visuales y realizar actividades experimentales prácticas tanto en el aula como fuera de ella. En evaluación, se recomienda aplicar evaluaciones formativas constantes para ajustar las estrategias de enseñanza y proporcionar retroalimentación individualizada.

Ciencias Sociales. – Para mejorar los procesos de enseñanza de las Ciencias Sociales, es crucial adoptar un enfoque pedagógico renovado que promueva el pensamiento crítico y la conexión con la realidad social. Esto implica revisar las metodologías de enseñanza para incorporar actividades que estimulen el análisis y la reflexión sobre problemas sociales contemporáneos, así como la aplicación de los conceptos aprendidos a situaciones reales. Además, ofrecer recursos educativos interactivos que permitan a las y los estudiantes explorar y comprender mejor los temas estudiados, evitando una enseñanza meramente centrada en la memorización de fechas y nombres, y enfocándose en comprender el significado detrás de ellos.

Orientaciones para el uso de los textos escolares de las diferentes asignaturas de 8vo grado del subnivel Superior

Los textos están organizados por secciones, al inicio de cada sección, se encuentra información general como el objetivo, los temas y criterios de evaluación.



Al final de cada sección se plantean desafíos y preguntas de metacognición.



Además, se presenta un apartado para la evaluación en la que se proponen actividades individuales y grupales, preguntas abiertas, de selección múltiple y de reflexión, las cuales se enmarcan en las habilidades y competencias de los temas vistos en la sección.

Se prioriza la evaluación formativa para la retroalimentación permanente a cada estudiante sobre la base de sus percepciones, inquietudes y necesidades respecto a los diversos temas. Así mismo, se cuenta con un espacio de Autoevaluación para diversificar los tipos de evaluación en el aula y propiciar la autocrítica como parte del pensamiento crítico.

Las secciones contienen flotantes que cumplen funciones diferentes en el texto, por ejemplo:

¿Sabías que? tiene un pequeño resumen de la parte teórica o cognitiva del tema que será ampliado según la metodología aplicada. Para ampliar esta información las y los docentes pueden utilizar recursos bibliográficos que se encuentran en las sesiones de esta guía.

¿Sabías qué?
Un intervalo es un subconjunto de números reales que se corresponden con los puntos de segmento o una semirrecta en la recta real.

Indago y profundizo:
Observa el siguiente vídeo sobre las Leyes de los Gases, <https://bit.ly/3vAzlIZ>

Indago y profundizo: propuesto para desarrollar las habilidades de investigación.

Trabajemos por competencias... sugiere al equipo docente trabajar temas anclados al Currículo vigente.

Trabajemos por competencias...

Indaga con tus familiares más cercanos datos básicos de tus antepasados, luego responde las siguientes preguntas:

- ¿Conocí información interesante de mi familia que no conocía?
- ¿Que sentí al buscar información de mis familiares?

Recuerda que... destacan aplicaciones prácticas de los temas tratados o recordatorios de conceptos relevantes.

Recuerda que...

La densidad se refiere a la cantidad de masa contenida en un determinado volumen. La fórmula de la densidad es:

$$\text{Densidad} = \frac{\text{Masa}}{\text{Volumen}}$$

A que no te atreves que propone al estudiantado ampliar información.



JUNTO LEEMOS los textos presentan lecturas que promueven temas de reflexión.

Alguna vez has pensado...

¿Por qué no sería posible que exista una montaña que crezca infinitamente?

JUNTOS LEEMOS

El origen del monte Yana Urcu

Se dice que en tiempos muy lejanos, junto al cerro hoy conocido con el nombre de Catocachi, había una llanura que constituía una enorme hacienda. Se dice que tenía vacas lecheras, cerdos, ovejas y toda clase de animales de los cuales se pudiera tener necesidad.

En medio de la hacienda había un corral de ganado y, en medio de este, una pequeña piedra que apenas asomaba sobre la tierra, y que con el paso de los días crecía cada vez más.

Cuando el señor de las tierras notó que había adquirido un tamaño considerable, ordenó que la quitaran de allí. Sin embargo, la piedra estaba ya tan enraizada que fue imposible desalojarla.

Los días pasaron y el tamaño de la piedra seguía en aumento, y poco a poco iba apoderándose del corral. Ante el asombro del señor, la piedra aumentaba de tamaño, lo que le hacía vivir en constantes zozobras.

En los días y en las noches siguientes, la piedra continuó creciendo e impidió que el ganado continuara en el corral. El hacendado, al mirar esto, preparó otro corral, y también mudó su casa, dejando crecer tranquilamente a la piedra.

Ahora a esta piedra se la conoce con el nombre de Yana Urcu.

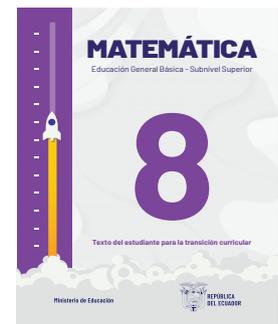
JUNTOS LEEMOS

Escienze Naturales

Es importante promover el uso del texto a través de varias metodologías activas que fortalezcan la cooperación, la indagación de fuentes confiables de información, la recopilación y análisis de datos, así como la comunicación efectiva utilizando recursos del entorno, y en la medida de lo posible recursos digitales.

Cada texto tiene sus particularidades que deben ser consideradas, estas son:

Matemática. – El texto de Octavo de Educación General Básica se lo ha dividido en tres secciones, se sugiere que sea trabajada la primera sección durante todo el año lectivo dependiendo de las temáticas que se vayan trabajando en cada trimestre y desde la sección dos hasta la sección cuatro el equipo docente puede escoger cual de esas temáticas ir abordando, dependiendo de su planificación, el contexto y las necesidades de sus estudiantes.



De la sección dos a la cuatro, se componen de diferentes temas que cumplen con los niveles de logro de los estándares de aprendizaje, y algunos pueden repartirse en octavo, noveno o décimo grado de Educación General Básica.



Lengua y Literatura. - El recurso que abordan los distintos bloques curriculares y están pensados en desarrollo de las macro habilidades comunicacionales: comprensión y expresión oral, comprensión lectora y producción escrita; junto desarrollo de lengua y cultura y la literatura. El abordaje de estas temáticas debe desarrollarse desde los procesos de comprensión y expresión oral o escrita, lo que permitirá la vinculación con el aprendizaje por competencias.

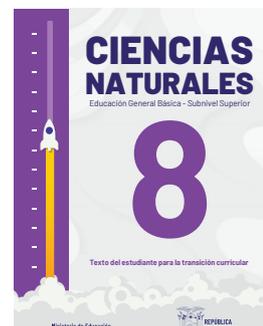
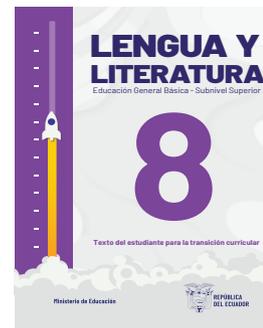
Las actividades permitirán reforzar conocimientos, habilidades y actitudes, además incluyen actividades grupales e innovadoras que colocan al estudiantado en el centro del proceso educativo.

Ciencias Naturales. - El texto de Ciencias Naturales, diseñado para de Educación General Básica (EGB), contiene varias actividades recomendadas para trabajar en este subnivel. Este recurso tiene cuatro secciones y catorce temas, cada uno de los cuales contiene actividades, flotantes (sabias qué, recuerda qué) y retos específicos a desarrollar. Además, al final de cada sección se cuenta con una evaluación sumativa que abarca los temas presentados para dicha sección. Las secciones están organizadas de manera que agrupan temas relacionados entre sí según la organización del currículo nacional. En este sentido, se recomienda que el equipo docente considere las actividades de cada tema en la planificación de clase con la finalidad de guiar a las y los estudiantes en el desarrollo de las temáticas propuestas para cada año escolar.

En el caso de octavo año de EGB, se sugiere trabajar con los temas de “Niveles de organización y grupos taxonómicos”, “Explorando la vida celular”, “Actividad Humana en los ecosistemas”, “Preservando la Biodiversidad”, “Vida en transformación” y “Reproducción humana. No obstante, es importante destacar que el equipo docente tiene la flexibilidad de incluir otras actividades que considere relevantes, también puede definir su secuencialidad y temporalidad para el desarrollo de las temáticas según las características y necesidades de las y los estudiantes.

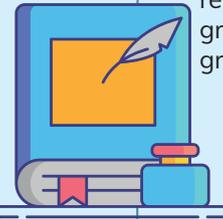
Estudios Sociales. - El texto del estudiante aborda de manera integral y progresiva una amplia variedad de temas relevantes, desde la historia y las transformaciones sociales hasta los desafíos contemporáneos y la diversidad cultural. Su estructura temática y secuencial facilita una comprensión profunda y multidimensional de la historia y los desafíos actuales, alentando a las y los estudiantes a reflexionar sobre las conexiones entre el pasado, el presente y el futuro.

Además de su estructura integral y progresiva, es flexible en su aplicación. Esto significa que el equipo docente tiene la libertad de seleccionar las secciones o temas a trabajar según las necesidades específicas u oportunidades educativas del estudiantado. Esta flexibilidad permite adaptar el contenido a las características del grupo de estudiantes, sus intereses particulares o las circunstancias contextuales, asegurando así una enseñanza más personalizada y efectiva. Las y los docentes pueden enfocarse en aquellas secciones que consideren más relevantes o pertinentes para sus estudiantes, lo que facilita una experiencia educativa más enriquecedora y significativa.



el Subnivel Superior

EL ARTE DE ENSEÑAR: DESACIERTOS Y ACIERTOS

Asignatura	Desaciertos	Aciertos
Matemática 	El docente explica conceptos sin interacción o participación activa de las y los estudiantes.	Mostrar la aplicación de las matemáticas en la vida cotidiana para despertar el interés.
Lengua y Literatura 	Apelar al aprendizaje memorístico de conceptos relacionados con la gramática y la gramática del texto.	El desarrollar el aprendizaje de los conceptos relacionados con la gramática y la gramática del texto a partir de la construcción reflexiva de los elementos que significan
Ciencias Naturales 	No proporcionar oportunidades para que las y los estudiantes se involucren en acciones concretas relacionadas con la mitigación del cambio climático puede limitar su motivación y compromiso con el tema.	Incorporar datos y evidencia científica actualizada sobre el cambio climático y sus impactos en los ecosistemas proporciona a las y los estudiantes una comprensión más sólida y basada en la evidencia. Esto les permite analizar y evaluar críticamente la información para formarse opiniones informadas sobre el tema.
Estudios Sociales 	No rechazar y minimizar los sesgos culturales en el proceso educativo.	Identificar los posibles sesgos culturales y analizarlos en conjunto con las y los estudiantes para reconocer las limitantes y prejuicios que implica mantener dichos sesgos en el proceso educativo.

DECÁLOGO PARA LA TRANSFORMACIÓN CURRICULAR

1



<https://i9.c/087km>

Enfoque Holístico del Conocimiento. Fomentar una comprensión integral de la realidad al conectar conocimientos y saberes de manera interdisciplinar, enriquecidos desde el contexto del estudiantado.

2



<https://i9.c/4qf3v>

Contenido Significativo. Abordar contenidos esenciales que trascienden la mera información y promuevan aprendizajes significativos para la vida cotidiana y el futuro.

3



<https://i9.c/mv4pp>

Aprendizaje Activo del Estudiante. Promover la participación activa del estudiantado como protagonista del proceso de aprendizaje.

4



<https://i9.c/fbr29>

Desempeño en Situaciones Complejas. Acompañar a las y los estudiantes para que se desenvuelvan de manera asertiva en situaciones complejas, a través de la exploración, investigación y aplicación de conceptos.

5



<https://i9.c/lao1gb>

Metodologías Activas. Emplear metodologías activas y estrategias efectivas que fomenten el pensamiento crítico, creativo, la toma de decisiones y la resolución de problemas.

6



<https://i9.c/ufw7j>

Formación Integral. Facilitar la adquisición de un conjunto diverso de saberes, desarrollo de habilidades, valores, actitudes y expresión de emociones, contextualizadas y orientados al desarrollo humano integral.

7



<https://i9.c/lp8v3>

Fomento de la Metacognición. Cultivar habilidades de aprendizaje autónomo y reflexivo, promoviendo la capacidad de investigación, autoevaluación y autorregulación del propio proceso de aprendizaje.

8



<https://i9.c/0g7wy2>

Evaluación Integral. Avanzar hacia una evaluación auténtica que contemple el progreso cualitativo y cuantitativo del logro del aprendizaje para tomar decisiones de mejora.

9



<https://i9.c/d4hv1d>

Preparación para la Ciudadanía Global. Preparar a las y los estudiantes para ser ciudadanas y ciudadanos globales, capaces de enfrentar los desafíos mundiales y nacionales.

10



<https://i9.c/h59p>

Apertura al cambio. Abrazar el cambio como una oportunidad para mantenerse al día con una sociedad en constante evolución.

VIVIR LA CLASE DE UNA FORMA DIFERENTE

En el aula, el desarrollo de competencias es fundamental para preparar al estudiantado para los desafíos del siglo XXI. Cada habilidad adquirida no solo potencia el aprendizaje académico, sino que también construye un puente hacia el éxito en la vida cotidiana y profesional.

Sesión 1.

Tema: Explorando el mundo a través de la investigación y la creatividad.

Objetivos:

- Identificar las características del origen de la escritura.
- Comprender la importancia de la escritura en la comunicación humana.
- Aplicar los conocimientos sobre el origen de la escritura en la resolución de problemas.
- Desarrollar la curiosidad y el interés por el aprendizaje.
- Fomentar el pensamiento crítico, creativo y reflexivo.
- Promover la autonomía y la responsabilidad en el aprendizaje.
- Fortalecer las habilidades de investigación, comunicación y colaboración.
- Aplicar los conocimientos a situaciones de la vida real.
- Desarrollar la inteligencia emocional y la capacidad de trabajar en equipo.

Conocimientos:

- La escritura es un sistema de representación gráfica de la lengua.
- Los primeros sistemas de escritura surgieron en la Edad de los Metales.
- Los sistemas de escritura se clasifican en pictográficos, ideográficos, jeroglíficos y fonéticos.
- Uso de herramientas tecnológicas para el aprendizaje.
- Técnicas de investigación y análisis de información.
- Habilidades de comunicación oral y escrita.
- Trabajo en equipo y colaboración.

1. **¿De qué manera se relaciona el tema con las áreas básicas de aprendizaje?**

- **Lengua y Literatura:** La escritura es un medio de comunicación fundamental.
- Comprensión lectora, producción textual, comunicación oral.

2. **¿Cuál es el objetivo de esta actividad?**

El objetivo de esta actividad es:

Despertar la curiosidad y el interés por el aprendizaje a través de la exploración de diferentes temas de forma autónoma y creativa.

- **Matemática:** La escritura se utiliza para representar números, operaciones matemáticas y fórmulas.
- Resolución de problemas, pensamiento lógico, operaciones matemáticas.
- **Ciencias Naturales:** La escritura se utiliza para registrar datos científicos.
- **Estudios Sociales:** La escritura se utiliza para registrar acontecimientos históricos.

3. ¿Para qué lo hacemos?

- Para fomentar el aprendizaje activo y significativo.
- Para desarrollar la capacidad de autoaprendizaje.
- Para promover la creatividad y la innovación.
- Para trabajar en equipo y colaborar con los compañeros.
- Para desarrollar la inteligencia emocional y las habilidades sociales.

4. ¿Cómo lo hacemos?

Con la clase inversa las y los estudiantes aprenden mejor cuando tienen la oportunidad de explorar un tema de manera independiente antes de participar en una discusión o actividad en clase.

En este caso, las y los estudiantes podrán explorar el origen de la escritura a través de una serie de recursos digitales, como videos, presentaciones y artículos. Estos recursos los ayudarán a comprender las características de los primeros sistemas de escritura y su importancia en la comunicación humana.

1. Fase de pre-clase: Las y los estudiantes reciben materiales y recursos digitales (videos, artículos, presentaciones, etc.) para explorar el tema de forma individual o en grupos pequeños.
2. Fase en clase: Se realizan actividades que fomenten la interacción, la colaboración y el debate sobre el tema. Se pueden utilizar diferentes estrategias como:
 - Debates
 - Foros
 - Proyectos
 - Experimentos
 - Exposiciones
 - Role-playing
3. Fase post-clase: Se realizan actividades de refuerzo y evaluación del aprendizaje. Se pueden utilizar diferentes instrumentos como:

- Rúbricas
- Portafolios
- Diarios de aprendizaje
- Exámenes

¿Cómo podemos hacer el aprendizaje visible?

A través de la elaboración de productos finales creativos como:

Presentaciones multimedia

- Murales
- Modelos
- Maquetas
- Blogs
- Videos
- Exposiciones

A través de la participación en debates y actividades grupales. A través de la autoevaluación y la coevaluación.

Atención a la diversidad:

Para las y los estudiantes con NEE en TDH, se pueden proporcionar recursos que les ayuden a concentrarse, como:

- Videos con subtítulos.
- Presentaciones con imágenes claras y concisas.
- Actividades que permitan a las y los estudiantes moverse.

Para las y los estudiantes con NEE con Autismo se pueden proporcionar recursos que les ayuden a comprender el lenguaje abstracto, como:

- Recursos visuales, como diagramas y mapas conceptuales.
- Actividades que permitan a las y los estudiantes interactuar con el material de manera práctica.
- Proporcionar un ambiente tranquilo y estructurado.
- Dar instrucciones claras y precisas.
- Utilizar herramientas visuales para apoyar el aprendizaje.
- Permitir que las y los estudiantes se concentren en sus intereses.
- Ofrecer diferentes opciones para la interacción social.

5. ¿Cómo lo hacemos visible?

El aprendizaje visible es una estrategia que ayuda a las y los estudiantes a comprender su propio proceso de aprendizaje.

En este caso, las y los estudiantes podrán hacer su aprendizaje visible a través de una serie de actividades, como:

- Escribir un ensayo sobre el origen de la escritura.
- Crear un mapa conceptual sobre los diferentes tipos de sistemas de escritura.
- Presentar un informe oral sobre un aspecto específico del origen de la escritura.

En el entorno rural, es importante tener en cuenta la disponibilidad de recursos tecnológicos. En caso de que las y los estudiantes no tengan acceso a internet o a computadoras

se pueden utilizar **recursos impresos, como libros, revistas y folletos.**

También es importante considerar las diferencias culturales y lingüísticas es posible que las y los estudiantes hablen una lengua de las nacionalidades indígenas como lenguas maternas y su proceso bilingüe.

Bibliografía:

- Campbell, N. A., Reece, J. B., Mitchell, L. G., Taylor, M. R., & Benjamin, J. B. (2024). Biología.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo Nacional de Educación General Básica. Quito. Ministerio de Educación del Ecuador.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2014). Flip your classroom: Reach every student in every class every day

En esta Sesión 1 se utiliza la metodología denominada Clase Invertida que implica que los contenidos didácticos se desplazan de la enseñanza en el aula hacia el entorno extracurricular. Para esto, las y los estudiantes acceden de manera independiente a los materiales de aprendizaje, como lecturas, videos, recursos en línea, o cualquier otro contenido didáctico relevante, con antelación a la clase presencial. El resultado es un análisis práctico que potencia la reflexión y el pensamiento crítico que comienza con enfrentar a cada estudiante a una situación problémica y no únicamente a la presentación de saberes disciplinares.

En caso de querer profundizar sobre esta y otras metodologías se puede revisar el siguiente enlace:

https://recursos.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/curriculo/METODOLOGIAS_ACTIVAS_PARA_EL_DESARROLLO_DE_COMPETENCIAS.pdf

<https://h9.clpe9in>



Por otra parte, es importante considerar que, si la metodología y las actividades que se propongan requieren de actividades que impliquen visita a museos, bibliotecas u observar archivos históricos; para planificarlas es posible visitar la siguiente página del Ministerio de Cultura y Patrimonio: <https://remab.culturaypatrimonio.gob.ec/>



<https://h9.cl/ru9h>

EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Desde el enfoque basado en competencias, se busca que las y los estudiantes adquieran la capacidad de analizar situaciones desafiantes al relacionar sus diferentes características para poder comprenderlas. Debemos comprender que la educación es simultánea en los ámbitos físico, biológico, psicológico, cultural, histórico y social. Por lo tanto, la educación debe superar la mera instrucción en las distintas asignaturas, y ayudar a las y los estudiantes a reconocer y tomar conciencia de su complejidad y la importancia de su relación con otros seres humanos.

Partir de situaciones significativas:

Se trata de diseñar o elegir situaciones de interés para las y los estudiantes, que brinden oportunidades de aprendizaje. Cuando estas situaciones son significativas, desafían a las y los estudiantes y les permiten establecer conexiones entre sus conocimientos previos y las nuevas situaciones. Estos desafíos fomentan el progreso de las competencias del estudiantado, exigiéndole que utilice estratégicamente sus habilidades para resolver problemas. Estas situaciones, derivadas de experiencias reales o simuladas pero plausibles, se seleccionan de la vida cotidiana de las y los estudiantes y les proporcionan esquemas de acción que pueden aplicar en contextos similares en el futuro.

Por ejemplo, en la Sesión 1 se plantea el tema La escritura es un medio de comunicación fundamental que, además de ser motivador y significativo, permite articular los conocimientos de Lengua y literatura, Ciencias Naturales y Estudios Sociales.

Motivación para el aprendizaje:

Es más fácil que las y los estudiantes se involucren en las situaciones significativas al tener claro qué se pretende de ellas y al sentir que con ello se cubre una necesidad o un propósito de su interés (ampliar información, preparar algo, entre otros). Así, se favorece la autonomía de las y los estudiantes y su motivación para el aprendizaje a medida que puedan participar plenamente de la planificación de lo que se hará en la situación significativa.

Se responsabilizarán mejor de ella si conocen los criterios a través de los cuales se evaluarán sus respuestas y más aún si les es posible mejorarlas en el proceso. Hay que tener en cuenta que una situación se considera significativa no cuando el equipo docente la considera importante en sí misma, sino cuando las y los estudiantes perciben que tiene sentido para ellos. Solo en ese caso puede brotar el interés.

En la Sesión 1, el paso 1 ¿De qué manera se relaciona el tema con las áreas básicas de aprendizaje? se observa cómo es posible relacionar los conocimientos de las asignaturas de Lengua y literatura, Ciencias Naturales y Estudios Sociales. del subnivel de Educación Básica Superior a través de las actividades propuestas.

Esta articulación permite abordar la competencia: Plantea estrategias de sostenibilidad encaminadas a la regeneración y aprovechamiento sostenible de la naturaleza, considerando diversas fuentes de información y evidencia, respetando el enfoque inclusivo e igualitario, incluyendo los saberes ancestrales de los pueblos originarios de Ecuador. Este abordaje implica que cada estudiante desarrolle competencias como las que se describen en el numeral 3 ¿Para qué lo hacemos? de la Sesión 1; estas son:

- o *Para fomentar el aprendizaje activo y significativo.*
- o *Para desarrollar la capacidad de autoaprendizaje.*
- o *Para promover la creatividad y la innovación.*
- o *Para trabajar en equipo y colaborar con los compañeros.*
- o *Para desarrollar la inteligencia emocional y las habilidades sociales.*

Aprender haciendo:

El enfoque de la “enseñanza situada” destaca la interdependencia entre el aprendizaje y la práctica, donde la actividad y el contexto son fundamentales. En este contexto, la construcción del conocimiento en entornos reales o simulados implica que las y los estudiantes empleen sus habilidades reflexivas y críticas para aprender a partir de la experiencia, identificar problemas, investigar, formular hipótesis viables, y probar soluciones en la práctica, entre otras actividades.

Este enfoque es visible en el desarrollo de las actividades propuestas para el numeral 4. ¿Cómo lo hacemos? de la Sesión 1.

Partir de los saberes previos para la construcción del nuevo conocimiento:

Implica activar y recordar los conocimientos previos, experiencias y creencias del estudiantado en relación con el nuevo contenido, ya que estos conocimientos sirven como base fundamental para el aprendizaje. Esta conexión entre los saberes previos y el nuevo material refuerza la significancia del aprendizaje para el estudiantado. Requiere que no solo adquiera las habilidades cognitivas necesarias, sino que también maneje la información, los principios, las leyes y los conceptos relevantes para abordar los desafíos dentro de un campo específico. Es esencial que el estudiantado desarrolle un dominio sólido de estos conocimientos y sea capaz de aplicarlos de manera crítica y pertinente en situaciones reales, teniendo en cuenta el desarrollo de las competencias involucradas.

En el numeral 4 de la Sesión 1 se describe los pasos para desarrollar el proyecto, estableciendo en el paso 1 Fase pre-clase actividades para la exploración del tema de forma individual o en grupos o pequeños en donde se emplea material y diversos recursos para trabajar la escritura aplicada a diferentes áreas del conocimiento que se complementa con la fase en clase con actividades de interacción como debates, foros, proyectos, experimentos, exposiciones, Role-playing (juego de roles) y para culminar con la fase post-clase en la cual se realizan actividades de refuerzo y evaluación del aprendizaje.

Promover el trabajo Cooperativo:

Implica guiar a las y los estudiantes para que pasen de un trabajo grupal desorganizado e improvisado, a un trabajo en equipo caracterizado por la colaboración, la complementariedad y la autogestión. Este enfoque fomenta el desarrollo de competencias al desafiar a las y los estudiantes a abordar situaciones desafiantes en las que puedan complementar sus conocimientos, habilidades y destrezas. El trabajo cooperativo y colaborativo les permite realizar tareas a través de la interacción social, promoviendo el aprendizaje mutuo independientemente de las tareas individuales asignadas.



Para comprender plenamente los problemas y desafíos de la realidad en sus múltiples dimensiones, es fundamental reconocer la interrelación de las distintas áreas de aprendizaje, ya que son complementarias unas de otras para enfrentar los desafíos que presenta la vida cotidiana. La aplicación de este enfoque es evidente en la Sesión 1, numerales 1 y 2.



LA EVALUACIÓN CONTINUA

Seguimiento a los aprendizajes

Las y los docentes son mediadores de los aprendizajes, pero su responsabilidad no acaba allí. Exige la labor de convertirse en tutores que construyen el camino por donde transitan sus estudiantes. Realizar el seguimiento durante la adquisición de conocimientos requiere de un trabajo particular que rompe con los paradigmas de la vieja escuela que marcaba una separación entre estudiantes y docentes.

El acompañamiento:

La definición adecuada para esta parte del proceso de aprendizaje, es la de *acompañamiento*. Este está basado en acciones sencillas como asesorías, solución de inquietudes, orientaciones, encuentros pedagógicos y en diálogos pedagógicos y didácticos, animando al estudiantado y retándolo a continuar explorando y aventurándose a descubrir nuevas cosas. Sin embargo, la labor de acompañar no termina allí. El acompañamiento busca también prevenir situaciones de riesgo que vulneren los derechos del estudiantado y que podrían afectar su desarrollo personal y social.

Esto se logra orientando sus diferentes necesidades personales y sociales, promoviendo un ambiente de confianza y respeto. Complementario al acompañamiento pedagógico, está el acompañamiento socioemocional a las y los estudiantes, el mismo que debe darse de manera permanente en el proceso educativo para el logro de sus aprendizajes, la toma de decisiones responsables y el ejercicio de sus derechos como ciudadanas y ciudadanos.

Tutoría grupal:

Es la modalidad de orientación llevada a cabo en entornos educativos u otros contextos de aprendizaje, involucrando a todo el grupo de estudiantes. Fomenta prácticas que promueven la interacción e interrelación entre el estudiantado que le permite expresar abiertamente pensamientos, emociones, inquietudes, valores, desarrollar habilidades de relación interpersonal, y tomar conciencia de metas compartidas y proyectos de vida. Este enfoque implica que las y los estudiantes reconozcan que comparten vivencias similares con sus compañeros y compañeras a través del diálogo de los aprendizajes y la comunicación horizontal.

Tutoría individual:

Constituye una modalidad de orientación en la cual las y los docentes ofrecen apoyo pedagógico y socioemocional personalizado, permitiendo que las y los estudiantes tengan la certeza de un respaldo integral en su proceso de aprendizaje. El/la docente tutor/a asigna un tiempo y

lugares específicos en la institución educativa para abordar cuestiones de índole personal que no son adecuadas para un enfoque grupal o que van más allá de las necesidades generales de orientación del grupo. No obstante, este respaldo puede ser brindado de manera espontánea, a solicitud del estudiante, de forma preventiva o como respuesta a una necesidad inmediata. Es esencial que las /los docentes tutores/as ofrezcan apoyo personalizado a cada estudiante, mostrando empatía, habilidades de escucha, interés y otras cualidades que fomenten la construcción de vínculos de confianza y soporte.

Trabajo con la familia:

El acompañamiento integral, implica colaborar de manera coordinada con las familias para llevar a cabo una labor conjunta entre los padres, madres o representantes legales. Este esfuerzo tiene como objetivo construir un tejido sólido con todos los miembros de la comunidad educativa, y mejorar la convivencia en los diversos entornos de las y los estudiantes, a través de la participación activa de las familias en el proceso de aprendizaje de sus representados. El trabajo con la familia presenta una serie de impactos positivos que inician con la reducción de los índices de abandono escolar, previene el bajo rendimiento académico, permite identificar factores de riesgo psicosocial, entre otras situaciones que podrían afectar la continuidad de los aprendizajes, la promoción y culminación del proceso educativo.

LA EVALUACIÓN AUTÉNTICA

La evaluación auténtica es un enfoque que se centra en la aplicación práctica y contextualizada de conocimientos y habilidades en situaciones de la vida real. A diferencia de las evaluaciones tradicionales que a menudo se basan en exámenes estandarizados o pruebas de opción múltiple, la evaluación auténtica busca medir la comprensión profunda y la capacidad de aplicar el conocimiento en contextos auténticos y relevantes.

Las características clave de la evaluación auténtica son:

Contextualización: Las tareas de evaluación reflejan situaciones del mundo real en lugar de simplemente medir la memorización de hechos aislados.

Aplicación de habilidades: Se centra en la aplicación efectiva de habilidades y conocimientos en lugar de la repetición de información.

Tareas significativas: Las actividades de evaluación se diseñan para tener un propósito significativo y conexión directa con situaciones de la vida real, imitando problemas o desafíos auténticos.

Desarrollo de habilidades críticas: Busca evaluar habilidades críticas como pensamiento analítico, resolución de problemas, creatividad y habilidades de comunicación.

Diversidad de métodos: Utiliza una variedad de métodos de evaluación, que pueden incluir proyectos, presentaciones, estudios de caso, simulaciones, entre otros, para capturar la complejidad de las habilidades aplicadas.

La evaluación auténtica reconoce que la verdadera comprensión y aplicación del conocimiento va más allá de recordar datos y requiere la capacidad de transferir esos conocimientos a situaciones del mundo real. Este enfoque busca preparar a las y los estudiantes para enfrentar desafíos reales y desarrollar habilidades que les serán útiles en su vida y carrera.

La evaluación juega un papel fundamental no solo como herramienta de certificación del conocimiento estudiantil, sino también como un motor impulsor de mejoras continuas tanto en los resultados educativos como en las estrategias pedagógicas. Este enfoque, válido para todas

las modalidades y niveles de la educación obligatoria, destaca la importancia de ir más allá de la simple acreditación de información para medir la verdadera comprensión y aplicación de habilidades y conocimientos específicos. (González, 2015)

La evaluación de competencias se distingue por su enfoque en la adquisición y demostración de competencias específicas, marcando un cambio significativo hacia la aplicación práctica de habilidades en lugar de simplemente acumular datos. Este enfoque va más allá de la mera memorización, enfocándose en la capacidad de las y los estudiantes para aplicar sus conocimientos en contextos reales y resolver problemas del mundo actual. (Díaz y Hernández, 2010)

Integrar el enfoque STEAM+H en este proceso eleva la dinámica evaluativa al introducir proyectos interdisciplinarios que conectan Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemática de manera contextualizada. La evaluación, en este sentido, se convierte en un instrumento para medir no solo el conocimiento, sino también las habilidades del estudiantado para abordar desafíos complejos a través de la combinación de diversas disciplinas.

Las metodologías activas, naturalmente alineadas con este enfoque evaluativo, potencian la participación del estudiantado. Este enfoque no solo busca la asimilación de información, sino también la aplicación de diversas habilidades en entornos prácticos. Al hacerlo, la evaluación se convierte en una herramienta dinámica de retroalimentación continua, permitiendo ajustes flexibles en la enseñanza para adaptarse a las necesidades cambiantes del estudiantado.

En conclusión, la evaluación en la educación basada en competencias, enriquecida por el enfoque STEAM+H no solo evalúa el conocimiento, sino también la capacidad del estudiantado para aplicar su aprendizaje de manera efectiva y contextualizada.

En relación con la evaluación, en la Sesión 1, las y los estudiantes podrán hacer su aprendizaje visible a través de una serie de actividades, como: escribir un ensayo sobre el origen de la escritura, crear un mapa conceptual sobre los diferentes tipos de sistemas de escritura, presentar un informe oral sobre un aspecto específico del origen de la escritura.

Los enfoques para la evaluación

La concepción de la evaluación ha experimentado un cambio importante. Anteriormente, se percibía como una práctica centrada en la enseñanza, enfocada en calificar lo correcto y lo incorrecto al final del proceso. En cambio, en la actualidad se entiende como una práctica orientada al aprendizaje del estudiantado, proporcionándole retroalimentación continua sobre su progreso durante todo el proceso de enseñanza y aprendizaje. Según la política educativa nacional, la evaluación es un proceso constante de comunicación y reflexión sobre los resultados de los aprendizajes de las y los estudiantes.

Este enfoque se considera lo formativo, integral y continuo, buscando identificar avances, dificultades y logros para ofrecer el apoyo pedagógico necesario.

La evaluación formativa

La evaluación formativa es un enfoque de evaluación continua y sistemática que se realiza durante el proceso de aprendizaje con el objetivo principal de proporcionar retroalimentación oportuna para mejorar el rendimiento y el aprendizaje del estudiantado. A diferencia de la evaluación sumativa, que se realiza al final de un período de instrucción para asignar calificaciones, la evaluación formativa se centra en el desarrollo y la mejora del estudiantado mientras aún está en curso el proceso educativo.

Son características de la evaluación formativa las siguientes:

Retroalimentación continua: Proporciona información detallada y específica sobre el progreso del estudiantado, destacando fortalezas y áreas de mejora.



Orientada al proceso de aprendizaje: Se concentra en entender cómo las y los estudiantes están construyendo su comprensión y habilidades a lo largo del tiempo, permitiendo ajustes y mejoras durante el proceso educativo.

Participación activa: Involucra a las y los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje, alentándolos a reflexionar sobre su desempeño y a participar en la identificación de estrategias para mejorar.

Adaptabilidad: Permite a los educadores ajustar su enseñanza en función de la retroalimentación obtenida, adaptando enfoques pedagógicos según las necesidades de las y los estudiantes.

No punitiva: El enfoque no busca penalizar a las y los estudiantes por errores, sino más bien entender sus áreas de dificultad y proporcionar oportunidades para el crecimiento y la mejora.

Mejora continua: Busca el desarrollo constante del estudiantado y del proceso educativo en general

La evaluación formativa corresponde a un enfoque integral diseñado para dar retroalimentación continua y oportuna a las y los estudiantes para mejorar su aprendizaje.

A diferencia de la evaluación sumativa, que se centra en medir el nivel de logro al final de un período, la evaluación formativa se enfoca en el proceso de aprendizaje en curso. Busca entender cómo las y los estudiantes están progresando hacia el logro de las competencias específicas a lo largo del tiempo.

La evaluación formativa implica proporcionar retroalimentación regular y específica a las y los estudiantes sobre su desempeño. Esto les permite comprender sus fortalezas, identificar áreas de mejora y realizar ajustes en su aprendizaje de manera activa. Es un proceso flexible que se adapta a las necesidades individuales de las y los estudiantes. Reconoce que cada estudiante tiene su propio ritmo de aprendizaje y brinda apoyo personalizado según sus necesidades.

a) ¿Qué se evalúa?

La evaluación formativa se enfoca en medir el progreso de las y los estudiantes hacia el logro de aprendizajes. Desde una perspectiva formativa, la evaluación se centra en medir los aprendizajes, que se refieren a los niveles cada vez más avanzados de aplicación pertinente y combinada de habilidades. Este proceso toma como referencia los estándares de aprendizaje, los cuales describen el desarrollo de una competencia y establecen las metas esperadas para todos las y los estudiantes al concluir un subnivel o nivel. En este contexto, los estándares de aprendizaje funcionan como criterios precisos para evaluar no solo si se ha alcanzado el estándar, sino también para indicar la proximidad o lejanía del estudiantado respecto a dicho logro.

b) ¿Para qué se evalúa?

A continuación, se detallan los propósitos de la evaluación para el estudiantado y el profesorado:



Al estudiante

Lograr que el estudiantado sea más autónomo en su aprendizaje al tomar conciencia de sus dificultades, necesidades y fortalezas.

Aumentar la confianza del estudiantado para asumir desafíos, errores, comunicar lo que hacen, lo que saben y lo que no.



<https://n9.cl/fu6fx>

Al docente

Abordar las necesidades de aprendizaje del estudiantado al dar oportunidades diferenciadas acordes a los niveles individuales, para reducir disparidades y prevenir el rezago, la deserción o la exclusión.

Proporcionar retroalimentación constante a la enseñanza, adaptándola según las diversas necesidades de las y los estudiantes. Esto implica ajustar las prácticas de enseñanza para mejorar su efectividad y eficiencia, empleando una amplia gama de métodos y enfoques para el desarrollo y la consecución de las competencias.



<https://n9.cl/9yz7d>

c) ¿Cómo se evalúa?

- Comprender la competencia por evaluar.
- Analizar los indicadores de evaluación del subnivel/nivel.
- Seleccionar o diseñar situaciones significativas sobre la base de los indicadores de evaluación que al desagregarse se convierten en indicadores de logro.
- Construir instrumentos de evaluación apropiados.
- Comunicar a las y los estudiantes en qué van a ser evaluados y los criterios de evaluación.
- Valorar el desempeño actual de cada estudiante a partir del análisis de evidencias.
- Retroalimentar a las y los estudiantes para ayudarlos a avanzar hacia el nivel esperado y ajustar la enseñanza a las necesidades identificadas.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

El Currículo Nacional es:

- Flexible
- Abierto
- Diversificado
- Integrador
- Significativo
- Participativo

El proceso de enseñanza y aprendizaje tiene como meta la formación de individuos capaces de impactar en su entorno y solucionar problemas en diversos y desafiantes contextos, empleando conocimientos, habilidades, valores y actitudes. En este marco, el perfil de salida del bachiller ecuatoriano se concibe con una visión integral hacia el desarrollo del potencial humano en dimensiones personal, social, cultural y laboral, equipándolos con las herramientas necesarias para contribuir activa y éticamente en la sociedad y continuar aprendiendo a lo largo de la vida.

En este contexto se aborda la diversidad en diferentes niveles, así:

a. A nivel de la institución educativa

El Plan Educativo Institucional (PEI) es el principal instrumento de gestión educativa. Contiene la identidad, el diagnóstico de la comunidad educativa, la propuesta de gestión y la propuesta pedagógica.

b. A nivel de aula

Atención a estudiantes con necesidades educativas específicas asociadas a discapacidad. <ul style="list-style-type: none">o A nivel curricular propiamente dichoo A nivel de accesoo A nivel pedagógico	Atención a estudiantes con necesidades educativas específicas NO asociadas a discapacidad. <ul style="list-style-type: none">o A nivel curricular propiamente dicho:o A nivel de accesoo A nivel pedagógico
---	---

En el caso de estudiantes con necesidades educativas específicas asociadas o no a la discapacidad, se requiere realizar adaptaciones curriculares de acuerdo con la necesidad educativa específica, para lo cual se plantean los siguientes ejemplos:

Adaptaciones para complementar las actividades antes mencionadas
1. Apoyo visual: <ul style="list-style-type: none">• Uso de imágenes y tarjetas visuales para representar conceptos.• Rutas visuales para las actividades.

1. Instrucciones claras y repetición:

- Proporcionar instrucciones claras y repetirlas según sea necesario.
- Permitir tiempos de procesamiento extendidos.

2. Modificaciones en actividades:

- Adaptar el nivel de dificultad de las actividades según las necesidades individuales.
- Proporcionar apoyos adicionales, como modelos visuales o ayudas táctiles.

Nota: La flexibilidad y adaptabilidad son clave para asegurar que todos las y los estudiantes, independientemente de sus necesidades, puedan participar y aprender de manera significativa.

En la sesión 1 en Atención a la diversidad se tiene:

Atención a la diversidad:

Para las y los estudiantes con NEE en TDH, se pueden proporcionar recursos que les ayuden a concentrarse, como:

- Videos con subtítulos.
- Presentaciones con imágenes claras y concisas.
- Actividades que permitan a las y los estudiantes moverse.

Para las y los estudiantes con NEE con Autismo se pueden proporcionar recursos que les ayuden a comprender el lenguaje abstracto, como:

- Recursos visuales, como diagramas y mapas conceptuales.
- Actividades que permitan a las y los estudiantes interactuar con el material de manera práctica.
- Proporcionar un ambiente tranquilo y estructurado.
- Dar instrucciones claras y precisas.
- Utilizar herramientas visuales para apoyar el aprendizaje.
- Permitir que las y los estudiantes se concentren en sus intereses.
- Ofrecer diferentes opciones para la interacción social.



<https://n9.cl/3osgb>

EJEMPLO DE METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES EN EL AULA

Sesión 2.

Tema:

La comunicación efectiva en diferentes contextos.

Objetivos:

- Comprender las variantes diafásicas del español (registro culto y coloquial).
- Identificar el orden de los números enteros y sus operaciones básicas.
- Clasificar los seres vivos según sus características y comprender su importancia en el ecosistema.
- Valorar el trabajo como factor fundamental de la evolución y desarrollo personal y social.
- Desarrollar habilidades de comunicación oral y escrita, incluyendo la argumentación, la escucha activa y la empatía.
- Fomentar la creatividad y la expresión artística a través de diferentes medios.
- Trabajar en equipo de manera colaborativa y responsable.

Conocimientos:

- Variantes diafásicas del español: Registro culto y coloquial.
- Números enteros: Orden, operaciones básicas (suma, resta, multiplicación y división).
- Clasificación de los seres vivos: Reinos, características, importancia en el ecosistema.
- El trabajo: Concepto, importancia, tipos de trabajo, evolución y desarrollo personal y social.
- Técnicas de comunicación efectiva: Argumentación, escucha activa, empatía.
- Expresión artística: Diferentes medios y técnicas.
- Trabajo en equipo: Colaboración, responsabilidad, liderazgo.

Evaluación auténtica:

Los grupos se evaluarán, analizando los resultados obtenidos y su contribución a la solución del problema. Se podrán utilizar diferentes instrumentos de evaluación, como rúbricas, diarios de aprendizaje, portafolios, etc.

Evaluación Auténtica:

- Presentación oral del proyecto ante la clase.
- Debate sobre los problemas de comunicación en la sociedad actual.
- Creación de un video informativo o una campaña de sensibilización sobre la importancia de la comunicación efectiva.
- Elaboración de un mural o una obra de arte que represente los diferentes tipos de comunicación.
- Escritura de un ensayo sobre el impacto del proyecto en la comunidad.

Actividades:**1. Identificación del problema:**

Las y los estudiantes, en grupos de 4 a 5 integrantes, identificarán un problema de comunicación en su comunidad o entorno cercano. Puede ser un problema de falta de comprensión entre diferentes grupos sociales, de discriminación por el uso del lenguaje, de desinformación o de comunicación ineficaz en el ámbito laboral.

2. Investigación:

Los grupos investigarán el problema seleccionado, recopilando información sobre las causas, las consecuencias y las posibles soluciones. Se podrán utilizar diferentes recursos, como entrevistas, encuestas, análisis de documentos, etc.

3. Planificación:

Los grupos elaborarán un plan de acción para abordar el problema. Este plan incluirá los objetivos específicos, las actividades a realizar, los recursos necesarios, el cronograma y la forma de evaluar el impacto del proyecto.

4. Ejecución:

Los grupos pondrán en marcha su plan de acción, realizando las actividades propuestas de manera colaborativa y responsable. Se podrán utilizar diferentes estrategias de aprendizaje, como debates, exposiciones, dramatizaciones, creación de materiales audiovisuales, etc.

5. Evaluación:

Los grupos evaluarán el impacto de su proyecto, analizando los resultados obtenidos y su contribución a la solución del problema. Se podrán utilizar diferentes instrumentos de evaluación, como rúbricas, diarios de aprendizaje, portafolios, etc.

Atención a la diversidad

Actividades DUA para fomentar la inclusión en el aula con NEE para estudiantes con Disgrafía:

- Proporcionar a las y los estudiantes diferentes formatos de texto, como audiolibros, podcasts o videos con subtítulos.
- Utilizar herramientas de escritura digital que permitan la transcripción de voz a texto.
- Ofrecer diferentes opciones para la presentación de trabajos, como exposiciones orales, posters o videos.
- Adaptar las actividades y tareas para que sean accesibles a todos las y los estudiantes.
- Brindar apoyo individualizado a las y los estudiantes que lo necesiten.

Bibliografía:

- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo Nacional de Educación General Básica. Quito. Ministerio de Educación del Ecuador.
- Pérez, A. (2010). El aprendizaje basado en problemas. Madrid: Narcea.
- Coll, C., & Onrubia, J. (2013). Psicología de la educación. Madrid: McGraw-Hill.
- Gardner, H. (1994). Inteligencias múltiples: la teoría en la práctica. Barcelona: Paidós.
- Maturana, H. R. (1997). La educación y la comunicación. Santiago de Chile: Dolmen Ediciones.

En esta Sesión 2 se utiliza la metodología denominada Proyecto Basado en Problemas que consiste en el estudio de un problema concreto, con el fin de que las y los estudiantes aborden problemas del mundo real, investiguen soluciones y apliquen el conocimiento adquirido. El resultado es un análisis práctico que potencia la reflexión y el pensamiento crítico que comienza con enfrentar a cada estudiante a una situación problémica y no únicamente a la presentación de saberes disciplinares.

Sesión 3

<p>Tema: Explorando las culturas y el mundo natural a través de la investigación y la creatividad.</p>	<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Identificar las variantes dialectales del español en el Ecuador.• Comprender el orden de los números enteros y sus operaciones.• Clasificar los seres vivos según diferentes criterios.• Analizar las características de los principales imperios de la antigüedad.• Desarrollar habilidades de pensamiento crítico, creativo y reflexivo.• Fomentar la curiosidad, la investigación y la experimentación.• Promover la interculturalidad y el respeto a la diversidad.• Brindar a las y los estudiantes la oportunidad de aprender a través de la experiencia.
<p>Conocimientos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Identificar las variantes dialectales del español en el Ecuador.• Comprender el orden de los números enteros y sus operaciones.• Clasificar los seres vivos según diferentes criterios.• Analizar las características de los principales imperios de la antigüedad.	<p>Evaluación auténtica:</p> <p>Se podrán utilizar diferentes instrumentos de evaluación, como rúbricas, diarios de aprendizaje, portafolios, etc.</p> <ul style="list-style-type: none">• Elaboración de un mural o una obra de arte que represente las diferentes regiones del Ecuador.• Escritura de un ensayo sobre la experiencia de aprendizaje del proyecto.
<p>Actividades:</p> <p>Proyecto de Aprendizaje Basado en problemas:</p> <p>1. Elección del tema:</p> <p>Las y los estudiantes, en grupos de 4 a 5 integrantes, elegirán un problema o desafío relacionado con la diversidad cultural, lingüística o ambiental del Ecuador para investigar y proponer soluciones.</p> <p>2. Planificación:</p> <p>Los grupos elaborarán un plan de acción que incluya:</p> <ul style="list-style-type: none">• Objetivos específicos sobre las temáticas: variantes dialectales del español en el Ecuador, orden de los números enteros; clasificación de los seres vivos y principales imperios de la antigüedad. <p>Cada grupo debe organizar las actividades a realizar tomando en cuenta lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none">• Recursos necesarios.• Cronograma.• Forma de autoevaluar entre compañeras y compañeros de la clase su participación en el proyecto.	

- Entrevistas.
- Encuestas.
- Análisis de documentos.
- Visitas a museos o lugares de interés.

4. Ejecución:

Los grupos pondrán en marcha su plan de acción, realizando las actividades propuestas de manera colaborativa y responsable. Se podrán utilizar diferentes estrategias como:

- Debates.
- Exposiciones.
- Dramatizaciones.

5. Evaluación:

Los grupos evaluarán el impacto de su proyecto, analizando los resultados obtenidos y su contribución a la solución del problema o desafío planteado. Se podrán utilizar diferentes instrumentos de evaluación como:

- Rúbricas.
- Diarios de aprendizaje.
- Portafolios.

Atención a la diversidad: Actividades DUA para fomentar la inclusión en el aula con NEE para estudiantes con Discalculia:

- Utilizar materiales manipulativos para representar los números enteros y sus operaciones.
- Presentar la información de diferentes maneras, como visual, auditiva y kinestésica.
- Ofrecer diferentes opciones para la evaluación del aprendizaje, como exposiciones orales, posters o videos.
- Adaptar las actividades y tareas para que sean accesibles a todos las y los estudiantes.
- Brindar apoyo individualizado a las y los estudiantes que lo necesiten.

Bibliografía:

- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo Nacional de Educación General Básica. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.
- Coll, C., & Onrubia, J. (2013). Psicología de la educación. Madrid: McGraw-Hill.
- Gardner, H. (1994). Inteligencias múltiples: la teoría en la práctica. Barcelona: Paidós.
- Maturana, H. R. (1997). La educación y la comunicación. Santiago de Chile: Dolmen Ediciones.
- Pérez, A. (2010). El aprendizaje basado en problemas: una propuesta para la innovación educativa. Madrid: Narcea.

En esta Sesión 3 se utiliza la metodología Aprendizaje Basado en Proyectos Aprendizaje Basado en Proyectos la cual se centra en la creación de proyectos reales y prácticos que requieren la aplicación de conocimientos y habilidades en un contexto significativo, preferiblemente de situaciones cercanas a la vida de las y los estudiantes. El proceso comienza con preguntas y retos actuales que desencadenan hipótesis y guían la creación de un producto final, para lo cual se utilizan distintas fuentes de información, incluyendo los aportes de actores clave de la comunidad.

Sesión 4

<p>Tema:</p> <p>Desafíos y soluciones para la construcción de una sociedad justa y equitativa.</p>	<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Identificar falacias ad populum en el discurso oral.• Resolver ecuaciones de primer grado.• Comprender el proceso evolutivo de las especies.• Analizar las estructuras sociales de desigualdad en la antigüedad.• Desarrollar habilidades de pensamiento crítico, creativo y reflexivo.• Fomentar el trabajo colaborativo, la comunicación efectiva y la responsabilidad social.• Promover la participación activa de las y los estudiantes en su propio aprendizaje.
<p>Conocimientos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Falacias ad populum: Definición, tipos y ejemplos.• Ecuaciones de primer grado: Concepto, resolución y aplicaciones.• Proceso evolutivo de las especies:• Estructuras sociales de desigualdad en la antigüedad: Clases sociales, esclavitud y discriminación.	<p>Evaluación auténtica: podrán utilizar diferentes instrumentos de evaluación, como rúbricas, diarios de aprendizaje, portafolios, etc.</p> <ul style="list-style-type: none">• Presentación oral del proyecto ante la clase.• Debate sobre los desafíos para la construcción de una sociedad justa y equitativa.• Creación de un video informativo o una campaña de sensibilización sobre un desafío específico.• Elaboración de un mural o una obra de arte que represente las diferentes formas de desigualdad.• Escritura de un ensayo sobre la experiencia de aprendizaje del proyecto.
<p>Actividades:</p> <p>Pasos del proyecto de Aprendizaje Basado en problemas:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Elección del tema: Las y los estudiantes, en grupos de 4 a 5 integrantes, elegirán una temática relacionada con el mundo que les rodea para investigar y crear una experiencia de juego.2. Investigación: Los grupos investigarán la temática seleccionada, recopilando información sobre sus diferentes aspectos. Se podrán utilizar diferentes recursos, como entrevistas, encuestas, análisis de documentos, visitas a museos, etc.	



3. Diseño del juego:

Los grupos diseñarán un juego que integre los conocimientos adquiridos sobre la temática. Se podrán utilizar diferentes plataformas y herramientas digitales para la creación del juego.

4. Implementación y evaluación:

Los grupos implementarán el juego y lo pondrán a prueba con otras y otros estudiantes. Se evaluará la experiencia de juego, el aprendizaje logrado y el impacto en la motivación de las y los estudiantes.

5. Reflexión y mejora:

Los grupos reflexionarán sobre la experiencia de aprendizaje y propondrán mejoras para el juego. Se podrán compartir las experiencias y aprendizajes con otros grupos.

Atención a la diversidad:

Actividades DUA para fomentar la inclusión en el aula con NEE para estudiantes con Síndrome de Down:

- Ofrecer diferentes opciones de participación en el juego, teniendo en cuenta las habilidades y necesidades de cada estudiante.
- Utilizar recursos visuales y auditivos para facilitar la comprensión del juego.
- Adaptar las reglas y la dificultad del juego para que sean accesibles a todos las y los estudiantes.
- Brindar apoyo individualizado a las y los estudiantes que lo necesiten.

Bibliografía:

- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo Nacional de Educación General Básica. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.
- Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for improving student engagement. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 9-15). New York, NY: ACM.
- Ainscow, M., Booth, T., & Dyson, A. (2006). Index for inclusion: Developing learning and participation in schools. Bristol: CSIE.**
- CAST. (2018). Universal Design for Learning Guidelines version 2.2. Wakefield, MA: CAST.**

En esta Sesión 4 se utiliza la metodología del aprendizaje colaborativo, las y los estudiantes son responsables de su propio aprendizaje, pero trabajan juntos para alcanzar el objetivo; y, la evaluación es individual



Sesión 5

<p>Tema: Explorando el mundo a través de juegos y desafíos.</p>	<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Identificar la contradicción en el discurso oral.• Operar con fracciones homogéneas y heterogéneas.• Comprender las características funcionales y la ubicación de las células.• Analizar las características de las culturas mediterráneas.• Desarrollar habilidades de pensamiento crítico, creativo y reflexivo.• Fomentar la curiosidad, la investigación y la experimentación.• Promover la interdisciplinariedad y la conexión entre la ciencia y el arte.• Aprender a través de la experiencia.• Desarrollar la inteligencia emocional y las habilidades sociales.
<p>Conocimientos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Lectura inferencial: contradicción en el discurso oral: Definición, tipos y ejemplos.• Fracciones homogéneas y heterogéneas: Concepto, tipos, operaciones y aplicaciones.• Citología: Estructura de la célula, funciones de los organelos y ubicación celular.• Culturas mediterráneas: Ubicación geográfica, características culturales, historia y tradiciones.• Metodologías de aprendizaje por exploración y experimentación.	<p>Evaluación auténtica: Se podrán utilizar diferentes instrumentos de evaluación, como rúbricas, diarios de aprendizaje, portafolios, etc.</p> <ul style="list-style-type: none">• Presentación oral del proyecto ante la clase.• Debate sobre la relación entre la ciencia y el arte.• Creación de una obra de arte que represente un concepto científico.• Elaboración de un video informativo o una campaña de sensibilización sobre la importancia de la ciencia y el arte.• Escritura de un ensayo sobre la experiencia de aprendizaje del proyecto.
<p>Actividades:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Elección del tema: Las y los estudiantes, en grupos de 4 a 5 integrantes, elegirán un tema que dialogue entre la ciencia y el arte para investigar y crear una propuesta creativa.2. Investigación: Los grupos investigarán el tema seleccionado, recopilando información sobre sus diferentes aspectos científicos y artísticos. Se podrán utilizar diferentes recursos, como entrevistas, encuestas, análisis de documentos, visitas a museos, etc.3. Planificación: Los grupos elaborarán un plan de acción para abordar el tema. Este plan incluirá los objetivos específicos, las actividades a realizar, los recursos necesarios, el cronograma y la forma de evaluar el impacto del proyecto.	



4. Ejecución:

Los grupos pondrán en marcha su plan de acción, realizando las actividades propuestas de manera colaborativa y responsable. Se podrán utilizar diferentes estrategias de aprendizaje, como debates, exposiciones, dramatizaciones, creación de materiales audiovisuales, etc.

Atención a la diversidad: Actividades DUA para fomentar la inclusión en el aula con NEE para estudiantes con Discalculia:

- Utilizar materiales manipulativos para representar las fracciones y sus operaciones.
- Presentar la información de diferentes maneras, como visual, auditiva y kinestésica.
- Ofrecer diferentes opciones para la evaluación del aprendizaje, como exposiciones orales, posters o videos.
- Adaptar las actividades y tareas para que sean accesibles a todos las y los estudiantes.
- Brindar apoyo individualizado a las y los estudiantes que lo necesiten.

Bibliografía:

- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo Nacional de Educación General Básica. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.
- Coll, C., & Onrubia, J. (2013). Psicología de la educación. Madrid: McGraw-Hill.
- Gardner, H. (1994). Inteligencias múltiples: la teoría en la práctica. Barcelona: Paidós.
- Maturana, H. R. (1997). La educación y la comunicación. Santiago de Chile: Dolmen Ediciones.
- Pérez, A. (2010). El aprendizaje basado en problemas: una propuesta para la innovación educativa. Madrid: Narcea.

En esta Sesión 5 se utiliza la se utiliza la metodología denominada Gamificación utiliza elementos y principios de los juegos para mejorar la experiencia de aprendizaje. Se basa en la idea de que la incorporación de elementos lúdicos puede motivar, involucrar y mejorar el proceso de adquisición de conocimientos y habilidades.

La idea central es transformar el proceso educativo en una experiencia más atractiva, interactiva y participativa, utilizando estrategias que a menudo se encuentran en los juegos. Se puede aplicar en varios entornos, desde aulas escolares hasta entornos de formación corporativa, para mejorar la motivación, el compromiso y los resultados del aprendizaje.

<https://n9.ei/79g5t>



Sesión 6

<p>Tema: Aventuras épicas por la historia, la ciencia y el arte.</p>	<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Desarrollar habilidades de debate y argumentación.• Comprender el concepto de función y producto cartesiano.• Identificar las clases, características, estructuras, funciones y ubicación de los tejidos.• Analizar el surgimiento y difusión del cristianismo.• Brindar a las y los estudiantes la oportunidad de aprender de forma divertida e interactiva.
<p>Conocimientos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Debate: Definición, tipos, reglas y estrategias.• Funciones cartesianas: Concepto, representación gráfica, tipos y aplicaciones.• Producto cartesiano: Definición y aplicaciones.• Histología: Clases de tejidos (animales y vegetales), características, estructuras, funciones y ubicación.• Cristianismo: Surgimiento, contexto histórico, difusión y principales características.• Metodologías de Gamificación: Mecánicas de juego, dinámicas y narrativa.	<p>Evaluación auténtica:</p> <ul style="list-style-type: none">• Presentación del juego ante la clase.• Debate sobre la importancia de la historia, la ciencia y el arte.• Creación de un video tutorial o una guía de juego.• Elaboración de un mural o una obra de arte que represente la experiencia de juego.• Escritura de un ensayo sobre la experiencia de aprendizaje del proyecto.
<p>Actividades:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Elección del tema: Las y los estudiantes, en grupos de 4 a 5 integrantes, elegirán una temática relacionada con el mundo que les rodea para investigar y crear una experiencia de juego.2. Investigación: Los grupos investigarán la temática seleccionada, recopilando información sobre sus diferentes aspectos. Se podrán utilizar diferentes recursos, como entrevistas, encuestas, análisis de documentos, visitas a museos, etc.3. Diseño del juego: Los grupos diseñarán un juego que integre los conocimientos adquiridos sobre la temática. Se podrán utilizar diferentes plataformas y herramientas digitales para la creación del juego.4. Implementación y evaluación: Los grupos implementarán el juego y lo pondrán a prueba con otras y otros estudiantes. Se evaluará la experiencia de juego, el aprendizaje logrado y el impacto en la motivación de las y los estudiantes.5. Reflexión y mejora: Los grupos reflexionarán sobre la experiencia de aprendizaje y propondrán mejoras para el juego. Se podrán compartir las experiencias y aprendizajes con otros grupos.	

Atención a la diversidad:

Las actividades DUA para fomentar la inclusión en el aula con NEE para estudiantes con Síndrome de Down:

- Ofrecer diferentes opciones de participación en el juego, teniendo en cuenta las habilidades y necesidades de cada estudiante.
- Utilizar recursos visuales y auditivos para facilitar la comprensión del juego.
- Adaptar las reglas y la dificultad del juego para que sean accesibles a todos las y los estudiantes.
- Brindar apoyo individualizado a las y los estudiantes que lo necesiten.

Bibliografía:

- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo Nacional de Educación General Básica. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.
- Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for improving student engagement. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 9-15). New York, NY: ACM.
- Ainscow, M., Booth, T., & Dyson, A. (2006). Index for inclusion: Developing learning and participation in schools. Bristol: CSIE.**
- CAST. (2018). Universal Design for Learning Guidelines version 2.2. Wakefield, MA: CAST.**

En esta Sesión 6 se utiliza la metodología Aprendizaje Basado en el Juego, que utiliza elementos y principios de los juegos para mejorar la experiencia de aprendizaje. Se basa en la idea de que la incorporación de elementos lúdicos puede motivar, involucrar y mejorar el proceso de adquisición de conocimientos y habilidades. La idea central es transformar el proceso educativo en una experiencia más atractiva, interactiva y participativa, utilizando estrategias que a menudo se encuentran en los juegos.

Se puede aplicar en varios entornos, desde aulas escolares hasta entornos de formación corporativa, para mejorar la motivación, el compromiso y los resultados del aprendizaje.



<https://n9.d/c/7z0f>

Sesión 7

<p>Tema:</p> <p>Desafíos y soluciones para un mundo más justo, equitativo y sostenible.</p>	<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Identificar estereotipos y prejuicios en el discurso oral.• Desarrollar habilidades de pensamiento lógico y crítico.• Comprender el impacto del desarrollo tecnológico en la sociedad.• Analizar la estructura de la sociedad feudal europea.
<p>Conocimientos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Definir estereotipos y prejuicios en diferentes contextos.• Analizar la lógica matemática como herramienta para el pensamiento crítico.• Comprender el impacto del desarrollo tecnológico en la sociedad.• Identificar las características de la sociedad feudal europea.• Desarrollar habilidades de pensamiento crítico, creativo y reflexivo.• Metodología Design Thinking: Fases, herramientas y aplicaciones.	<p>Evaluación Auténtica:</p> <p>Portafolio:</p> <ul style="list-style-type: none">• Las y los estudiantes recopilarán en un portafolio sus trabajos, reflexiones y aprendizajes a lo largo del proyecto. <p>Presentaciones:</p> <ul style="list-style-type: none">• Las y los estudiantes realizarán presentaciones finales de sus proyectos ante la clase, incluyendo la descripción del problema, la solución propuesta, el prototipo y la evaluación del mismo. <p>Rúbricas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Se utilizarán rúbricas para evaluar el desarrollo de las habilidades y actitudes definidas en los objetivos de aprendizaje.
<p>Actividades:</p> <p>1. Empatizar:</p> <p>Investigación: Las y los estudiantes explorarán en diferentes fuentes (libros, internet, entrevistas) los conceptos de estereotipos y prejuicios, su impacto en la sociedad y ejemplos en el discurso oral, la lógica matemática, el desarrollo tecnológico y la sociedad feudal europea. Se analizarán casos de estudio y se realizarán entrevistas a personas de diferentes contextos para comprender las experiencias y perspectivas relacionadas con los temas del proyecto.</p> <p>Observación: Las y los estudiantes observarán y analizarán el lenguaje utilizado en diferentes contextos (medios de comunicación, redes sociales, conversaciones cotidianas) para identificar estereotipos y prejuicios. Se analizarán obras de arte y expresiones culturales para comprender cómo se han representado los estereotipos a lo largo de la historia.</p> <p>2. Definir:</p> <p>Identificar el problema: Las y los estudiantes identificarán los principales estereotipos y prejuicios presentes en los diferentes temas del proyecto. Se analizará el impacto negativo de los estereotipos y prejuicios en la sociedad.</p>	

Establecer un reto: Las y los estudiantes formularán un reto de acción que les permita deconstruir estereotipos y prejuicios en un contexto específico.

3. Idear: Generación de ideas:

Las y los estudiantes realizarán sesiones de brainstorming para generar ideas creativas e innovadoras para abordar el reto de acción.

Se utilizarán técnicas de creatividad como mapas mentales, lluvia de ideas y prototipado.

4. Prototipo: Diseño y desarrollo:

Las y los estudiantes diseñarán y desarrollarán un prototipo de su solución al reto de acción. El prototipo puede ser un producto tangible (como un juego de mesa, una campaña de concienciación) o intangible (como una obra de teatro, una canción).

5. Probar: Evaluación y retroalimentación:

Las y los estudiantes probarán su prototipo con diferentes usuarios y recopilarán retroalimentación para mejorarlo. Se realizarán ajustes y modificaciones al prototipo en base a la retroalimentación recibida.

Atención a la diversidad: actividades DUA para fomentar la inclusión en el aula con NEE para estudiantes con Miopía:

- Utilizar materiales de lectura y escritura en letra grande.
- Permitir a las y los estudiantes utilizar lupas o anteojos especiales.
- Proporcionar a las y los estudiantes diferentes opciones para la presentación de trabajos, como exposiciones orales, posters o videos.
- Adaptar las actividades y tareas para que sean accesibles a todos las y los estudiantes.
- Brindar apoyo individualizado a las y los estudiantes que lo necesiten.

Bibliografía:

- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo Nacional de Educación General Básica. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.
- Coll, C., & Onrubia, J. (2013). Psicología de la educación. Madrid: McGraw-Hill.
- Gardner, H. (1994). Inteligencias múltiples: la teoría en la práctica. Barcelona: Paidós.
- Maturana, H. R. (1997). La educación y la comunicación. Santiago de Chile: Dolmen Ediciones.
- Pérez, A. (2010). El aprendizaje basado en problemas: una propuesta para la innovación educativa. Madrid: Narcea.

En esta Sesión 7 se utiliza la metodología denominada Design Thinking que se enfoca en la resolución creativa de problemas a través de la empatía, la ideación y la iteración (repetición de un proceso o ciclo con el objetivo de perfeccionar y mejorar un resultado). Esta metodología se basa en la idea de que el diseño puede ser una herramienta eficaz para encontrar soluciones prácticas y creativas a diversos desafíos. A menudo se aplica en el desarrollo de productos, servicios, procesos y soluciones para problemas tanto dentro como fuera del ámbito del diseño tradicional.

Sesión 8

<p>Tema: Construyendo un mundo mejor a través del trabajo en equipo.</p>	<p>Objetivo:</p> <ul style="list-style-type: none">• Identificar la ironía en el discurso oral y escrito.• Comprender el concepto de figuras semejantes y sus propiedades.• Analizar la dinámica de los ecosistemas y su importancia para la vida.• Evaluar la influencia y el impacto de la Revolución bolchevique y de la Primera Guerra Mundial en el mundo actual.• Desarrollar habilidades de pensamiento crítico, creativo y reflexivo.• Fomentar la colaboración, la comunicación y la responsabilidad social.• Promover la participación activa de las y los estudiantes en su propio aprendizaje.• Brindar a las y los estudiantes la oportunidad de aprender a través del trabajo en equipo.
<p>Conocimientos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Definir y comprender la ironía en diferentes contextos.• Identificar y aplicar el concepto de figuras semejantes en geometría.• Analizar la dinámica de los ecosistemas y su importancia para la vida.• Comprender las causas, desarrollo y consecuencias de la Revolución Bolchevique y la Primera Guerra Mundial.• Desarrollar habilidades de pensamiento crítico, creativo y reflexivo.• Fomentar la empatía y la responsabilidad social.• Metodologías de aprendizaje cooperativo: Interdependencia positiva, responsabilidad individual, interacción simultánea, habilidades sociales y evaluación grupal.	<p>Evaluación auténtica: Se podrán utilizar diferentes instrumentos de evaluación, como rúbricas, diarios de aprendizaje, portafolios, etc.</p> <ul style="list-style-type: none">• Presentación del proyecto ante la clase.• Debate sobre la importancia del trabajo en equipo para la construcción de un mundo mejor.• Creación de un video informativo o una campaña de sensibilización sobre un problema específico.• Elaboración de un mural o una obra de arte que represente las diferentes formas de cooperación.• Escritura de un ensayo sobre la experiencia de aprendizaje del proyecto.
<p>Actividades: Pasos del Proyecto con Aprendizaje Cooperativo:</p> <p>1. Formación de equipos: Las y los estudiantes se organizarán en equipos heterogéneos de 4 a 5 integrantes, considerando diferentes estilos de aprendizaje y necesidades.</p> <p>2. Planificación: Cada equipo seleccionará un tema del proyecto y definirá un plan de trabajo que incluya objetivos, actividades, roles y responsabilidades.</p>	



3. Investigación:

Los equipos recopilarán información sobre el tema elegido utilizando diferentes recursos (libros, internet, entrevistas) y organizarán la información de forma creativa (mapas mentales, resúmenes, presentaciones).

4. Análisis:

Los equipos analizarán la información recopilada y establecerán conexiones entre los diferentes temas del proyecto, buscando patrones, similitudes y diferencias.

5. Producto final:

Cada equipo elaborará un producto final creativo que represente las conexiones y aprendizajes del proyecto. Este producto puede ser una presentación multimedia, un mural, una obra de teatro, un modelo, una canción, etc.

6. Presentación:

Los equipos presentarán sus productos finales ante la clase, explicando las conexiones entre los temas, el proceso de trabajo y los aprendizajes obtenidos.

7. Evaluación:

Se realizará una evaluación grupal e individual del proyecto, considerando el logro de los objetivos, la participación en el equipo, la calidad del producto final y la presentación.

Atención a la diversidad para fomentar la Inclusión en el Aula con NEE para Estudiantes con Problemas Visuales:

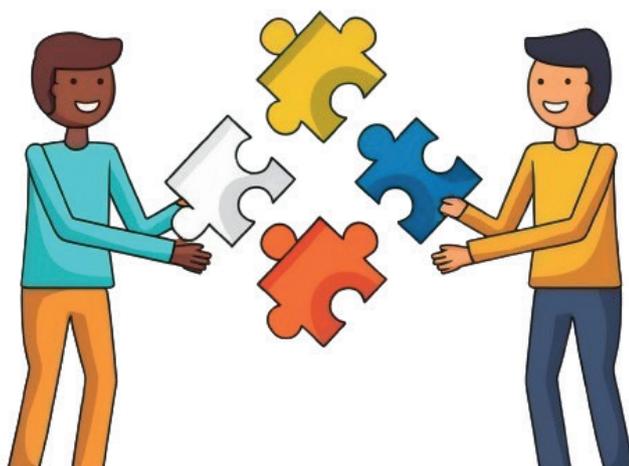
- Brindar materiales en letra grande, audiolibros o formatos accesibles en digital.
- Permitir el uso de ayudas visuales como lupas, lectores de pantalla o software de ampliación.
- Ofrecer apoyo individualizado a las y los estudiantes con dificultades visuales para que puedan participar activamente en las actividades del proyecto.

Bibliografía:

- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo Nacional de Educación General Básica. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.
- Coll, C., & Onrubia, J. (2013). Psicología de la educación. Madrid: McGraw-Hill.
- Gardner, H. (1994). Inteligencias múltiples: la teoría en la práctica. Barcelona: Paidós.
- Maturana, H. R. (1997). La educación y la comunicación. Santiago de Chile: Dolmen Ediciones.

En esta Sesión 8 se utiliza la metodología denominada Aprendizaje Cooperativo, según Johnson, Johnson y Holubec (1999), el aprendizaje cooperativo es “un método de aprendizaje en el que los estudiantes trabajan juntos en pequeños grupos para alcanzar metas educativas comunes”.

<https://n9.cj/s36rsv>



Sesión 9

<p>Tema: El pasado como clave para comprender el presente y construir el futuro.</p>	<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Generar pensamiento crítico y analítico al demostrar interés por la lectura y la investigación.• Promover la resolución de problemas y la responsabilidad y compromiso.• Considerar el trabajo en equipo y la responsabilidad y compromiso para comprender los diferentes niveles tróficos.• Expresar la creatividad, innovación y valoración de la diversidad cultural y en el análisis y las causas y consecuencias de la participación de los países latinoamericanos en el conflicto, comprender el impacto político.
<p>Conocimientos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Lectura inferencial: realizar inferencias a partir de textos, comprender el significado de palabras desconocidas por contexto, identificar ideas principales y secundarias, etc.• Tipos de variables: definir y clasificar variables cualitativas y cuantitativas, discretas y continuas.• Funcionamiento de una cadena trófica: comprender los diferentes niveles tróficos, las relaciones entre los seres vivos y el flujo de energía en un ecosistema.• Involucramiento de América Latina en la Segunda Guerra Mundial: analizar las causas y consecuencias de la participación de los países latinoamericanos en el conflicto, comprender el impacto político, económico y social de la guerra en la región.	<p>Evaluación Auténtica:</p> <p>Portafolio:</p> <ul style="list-style-type: none">• Las y los estudiantes recopilarán en un portafolio sus trabajos, reflexiones y aprendizajes a lo largo del proyecto. <p>Presentaciones:</p> <ul style="list-style-type: none">• Las y los estudiantes realizarán presentaciones finales de sus proyectos ante la clase, incluyendo la descripción del reto, la investigación realizada, el proceso de desarrollo del proyecto y los resultados obtenidos. <p>Rúbricas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Se utilizarán rúbricas para evaluar el desarrollo de las habilidades y actitudes definidas en los objetivos de aprendizaje.
<p>Actividades- APR Aprendizaje Basado en Retos:</p> <p>1. Definición del reto: Presentación del desafío: Se presentará a las y los estudiantes un reto atractivo y desafiante relacionado con los temas del proyecto. El reto debe ser significativo para las y los estudiantes y tener una aplicación práctica en la vida real.</p> <p>2. Investigación y planificación: Búsqueda y análisis de información: Las y los estudiantes buscarán y analizarán información sobre los temas del proyecto utilizando diferentes recursos (libros, internet, entrevistas). Se organizarán debates y exposiciones para compartir la información recopilada y fomentar el aprendizaje entre pares. Planificación del proyecto: Las y los estudiantes planificarán las actividades, los recursos y el cronograma para llevar a cabo el proyecto.</p>	



3. Ejecución del proyecto:

Desarrollo del proyecto:

Las y los estudiantes trabajarán de forma individual o en equipo para llevar a cabo el proyecto.

Se brindará apoyo y orientación a las y los estudiantes durante el proceso de desarrollo del proyecto.

4. Presentación y evaluación:

Presentación del proyecto: Las y los estudiantes presentarán sus proyectos ante la clase, exponiendo sus resultados y conclusiones.

Evaluación del proyecto:

Se realizará una evaluación del proyecto utilizando diferentes instrumentos (rúbricas, portafolios, diarios de aprendizaje).

Atención a la diversidad DUA para la inclusión- Dislexia:

- Ofrecer materiales en diferentes formatos (texto, audio, video).
- Utilizar organizadores gráficos para facilitar la comprensión de la información.
- Brindar tiempo adicional para completar las tareas.

Otras NEE:

- Adaptaciones en el aula (iluminación, acústica, mobiliario).
- Apoyo individualizado por parte del equipo docente.
- Utilización de herramientas tecnológicas de apoyo.

Bibliografía:

- Ministerio de Educación del Ecuador: <https://educacion.gob.ec/>
- UNESCO: <https://es.unesco.org/>
- Khan Academy: <https://es.khanacademy.org/>
- Wikipedia: <https://es.wikipedia.org/wiki/>

En esta Sesión 9 se utiliza la metodología denominada aprendizaje basado en retos es un enfoque educativo que se centra en la resolución de problemas y desafíos auténticos como vehículo principal para el aprendizaje. Las y los estudiantes se enfrentan a situaciones complejas y reales que requieren la aplicación de conocimientos y habilidades en contextos prácticos. Este enfoque promueve la colaboración, la creatividad, el pensamiento crítico y la autonomía del estudiante.

Sesión 10

Tema:

Un viaje del tiempo y por la historia y la naturaleza de América Latina para reflexionar sobre la importancia de la libertad y la colaboración.

Objetivos:

- Mostrar el interés en búsqueda y selección de la información y por la historia, la geografía y la cultura.
- Valorar el patrimonio natural y cultural y desarrolla el pensamiento crítico y reflexivo.
- Trabaja en equipo con responsabilidad y compromiso en la comunicación oral y escrita.
- Resolver problemas y mostrar interés por la historia, la geografía y la cultura al trabajar en equipo.

Conocimientos:

- Definir y analizar las características de la crónica de viaje como género literario.
- Operar con números racionales en diferentes contextos.
- Comprender la importancia de las áreas protegidas como estrategia de conservación de la biodiversidad.
- Analizar las causas y consecuencias de las revoluciones independentistas de América Latina.
- Desarrollar habilidades de pensamiento crítico, creativo y reflexivo.
- Fortalecer la comunicación oral y escrita.
- Fomentar la empatía, la responsabilidad social y el trabajo en equipo.

Evaluación auténtica:

- Rúbrica: Se diseñará una rúbrica que incluya los criterios de evaluación para el producto final, como la calidad de la investigación, la creatividad, la comunicación y el trabajo en equipo.
- Portafolio: Las y los estudiantes documentarán su proceso de aprendizaje en un portafolio, incluyendo sus reflexiones, preguntas y avances.
- Autoevaluación y coevaluación: Se promoverá la autoevaluación y la coevaluación entre las y los estudiantes.

Actividades:**1. Planificación:**

Formación de equipos:

Se formarán equipos heterogéneos de 4 a 5 estudiantes, considerando diferentes habilidades y estilos de aprendizaje.

Se asignarán roles específicos a cada miembro del equipo para asegurar la participación activa de todos.

Establecimiento de metas:

Los equipos definirán metas específicas y alcanzables para cada fase del proyecto.

Se elaborará un plan de trabajo que incluya las tareas, los recursos y el cronograma de actividades.

2. Investigación:

Búsqueda y análisis de información:

Los equipos buscarán y analizarán información sobre los temas del proyecto utilizando diferentes recursos (libros, internet, entrevistas).

Se organizarán debates y exposiciones para compartir la información recopilada y fomentar el aprendizaje entre pares.

3. Producción:

Diseño y desarrollo de productos:

Los equipos diseñarán y desarrollarán productos creativos que demuestren la comprensión de los temas abordados.

Los productos pueden ser tangibles (como maquetas, juegos) o intangibles (como presentaciones multimedia, obras de teatro).

4. Evaluación:

Autoevaluación y coevaluación:

Los equipos realizarán una autoevaluación y coevaluación del proceso de trabajo y del producto final.

Se utilizarán rúbricas para evaluar el desarrollo de las habilidades y actitudes definidas en los objetivos de aprendizaje.



Atención a la diversidad: para Fomentar la Inclusión en el Aula con NEE para Estudiantes con Síndrome de Down:

- Adaptación de materiales:
 - Brindar materiales en diferentes formatos (audio, video, imágenes) para facilitar la comprensión.
 - Utilizar herramientas de apoyo como pictogramas o tarjetas de comunicación.
- Actividades alternativas:

Ofrecer actividades que no dependan de la lectoescritura, como la elaboración de murales, juegos o dramatizaciones.
- Apoyo individualizado: Brindar apoyo individualizado a las y los estudiantes con Síndrome de Down durante las actividades del proyecto.

Bibliografía:

- Ministerio de Educación del Ecuador. (2022). Currículo de la Educación General Básica. Quito: Ecuador.
- UNESCO. (2015). Educación para el Desarrollo Sostenible: Guía de Implementación. París: Francia.
- Stainback, S., & Stainback, W. (2012). Inclusión: Un enfoque práctico para el éxito de todos los estudiantes. Madrid: Narcea.

En esta Sesión 10 se utiliza la metodología denominada aprendizaje colaborativo que según Slavin (1995), el aprendizaje colaborativo es “un método de enseñanza en el que los estudiantes trabajan juntos en pequeños grupos para aprender un contenido o desarrollar una habilidad”.

Sesión 11

<p>Tema: Explorar diferentes herramientas y estrategias para comprender el mundo que nos rodea, desde la organización de la información hasta el impacto del ser humano en el medio ambiente.</p>	<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Argumentar y debatir de manera crítica a través de la comprensión lectora.• Seleccionar la información y mostrar interés por la ciencia, la tecnología y el medio ambiente.• Desarrollar la habilidad de resolución de problemas y el trabajo en equipo.• Valorar el pensamiento crítico y la argumentación entre compañeros al demostrar responsabilidad y compromiso con el cuidado del medio ambiente.• Generar el pensamiento crítico y reflexivo.
<p>Conocimientos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Definir y aplicar diferentes tipos de organizadores gráficos para la comprensión de información.• Comprender el orden de los números racionales y realizar operaciones con ellos.	<p>Evaluación auténtica: Rúbrica</p> <ul style="list-style-type: none">• Se diseña una rúbrica que incluya los criterios de evaluación para el producto final, la participación en el seminario y debate, y la comprensión del tema.

- Identificar el impacto de las actividades humanas en los hábitats naturales y proponer soluciones sostenibles.
- Analizar los avances científicos y técnicos que posibilitaron el gran auge de la industria.

Portafolio

- Se implementa un portafolio donde las y los estudiantes documenten su proceso de aprendizaje, incluyendo sus investigaciones, reflexiones y preguntas.

Autoevaluación y coevaluación:

- Se fomenta la autoevaluación y coevaluación entre las y los estudiantes, utilizando herramientas como listas de cotejo y matrices de evaluación.

Actividades:

1. Fase previa a la clase:

Acceso a recursos:

- Las y los estudiantes accederán a videos, presentaciones multimedia, artículos y otros recursos digitales para introducir los temas del proyecto.
- Se utilizarán diferentes plataformas educativas y herramientas digitales para facilitar el aprendizaje a su propio ritmo.

2. Fase en clase:

Actividades prácticas:

- Las y los estudiantes realizarán actividades prácticas y colaborativas en clase para aplicar los conocimientos adquiridos en la fase previa.
- Se fomentará el debate, la resolución de problemas y el aprendizaje entre pares.

3. Fase posterior a la clase:

Profundización y aplicación:

- Las y los estudiantes profundizarán en los temas del proyecto mediante la investigación, la realización de tareas y la elaboración de productos finales.
- Se promoverá la aplicación de los conocimientos a situaciones de la vida real.

Atención a la diversidad: Actividades DUA para Fomentar la Inclusión en el Aula con NEE para Estudiantes con Disortografía:

- Adaptación de materiales:
 - Brindar materiales en diferentes formatos (audio, video, imágenes) para facilitar la comprensión.
 - Utilizar herramientas de apoyo como software de corrección ortográfica o diccionarios digitales.
- Actividades alternativas:
 - Ofrecer actividades que no dependan de la escritura, como la elaboración de mapas mentales, juegos o dramatizaciones.
- Apoyo individualizado:
 - Brindar apoyo individualizado a las y los estudiantes con disortografía durante las actividades del proyecto.

Bibliografía:

- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo de la Educación General Básica. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.
- UNESCO. (2015). Educación para el Desarrollo Sostenible: Guía de Implementación. París: UNESCO.
- Stainback, S., & Stainback, W. (2012). Inclusion: A Guide for Educators. Baltimore: Brookes Publishing.

En esta Sesión 11 se utiliza la metodología denominada Clase Invertida que implica que los contenidos didácticos se desplazan de la enseñanza en el aula hacia el entorno extracurricular. Para esto, las y los estudiantes acceden de manera independiente a los materiales de aprendizaje, como lecturas, videos, recursos en línea, o cualquier otro contenido didáctico relevante, con antelación a la clase presencial. El resultado es un análisis práctico que potencia la reflexión y el pensamiento crítico que comienza con enfrentar a cada estudiante a una situación problemática y no únicamente a la presentación de saberes disciplinares.

Sesión 12

<p>Tema: Afrontar enigmas y desafíos del mundo real utilizando el análisis, la argumentación y la investigación científica.</p>	<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Analizar casos prácticos sobre la comunicación oral y escrita.• Interés por la ciencia, la tecnología y el medio ambiente desarrollando la resolución de problemas y el trabajo en equipo.• Valorar el trabajo en equipo y la cooperación.• Desarrollar el pensamiento crítico, creativo y reflexivo.
<p>Conocimientos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Definir y analizar las características del párrafo inductivo y deductivo.• Comprender los diferentes tipos de triángulos y sus propiedades.• Identificar la diversidad de seres vivos y su clasificación.• Analizar las diferentes teorías sobre el proceso de formación de la Tierra.	<p>Evaluación auténtica:</p> <ul style="list-style-type: none">• Portafolio: Las y los estudiantes recopilarán en un portafolio sus trabajos, reflexiones y aprendizajes a lo largo del proyecto.• Presentaciones: Las y los estudiantes realizarán presentaciones finales de sus proyectos ante la clase, incluyendo la descripción del caso, la investigación realizada, los argumentos esgrimidos y la solución propuesta.• Rúbricas: Se utilizarán rúbricas para evaluar el desarrollo de las habilidades y actitudes definidas en los objetivos de aprendizaje.
<p>Actividades:</p> <p>Pasos del proyecto con caso práctico:</p> <p>1. Presentación del caso:</p> <p>Introducción al enigma:</p> <p>Se presentará a las y los estudiantes un caso práctico atractivo y desafiante relacionado con los temas del proyecto.</p>	

El caso debe ser relevante para la vida de las y los estudiantes y despertar su curiosidad.

2. Investigación y análisis:

Búsqueda y análisis de información:

Las y los estudiantes buscarán y analizarán información sobre el caso utilizando diferentes recursos (libros, internet, entrevistas).

Se organizarán debates y exposiciones para compartir la información recopilada y fomentar el aprendizaje entre pares.

3. Argumentación y debate:

Construcción de argumentos:

Las y los estudiantes formularán argumentos sólidos y bien fundamentados para defender sus ideas y soluciones al caso.

Se realizarán debates y simulacros de juicio para poner en práctica las habilidades argumentativas.

4. Solución y evaluación:

Propuesta de soluciones:

Las y los estudiantes propondrán soluciones creativas e innovadoras al caso, utilizando los conocimientos y habilidades adquiridas.

Evaluación del proyecto:

Se realizará una evaluación del proyecto utilizando diferentes instrumentos (rúbricas, portafolios, diarios de aprendizaje).

Atención a la diversidad: Disfasia:

- Brindar materiales en diferentes formatos (audio, video, imágenes) para facilitar la comprensión.
- Ofrecer actividades que no dependan del habla, como la elaboración de mapas mentales, juegos o dramatizaciones.
- Brindar apoyo individualizado a las y los estudiantes con disfasia durante las actividades del proyecto.

Bibliografía:

- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo de la Educación General Básica. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.
- UNESCO. (2015). Educación para el Desarrollo Sostenible: Guía de Implementación. París: UNESCO.
- Stainback, S., & Stainback, W. (2012). Inclusion: A Guide for Educators. Baltimore: Brookes Publishing.

La metodología de caso práctico es una estrategia de aprendizaje que se basa en el análisis y la resolución de situaciones reales o ficticias, pero contextualizadas en un ámbito profesional específico. Esta metodología permite a las y los estudiantes poner en práctica sus conocimientos teóricos, desarrollar habilidades de pensamiento crítico y toma de decisiones, y fomentar el trabajo en equipo y la comunicación.



Sesión 13

<p>Tema: Aprender jugando a través de la exploración de diferentes temáticas como la actualidad, la estadística, la historia de la vida y la economía del Ecuador.</p>	<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Buscar y seleccionar la información de interés y de actualidad, de la ciencia y la economía.• Promover la responsabilidad y compromiso con el cuidado del medio ambiente.• Analizar y sintetizar la información sobre procesos, cambios y mecanismos de la evolución en los diferentes períodos geológicos.• Resolver problemas y fomentar en el trabajo en equipo para la comunicación oral y escrita.
<p>Conocimientos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Definir y analizar las características de los textos periodísticos informativos (noticias).• Comprender las medidas de tendencia central (media, mediana y moda) y su aplicación en el análisis de datos.• Identificar los principales procesos, cambios y mecanismos de la evolución en los diferentes períodos geológicos.• Analizar los diferentes sectores económicos del Ecuador y su importancia para el desarrollo del país.	<p>Evaluación auténtica: Portafolio:</p> <ul style="list-style-type: none">• Las y los estudiantes recopilarán en un portafolio sus trabajos, reflexiones y aprendizajes a lo largo del proyecto. <p>Presentaciones:</p> <ul style="list-style-type: none">• Las y los estudiantes realizarán presentaciones finales de sus juegos ante la clase, incluyendo la descripción del juego, los objetivos de aprendizaje, la mecánica del juego y los resultados obtenidos. <p>Rúbricas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Se utilizarán rúbricas para evaluar el desarrollo de las habilidades y actitudes definidas en los objetivos de aprendizaje.
<p>Actividades:</p> <p>1. Diseño del juego: Selección del tema: Las y los estudiantes seleccionarán uno de los temas del proyecto para desarrollar un juego. Definición de objetivos: Se definirán los objetivos de aprendizaje que se pretenden alcanzar con el juego. Diseño de la mecánica: Se diseñarán las reglas, la dinámica y los materiales del juego.</p> <p>2. Desarrollo del juego: Construcción del juego: Las y los estudiantes construirán el juego utilizando diferentes materiales y recursos. Pruebas y ajustes:</p>	



Se realizarán pruebas y ajustes al juego para asegurar su funcionamiento y atractivo.

3. Aplicación del juego:

Jugar y aprender:

Las y los estudiantes jugarán al juego en equipo para aprender de forma divertida y significativa.

Reflexión y análisis:

Se realizarán actividades de reflexión y análisis para que las y los estudiantes compartan sus experiencias y aprendizajes.

Atención a la diversidad: Trastornos por déficit de atención e hiperactividad (TDAH):

- Permitir a las y los estudiantes con TDAH moverse o realizar pausas durante el juego.
- Ofrecer diferentes opciones de participación para que todos las y los estudiantes puedan contribuir al juego.
- Brindar a las y los estudiantes con TDAH herramientas como temporizadores o fidgets para ayudarlos a mantener la atención.
- Brindar apoyo individualizado a las y los estudiantes con TDAH durante las actividades del proyecto.

Bibliografía:

- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo de la Educación General Básica. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.
- UNESCO. (2015). Educación para el Desarrollo Sostenible: Guía de Implementación. París: UNESCO.
- Stainback, S., & Stainback, W. (2012). Inclusion: A Guide for Educators. Baltimore: Brookes Publishing.

En esta Sesión 6 se utiliza la metodología Aprendizaje Basado en el Juego, que utiliza elementos y principios de los juegos para mejorar la experiencia de aprendizaje. Se basa en la idea de que la incorporación de elementos lúdicos puede motivar, involucrar y mejorar el proceso de adquisición de conocimientos y habilidades. La idea central es transformar el proceso educativo en una experiencia más atractiva, interactiva y participativa, utilizando estrategias que a menudo se encuentran en los juegos. Se puede aplicar en varios entornos, desde aulas escolares hasta entornos de formación corporativa, para mejorar la motivación, el compromiso y los resultados del aprendizaje.

Sesión 14

Tema:

Construyendo nuestro propio aprendizaje a través de la experiencia práctica.

Objetivos:

- Buscar y seleccionar información Interés de actualidad, la ciencia y la economía.
- Analizar y sintetizar la información sobre los sectores económicos del Ecuador.
- Valorar el trabajo en equipo para la resolución de problemas.
- Promover el pensamiento crítico, reflexivo y creativo.
- Responsabilidad y compromiso con el cuidado del medio ambiente.

Conocimientos:

- Verificación de fuentes: Definición, importancia y estrategias para verificar la confiabilidad de las fuentes de información, especialmente en internet.
- Triángulo rectángulo: Propiedades del triángulo rectángulo, teorema de Pitágoras, aplicaciones del teorema de Pitágoras en la vida cotidiana.
- Procesos, cambios y mecanismos de la evolución: Principales procesos evolutivos (selección natural, deriva genética, mutación), cambios en los seres vivos a lo largo del tiempo, mecanismos de la evolución (especiación, adaptación).
- Sectores económicos del Ecuador: Definición y clasificación de los sectores económicos (primario, secundario, terciario), características de cada sector económico en el Ecuador, importancia de los diferentes sectores para la economía del país.

Evaluación auténtica:

- Rúbrica: Se diseña una rúbrica que incluya los criterios de evaluación para el producto final, la participación en las actividades y la comprensión del tema.
- Portafolio: Se implementa un portafolio donde las y los estudiantes documenten su proceso de aprendizaje, incluyendo sus investigaciones, reflexiones y preguntas.
- Autoevaluación y coevaluación: Se fomenta la autoevaluación y coevaluación entre las y los estudiantes, utilizando herramientas como listas de cotejo y matrices de evaluación.

Actividades:

1. Planteamiento de preguntas:

Introducción al tema:

Se presentará a las y los estudiantes un tema general y se les animará a formular preguntas sobre el mismo.

Investigación y análisis:

Las y los estudiantes buscarán información sobre el tema utilizando diferentes recursos (libros, internet, entrevistas).

2. Formulación de hipótesis:

Respuestas tentativas:

Las y los estudiantes formularán hipótesis y posibles respuestas a las preguntas planteadas.

3. Experimentación y comprobación:

Pruebas y análisis:

Las y los estudiantes realizarán experimentos, pruebas y simulaciones para comprobar las hipótesis planteadas.

4. Presentación de resultados:

Conclusiones y recomendaciones:

Las y los estudiantes presentarán sus resultados, conclusiones y recomendaciones ante la clase.

Atención a la diversidad: Actividades DUA para Fomentar la Inclusión en el Aula con NEE para Estudiantes con Trastornos del Comportamiento:

Adaptación del ritmo de aprendizaje:

- Permitir a las y los estudiantes con trastornos del comportamiento trabajar a su propio ritmo y ofrecer diferentes opciones de actividades.

Utilización de estrategias de apoyo:

- Brindar a las y los estudiantes con trastornos del comportamiento estrategias como técnicas de relajación o herramientas de organización para ayudarlos a controlar su comportamiento.

Apoyo individualizado:

- Brindar apoyo individualizado a las y los estudiantes con trastornos del comportamiento durante las actividades del proyecto.

Bibliografía:

- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo de la Educación General Básica. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.
- UNESCO. (2015). Educación para el Desarrollo Sostenible: Guía de Implementación. París: UNESCO.
- Stainback, S., & Stainback, W. (2012). Inclusion: A Guide for Educators. Baltimore: Brookes Publishing.

En esta Sesión 14 se utiliza la metodología denominada Aprendizaje por descubrimiento

Es una metodología a través de la cual las y los estudiantes adquieren conocimientos y habilidades mediante la exploración y el descubrimiento personal. Tiene sus raíces en las teorías del constructivismo, que sostienen que el aprendizaje es un proceso activo y constructivo en el cual las y los estudiantes construyen su propio conocimiento. El aprendizaje por descubrimiento busca desarrollar el pensamiento crítico, la curiosidad y la capacidad de resolución de problemas en las y los estudiantes al darles la oportunidad de explorar y descubrir por sí mismos.

Sesión 15

Tema: Tejiendo historias que nos enseñan: explorando el mundo a través del storytelling.	Objetivos: <ul style="list-style-type: none">• Promover el interés por la literatura, la ciencia y la cultura.• Valorar la diversidad cultural.• Analizar y sintetizar la información.• Comunicar de manera creativa oral y escrita.• Buscar y seleccionar de información sobre el relato policial.
Conocimientos: <ul style="list-style-type: none">• Comprensión del relato policial: Definición, características y estructura del relato policial, elementos del suspense y la intriga, análisis de personajes y escenarios.	Evaluación auténtica: <ul style="list-style-type: none">• Rúbrica: Se diseña una rúbrica que incluya los criterios de evaluación para la historia, la creatividad, la participación en las actividades y la comprensión del tema.



<ul style="list-style-type: none"> • Funciones trigonométricas: Definición y cálculo de las funciones trigonométricas seno, coseno y tangente, aplicaciones de las funciones trigonométricas en la vida cotidiana. • Reproducción humana: Sistema reproductor masculino y femenino, proceso de fecundación y desarrollo embrionario, métodos anticonceptivos. • Diversidad cultural de la población mundial: Principales grupos culturales del mundo, características culturales de cada grupo, importancia de la diversidad cultural. 	<ul style="list-style-type: none"> • Portafolio: Se implementa un portafolio donde las y los estudiantes documenten su proceso de aprendizaje, incluyendo sus investigaciones, reflexiones y preguntas. • Autoevaluación y coevaluación: Se fomenta la autoevaluación y coevaluación entre las y los estudiantes, utilizando herramientas como listas de cotejo y matrices de evaluación.
---	---

Actividades:

1. Fase de sensibilización:

Se introduce el tópico generativo y se motiva a las y los estudiantes a participar en el proyecto.

Se realiza una lectura en voz alta de un relato policial breve.

Se conversa sobre las características del relato y se plantean preguntas para la reflexión.

2. Fase de planificación:

Las y los estudiantes se organizan en grupos y seleccionan un tema de los cuatro propuestos.

Cada grupo define el tipo de historia que creará (cuento, poema, canción, guion de teatro, etc.) y planifica las actividades que realizará para alcanzarlo.

3. Fase de creación:

Las y los estudiantes ponen en práctica su plan de acción, investigando, recopilando información, escribiendo la historia, etc.

Se brinda apoyo y orientación individualizada a las y los estudiantes que lo necesiten.

4. Fase de presentación:

Cada grupo presenta su historia al resto de la clase.

Se realiza una evaluación del proyecto, teniendo en cuenta la calidad de la historia, la originalidad, la creatividad y la comprensión del tema.

Atención a la diversidad:

Problemas auditivos:

- Ofrecer materiales de apoyo visual como imágenes, videos y presentaciones multimedia.
- Permitir el uso de subtítulos o transcripciones de las historias.
- Brindar un espacio de trabajo tranquilo y con buena acústica.

Bibliografía:

- Ministerio de Educación del Ecuador: La página web del Ministerio de Educación del Ecuador sí existe: <https://educacion.gob.ec/>
- UNESCO: La página web de la UNESCO sí existe: <https://es.unesco.org/>
- Khan Academy: La página web de Khan Academy sí existe: <https://es.khanacademy.org/>
- Wikipedia: La página web de Wikipedia sí existe: <https://es.wikipedia.org/wiki/>

En esta Sesión 15 se utiliza la metodología denominada “storytelling” que se basa en el uso narrativo de historias para enseñar, comunicar ideas o transmitir información de manera efectiva. Se ha utilizado en diferentes contextos, incluyendo el ámbito educativo y empresarial.

Sesión 16

<p>Tema: Resolviendo problemas del mundo real a través del aprendizaje.</p>	<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buscar y seleccionar Cuentos de ciencia ficción. • Resolver problemas sobre las tablas de verdad y leyes de Morgan. • Demostrar interés por la ciencia, la tecnología y la cultura. • Pensamiento crítico y reflexivo sobre el cuidado prenatal, etapas del desarrollo fetal, beneficios de la lactancia materna para la madre y el bebé. • Valorar la diversidad cultural ecuatoriana.
<p>Conocimientos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuentos de ciencia ficción: Definición, características y temas principales de los cuentos de ciencia ficción, análisis de la crítica social presente en este género. • Tablas de verdad y leyes de Morgan: Definición y construcción de tablas de verdad, aplicación de las leyes de Morgan en la lógica proposicional. • Cuidado prenatal y lactancia: Importancia del cuidado prenatal, etapas del desarrollo fetal, beneficios de la lactancia materna para la madre y el bebé. • Cultura nacional ecuatoriana: Manifestaciones culturales del Ecuador (música, danza, gastronomía, tradiciones), importancia de la identidad cultural. 	<p>Evaluación auténtica:</p> <p>Rúbrica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se diseña una rúbrica que incluya los criterios de evaluación para la solución, la creatividad, el trabajo en equipo y la comprensión del problema. <p>Portafolio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se implementa un portafolio donde las y los estudiantes documenten su proceso de aprendizaje, incluyendo sus investigaciones, reflexiones y preguntas. • Autoevaluación y coevaluación: Se fomenta la autoevaluación y coevaluación entre las y los estudiantes, utilizando herramientas como listas de cotejo y matrices de evaluación.
<p>Actividades:</p> <p>1. Fase de identificación del problema: Se presenta el tópico generativo y se motiva a las y los estudiantes a identificar un problema relacionado con uno de los temas propuestos. Se realiza una lluvia de ideas sobre los diferentes problemas que se pueden abordar.</p> <p>2. Fase de investigación: Las y los estudiantes se organizan en grupos y seleccionan un problema. Cada grupo investiga el problema elegido utilizando diferentes recursos (libros, artículos, videos, sitios web, etc.).</p> <p>3. Fase de diseño de la solución: Las y los estudiantes diseñan una solución al problema, teniendo en cuenta los conocimientos adquiridos en la investigación.</p>	



Se elaboran prototipos, modelos o planes de acción para poner en práctica la solución.

4. Fase de implementación y evaluación:

Las y los estudiantes ponen en práctica la solución al problema y evalúan su eficacia.

Se realiza una evaluación del proyecto, teniendo en cuenta la calidad de la solución, la creatividad, el trabajo en equipo y la comprensión del problema.

Atención a la diversidad:

Actividades DUA para fomentar la inclusión en el aula con NEE para estudiantes con problemas depresivos.

- Ofrecer apoyo individualizado y emocional a las y los estudiantes que lo necesiten.
- Dividir las tareas en pasos más pequeños y manejables.
- Brindar un espacio de trabajo tranquilo y con poca presión.

Bibliografía:

- Ministerio de Educación del Ecuador. (2023, 15 de noviembre). Sitio web oficial del Ministerio de Educación del Ecuador. <https://educacion.gob.ec/>
- UNESCO. (2023, 15 de noviembre). Sitio web oficial de la UNESCO. <https://es.unesco.org/>
- Khan Academy. (2023, 15 de noviembre). Sitio web oficial de Khan Academy. <https://es.khanacademy.org/>
- Wikipedia. (2023, 15 de noviembre). Wikipedia. <https://es.wikipedia.org/wiki/>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo de la Educación General Básica. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.
- UNESCO. (2015). Educación para el Desarrollo Sostenible: Guía de Implementación. París: UNESCO.
- Stainback, S., & Stainback, W. (2012). Inclusion: A Guide for Educators. Baltimore: Brookes Publishing.

En esta Sesión 16 se utiliza la metodología denominada Aprendizaje Basado en Problemas que consiste en el estudio de un problema concreto, con el fin de que las y los estudiantes aborden problemas del mundo real, investigan soluciones y apliquen el conocimiento adquirido. El resultado es un análisis práctico que potencia la reflexión y el pensamiento crítico que comienza con enfrentar al estudiante a una situación problemática y no con la presentación de saberes disciplinares.

Sesión 17

<p>Tema: Aprendiendo a través del juego y la diversión.</p>	<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Buscar y seleccionar los cuentos de terror: para el análisis.• Desarrollar la capacidad de resolución de problemas.• Demostrar interés y crítico y creativo en la búsqueda de información sobre los derechos fundamentales estipulados en el Código de la Niñez y la Adolescencia.• Promover una actitud de cuidado, responsabilidad y compromiso con el cuidado del propio cuerpo y el de los demás.
--	---

Conocimientos:

Cuentos de terror: Definición, características y subgéneros del cuento de terror, análisis de los elementos presentes en un cuento de terror.

Medidas de dispersión: Definición y cálculo de la varianza, la desviación estándar, el rango y la amplitud intercuartílica, interpretación de las medidas de dispersión en un contexto real.

Infecciones de transmisión sexual: Definición, tipos de infecciones de transmisión sexual, formas de contagio, prevención y tratamiento.

Derechos fundamentales estipulados en el Código de la Niñez y la Adolescencia: Definición y clasificación de los derechos fundamentales, análisis de los derechos específicos de la niñez y la adolescencia.

Evaluación auténtica:

Rúbrica:

- Se diseña una rúbrica que incluya los criterios de evaluación para el juego, la participación en el juego, la comprensión del tema y el aprendizaje logrado.

Portafolio:

- Se implementa un portafolio donde las y los estudiantes documenten su proceso de aprendizaje, incluyendo sus investigaciones, reflexiones y preguntas.

Autoevaluación y coevaluación:

- Se fomenta la autoevaluación y coevaluación entre las y los estudiantes, utilizando herramientas como listas de cotejo y matrices de evaluación.

Actividades:**1. Fase de selección del juego:**

Se presenta el tópico generativo y se motiva a las y los estudiantes a elegir un juego de los cuatro propuestos.

Se realiza una lluvia de ideas sobre las diferentes formas de gamificar cada tema.

2. Fase de diseño del juego:

Las y los estudiantes se organizan en grupos y seleccionan un juego.

Cada grupo diseña el juego, incluyendo las reglas, los materiales, las actividades y la forma de evaluación.

3. Fase de implementación del juego:

Las y los estudiantes juegan el juego en equipo.

Se brinda apoyo y orientación individualizada a las y los estudiantes que lo necesiten.

4. Fase de evaluación:

Se realiza una evaluación del proyecto, teniendo en cuenta la calidad del juego, la participación en el juego, la comprensión del tema y el aprendizaje logrado.

Atención a la diversidad:

Actividades DUA para fomentar la inclusión en el aula con NEE para estudiantes con Disgrafía:

- Ofrecer diferentes opciones para la escritura, como usar un computador o una tableta.
- Permitir el uso de herramientas de apoyo como plantillas y caligrafía especial.
- Brindar un espacio de trabajo tranquilo y con buena iluminación.

Bibliografía:

- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo de la Educación General Básica. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.
- UNESCO. (2015). Educación para el Desarrollo Sostenible: Guía de Implementación. París: UNESCO.
- Stainback, S., & Stainback, W. (2012). Inclusion: A Guide for Educators. Baltimore: Brookes Publishing.

En esta Sesión 17 se utiliza la metodología denominada Gamificación esta metodología reorganiza la tradicional dinámica de enseñanza al fusionar el trabajo dentro y fuera del tiempo y el espacio del aula. La clase invertida implica que los contenidos didácticos se desplazan de la enseñanza en el aula hacia el entorno extracurricular. Para esto, las y los estudiantes acceden de manera independiente a los materiales de aprendizaje, como lecturas, videos, recursos en línea, o cualquier otro contenido didáctico relevante, con antelación a la clase presencial.

EJEMPLO PARA LENGUA EXTRANJERA - INGLÉS

Competency-Based Approach to Teaching English to Superior Level Students in the Ecuadorian Educational System

In the Ecuadorian educational system, implementing a competency-based approach to teaching English to students at the Superior level of General Basic Education, is crucial for their language development and overall academic success. This approach focuses on equipping students with the practical language skills, critical thinking abilities, cultural awareness, and effective communication strategies necessary for success in an increasingly interconnected world. Here's how the competency-based approach works in teaching English to students at this educational level:

Identification of Key Competencies: The first step in adopting a competency-based approach is identifying the key competencies required for English language proficiency. These competencies encompass language skills such as listening, speaking, reading, and writing, as well as critical thinking, problem-solving, collaboration, and cultural competence.

Curriculum Design: The English language curriculum is designed to align with internationally recognized language proficiency standards, such as the Common European Framework of Reference for Languages (CEFR). The curriculum is structured around thematic units that integrate language skills with real-life contexts, allowing students to develop language proficiency in authentic situations.

Student-Centered Instruction: Instruction is student-centered, with a focus on active learning, collaboration, and inquiry-based approaches. Teachers facilitate interactive activities and projects that encourage students to engage with English language materials, communicate effectively, and think critically. This may include group discussions, debates, role-plays, presentations, and project-based learning activities.

Authentic Assessment: Assessment is integrated throughout the learning process to provide students with feedback on their progress and areas for improvement. Assessment tasks are designed to be authentic and performance-based, allowing students to demonstrate their language proficiency in real-world contexts. This may include presentations, projects, portfolios, performance tasks, and standardized tests.

Differentiated Instruction: Recognizing the diverse learning needs and abilities of students, teachers employ differentiated instruction strategies to accommodate individual differences. This

may involve providing additional support or challenge based on students' language proficiency levels, learning styles, and interests.

Integration of Technology: Educational technology is integrated into English language instruction to enhance learning opportunities and provide access to authentic language resources. Students use digital tools such as online language learning platforms, multimedia resources, and communication tools to practice their English skills and engage with authentic texts, videos, and audio recordings.

Cultural Competence: Emphasis is placed on developing cultural competence and global awareness through exposure to diverse cultures and perspectives. Students explore global issues, multicultural literature, and authentic materials from English-speaking countries, allowing them to develop an appreciation for cultural diversity and a deeper understanding of the world around them.

In conclusion, a competency-based approach to teaching English to Superior level students in the Ecuadorian educational system provides a comprehensive and student-centered approach to language learning. By focusing on key competencies, student-centered instruction, authentic assessment, differentiated instruction, integration of technology, and cultural competence, students are equipped with the skills and abilities they need to succeed in an interconnected and diverse world.

Living the class in a different way

In the classroom, the development of competencies is fundamental to prepare our students for the challenges of the 21st century. Each skill acquired not only enhances academic learning but also builds a bridge to success in everyday and professional life.

<p>Theme: Exploring the Inca Empire Through Task-Based Learning</p>	<p>Objectives:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Understand the historical significance of the Inca Empire. • Develop critical thinking skills in analyzing historical sources. • Learn about the validity and reliability of research sources. • Understand the concept of positive and negative integers.
<p>Knowledge:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Historical background of the Inca Empire, including its rise, expansion, and fall. • Methods of historical research and the importance of evaluating the validity of sources. • Basic understanding of positive and negative integers and their applications. 	<p>Authentic Assessment Activities to Make Learning Visible:</p> <p>Presentation of Research Findings: Each group will present their research findings to the class, demonstrating their understanding of the Inca Empire and their ability to evaluate historical sources.</p> <p>Creation of Historical Artifacts: Students will create artifacts or visual representations of Inca culture and society, accompanied by written explanations of their significance.</p>

Activities:

Steps of the Project:

Introduction to the Inca Empire: Begin by providing students with an overview of the Inca Empire, its achievements, and its impact on the region. Use multimedia resources, such as videos and images, to engage students and stimulate their interest.

Historical Inquiry Task: Divide students into small groups and assign each group a specific aspect of Inca history to research, such as daily life, religion, or architecture. Students will use both primary and secondary sources to gather information and evaluate the reliability of their sources.

Task-Based Learning Activities: Organize task-based learning activities that immerse students in the culture and history of the Inca Empire. For example, students could role-play as Inca citizens, participate in a mock archaeological dig, or create a multimedia presentation about a specific aspect of Inca society.

Mathematical Application Task: Integrate the study of positive and negative integers into the project by exploring how the Inca used mathematics in their daily lives. For example, students could analyze Inca records of trade and taxation, which often involved calculations with positive and negative numbers.

DUA Activities to Promote Inclusion in the Classroom:

- **Visual Supports:** Provide visual aids and graphic organizers to support students with visual learning preferences or learning disabilities.
- **Collaborative Learning:** Encourage collaboration and peer support among students, allowing them to work together in diverse groups to complete tasks and projects.
- **Flexible Assessment Options:** Offer multiple assessment options, such as oral presentations, written reports, or multimedia projects, to accommodate different learning styles and abilities.

Bibliography:

- Rowe, John H. "Inca Civilization." University of California Press, 1990.
- Moseley, Michael E. "The Incas and their Ancestors: The Archaeology of Peru." Thames & Hudson, 2001.
- D'Altroy, Terence N. "The Incas." Blackwell Publishing, 2003.

EJEMPLO DE PLANIFICACIÓN

Planificar empleando metodologías activas implica diseñar actividades y estrategias de enseñanza que promuevan la participación activa de las y los estudiantes en su propio aprendizaje. Algunos elementos fundamentales por considerar en una planificación bajo estas metodologías se describen en el formato de planificación sugerido a continuación.

Datos informativos

Definir la información del grado o curso y la temporalidad de la planificación entre otros datos que los equipos de docentes acuerden necesarios incluir.

<p>Tema</p> <p>Establecer un tópic general que integre conocimientos y motive el aprendizaje.</p>	<p>Objetivo</p> <p>Establecer metas educativas específicas que orienten el diseño de las actividades y la evaluación del aprendizaje de forma interdisciplinaria.</p>
<p>Conocimientos</p> <p>Establecer los contenidos conceptuales que permiten articular las áreas del conocimiento.</p>	<p>Evaluación auténtica</p> <p>Proporcionar retroalimentación oportuna y constructiva a las y los estudiantes durante el proceso de aprendizaje, tanto para reforzar sus logros como para identificar áreas de mejora.</p> <p>Integrar estrategias de evaluación formativa que permitan monitorear el progreso de las y los estudiantes y ajustar la enseñanza según sus necesidades, así como promover la autoevaluación para que las y los estudiantes reflexionen sobre su propio aprendizaje y establezcan metas de mejora personal.</p>
<p>Actividades</p> <p>Diseñar actividades que involucren a las y los estudiantes de manera activa en la construcción de su conocimiento, tales como debates, proyectos colaborativos, resolución de problemas, juegos de roles, entre otros.</p> <p>Las actividades deben proporcionar oportunidades para que las y los estudiantes cuestionen, analicen y reflexionen sobre la información, generando nuevas ideas y soluciones innovadoras.</p>	<p>Recursos</p> <p>Utilizar una variedad de recursos y materiales didácticos (textos, vídeos, imágenes, herramientas tecnológicas, etc.) para enriquecer las experiencias de aprendizaje y atender a las diferentes formas de aprender de las y los estudiantes.</p>
<p>Atención a la diversidad</p> <p>Considerar las características del grupo de estudiantes, así como sus intereses, habilidades y estilos de aprendizaje, para diseñar actividades que respondan a sus necesidades específicas y promuevan la inclusión.</p>	



Bibliografía

A la hora de planificar, la bibliografía proporciona una base sólida de conocimiento, ayuda a contextualizar el tema, facilita la selección de contenidos relevantes, ofrece una variedad de perspectivas y opiniones, y permite mantenerse actualizado sobre los últimos desarrollos en el campo educativo.

Exponer la bibliografía empleada para planificar permite compartir con el resto de las y los profesionales información que enriquece su continua formación.

RECOMENDACIONES PARA IMPLEMENTAR LOS ENFOQUES CURRICULARES

Recomendaciones generales para implementar el enfoque STEAM+H

- o Fomentar la colaboración entre docentes de diferentes disciplinas para desarrollar proyectos y experiencias de aprendizaje.
- o Incluir actividades prácticas y proyectos que promuevan la resolución de problemas relacionados con la vida cotidiana.
- o Estimular la creatividad a través de proyectos que permitan a las y los estudiantes expresarse artísticamente mientras aplican conceptos científicos y tecnológicos.
- o Valorar y fomentar la diversidad de enfoques creativos en la resolución de problemas.
- o Abordar temas como sostenibilidad, igualdad de género y derechos humanos desde una perspectiva interdisciplinaria.

Recomendaciones generales para implementar el enfoque de neuroeducación

- o Adaptar las metodologías de enseñanza para abordar la diversidad de estilos de aprendizaje y necesidades individuales.
- o Integrar actividades que fomenten el desarrollo emocional de las y los estudiantes, reconociendo su impacto en la calidad del aprendizaje.
- o Promover la conexión entre el movimiento corporal, el estado de ánimo y el proceso cognitivo.
- o Diseñar currículos flexibles que se adapten a las necesidades individuales de las y los estudiantes.
- o Crear un ambiente escolar positivo que favorezca el desarrollo emocional de las y los estudiantes.
- o Incorporar el pensamiento emocional en el currículo para cultivar la conexión entre procesos cognitivos y emocionales.

Recomendaciones generales para implementar el enfoque de interdisciplinariedad, integración e interculturalidad

- o Desarrollar actividades que promuevan una comprensión holística de la realidad, superando la fragmentación de las disciplinas.
- o Ampliar los espacios de aprendizaje más allá de las aulas, facilitando interacciones con la comunidad.
- o Fomentar hábitos intelectuales que motiven a las y los estudiantes a analizar y resolver problemas desde múltiples perspectivas.
- o Propiciar el pensamiento crítico a través de proyectos educativos que trasciendan las fronteras tradicionales de las asignaturas.
- o Establecer espacios de colaboración entre docentes de diferentes disciplinas para construir planes de estudio integrados.
- o Fomentar la participación activa de las y los estudiantes en proyectos interdisciplinarios que amplíen su visión del mundo.

BIBLIOGRAFÍA

- Ayarza, H. y González, L. (Ed.). (2008). Diseño curricular basado en competencias y aseguramiento de la calidad en la educación superior Centro Interuniversitario de Desarrollo, grupo operativo de universidades chilenas, Fondo de desarrollo institucional, Ministerio de Educación de Chile. Recuperado de [<https://clic-habilidades.iadb.org/es/habilidades>]
- Barron, B. J., & Darling-Hammond, L. (2010). Preparing teachers for the 21st century: The report of the 2009 blue ribbon panel on teacher preparation. Stanford, CA: Stanford University, Stanford Center for Opportunity Policy in Education
- Bell, B. S. and S. W. Kozlowski (2008). "Active learning: effects of core training design elements on self-regulatory processes, learning, and adaptability." *Journal of Applied Psychology* 93(2): 296-316.
- García-Valcárcel Muñoz-Repiso, A. (2016). Las competencias digitales en el ámbito educativo. Universidad de Salamanca. Recuperado de <https://gredos.usal.es/handle/10366/130340>
- Giné, C. (1996). La evaluación Psicopedagógica: Un modelo interactivo y centrado en el currículum. Primer Congreso Iberoamericano de Educación Especial.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Meyers, C. & Jones, T.B. (1993). *Promoting active learning: Strategies for the college classroom*. San Francisco: Jossey Bass.
- Ministerio de Educación del Ecuador (2023) Lineamientos para la evaluación diagnóstica de aspectos socioemocionales en el contexto educativo.
- Ministerio de Educación. (2021). Guía de apoyo para los docentes en la implementación de metodología STEM - STEAM. Ministerio de Educación del Ecuador.

- Prince, M. (2004). Does Active Learning Work? A Review of the Research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223–231. <https://doi.org/10.1002/j.2168-9830.2004.tb00809.x>
- Project-Based Learning Collaborative. (2016). *A framework for project-based learning*. Cambridge, MA: Project-Based Learning Collaborative.
- Ritchhart, R., Church, M., & Morrison, K. (2011). *Making thinking visible: How to promote engagement, understanding, and independence for all learners*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Roegiers, X. (2016). Marco conceptual para la evaluación de competencias. Recuperado de https://www.ibe.unesco.org/sites/default/files/resources/ipr4-roegiers-competenciasassessment_spa.pdf
- UNESCO 2023. *Transformar-nos Marco para la transformación educativa basado en el aprendizaje socioemocional en América Latina y el Caribe*. UNESCO (2022)

REFERENCES

- An introduction to Total Physical Response (and four activities to try) ‹ EF Teacher Zone. (n.d.). EF Teacher Zone. <https://teacherblog.ef.com/total-physical-response-efl-classroom/>
- Bajpai, T. (2023, August 7). Play, Learn, Succeed: Exploring The Impact Of Gamification On Children’s Learning. eLearning Industry. <https://elearningindustry.com/play-learn-succeed-exploring-the-impact-of-gamification-on-childrens-learning>
- Capraro, M.M., Jones, M. (2013). Interdisciplinary Stem Project-Based Learning. In: Capraro, R.M., Capraro, M.M., Morgan, J.R. (eds) *STEM Project-Based Learning*. SensePublishers, Rotterdam. https://doi.org/10.1007/978-94-6209-143-6_6
- Corwin, S. (2023, October 23). Introduction to Task-Based Learning (TBL). Europass Teacher Academy. <https://www.teacheracademy.eu/blog/task-based-learning/>
- Developing Norms for Successful Collaboration during Project-Based Learning. (n.d.). Creative Educator. <https://creativeeducator.tech4learning.com/2018/articles/developing-norms-for-successful-collaborative-during-project-based-learning>
- Guo, C. (2022, August 8). STEAM Gamification Acting As A Mechanism To Engross Students. eLearning Industry. <https://elearningindustry.com/steam-gamification-acting-as-a-mechanism-to-engross-students>
- Inquiry-based Learning | Foundations of Education. (n.d.). <https://courses.lumenlearning.com/olemiss-education/chapter/inquiry-based-learning/>
- Miller, A. (2015, July 9). Supporting ELLs in PBL Projects. Edutopia. <https://www.edutopia.org/blog/supporting-ells-in-pbl-projects-andrew-miller>
- Parker, R. (2019, December 18). Using Project-Based Learning in the Classroom - LD@school. LD@School. <https://www.ldatschool.ca/project-based-learning/>

Metodología: APRENDIZAJE PRÁCTICO - EXPERIENCIAL

Definición:	Utilidad:
<p>El aprendizaje práctico-experimental es un enfoque que se centra en que las y los estudiantes aprendan a través de la práctica y la experimentación.</p> <p>Este enfoque se basa en la teoría del aprendizaje constructivista, que sostiene que las y los estudiantes construyen su propio conocimiento a partir de sus experiencias.</p> <p>El aprendizaje práctico-experimental se caracteriza por los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las y los estudiantes participan activamente en el proceso de aprendizaje. No son meros receptores de información, sino que son protagonistas de su propio aprendizaje. • Las y los estudiantes utilizan una variedad de recursos y estrategias. No se limitan a la lectura y la escritura, sino que utilizan también recursos como la experimentación, la observación y la resolución de problemas. 	<p>El aprendizaje práctico-experimental es una estrategia de aprendizaje que se basa en la teoría del aprendizaje constructivista, que sostiene que las y los estudiantes construyen su propio conocimiento a partir de sus experiencias. Este enfoque de aprendizaje ofrece una serie de ventajas para el desarrollo de competencias, entre las que se incluyen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Favorece el desarrollo de habilidades cognitivas complejas: El aprendizaje práctico-experimental requiere que las y los estudiantes utilicen habilidades cognitivas complejas, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad. Estas habilidades son esenciales para el éxito en la escuela, el trabajo y la vida. - Promueve el aprendizaje significativo: Las y los estudiantes aprenden mejor cuando lo que aprenden es relevante para ellos y cuando tienen la oportunidad de aplicarlo en situaciones reales. El aprendizaje práctico-experimental permite a las y los estudiantes aprender de forma significativa, ya que les ofrece la oportunidad de explorar conceptos y aplicarlos a situaciones de la vida real. - Desarrolla la capacidad de aprender a aprender: El aprendizaje práctico-experimental ayuda a las y los estudiantes a desarrollar la capacidad de aprender a aprender. Las y los estudiantes aprenden a ser autónomos y a buscar información por sí mismos, lo que les permite seguir aprendiendo a lo largo de su vida. <p>El aprendizaje práctico-experimental es una estrategia de aprendizaje eficaz para el desarrollo de competencias. Este enfoque permite a las y los estudiantes aprender de forma significativa y desarrollar las habilidades que necesitan para tener éxito en la escuela, el trabajo y la vida.</p>

<p>Las y los estudiantes tienen la oportunidad de aplicar lo que aprenden en situaciones reales. El aprendizaje no se limita al aula, sino que se extiende al mundo real.</p>		
Secuencia didáctica		
¿Qué hacer antes? / Rol del docente	¿Qué hacer durante? / Rol del docente	¿Qué hacer después? / Rol del docente
<p>En esta fase, el profesor debe planificar el aprendizaje práctico-experimental de forma cuidadosa.</p> <p>Debe tener en cuenta los siguientes aspectos:</p> <p>Objetivos:</p> <p>¿Qué quieren que las y los estudiantes aprendan?</p> <p>Contenidos:</p> <p>¿Qué conceptos y habilidades deben aprender las y los estudiantes?</p> <p>Actividades:</p> <p>¿Qué actividades realizarán las y los estudiantes para aprender?</p> <p>Recursos:</p> <p>¿Qué recursos necesitarán las y los estudiantes para realizar las actividades?</p>	<p>Inicio: en esta fase, el docente debe introducir la actividad a las y los estudiantes y motivarlos a participar.</p> <p>Debe explicar los objetivos de la actividad, los contenidos que aprenderán y las actividades que realizarán. También debe crear un ambiente de aprendizaje positivo en el que las y los estudiantes se sientan seguros de explorar y de arriesgarse.</p> <p>Desarrollo: en esta fase, las y los estudiantes realizan las actividades planificadas por el profesor. El docente debe proporcionar a las y los estudiantes la orientación y el apoyo que necesitan para completar las actividades. También debe fomentar la colaboración entre las y los estudiantes.</p>	<p>Después de una clase en la que se utilizó el aprendizaje práctico-experimental, el docente debe realizar una serie de tareas para evaluar el aprendizaje de las y los estudiantes y para mejorar la actividad para futuras ocasiones. Estas tareas incluyen:</p> <p>Reflexionar sobre la actividad: El docente debe reflexionar sobre la actividad para identificar los aspectos positivos y los aspectos que podrían mejorarse. Esta reflexión puede realizarse a través de un diario de enseñanza, una conversación con un colega o una autoevaluación.</p> <p>Realimentar a las y los estudiantes: El docente debe proporcionar realimentación a las y los estudiantes sobre su desempeño en la actividad. Esta realimentación puede ayudar a las y los estudiantes a mejorar su aprendizaje y a desarrollar sus habilidades.</p> <p>Actualizar la actividad: El docente puede actualizar la actividad para futuras ocasiones basándose en sus reflexiones, en la evaluación del aprendizaje de las y los estudiantes y en la realimentación que proporcionó a las y los estudiantes.</p>



	<p>Aplicación: En esta fase, las y los estudiantes aplican lo que han aprendido a situaciones nuevas. El docente puede facilitar esta aplicación a través de actividades de transferencia o proyectos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Esta actualización puede ayudar a mejorar la actividad y a hacerla más eficaz para el aprendizaje de las y los estudiantes. - Para asegurar que el aprendizaje práctico-experimental logre su cometido, el docente debe: <ul style="list-style-type: none"> - Observar a las y los estudiantes mientras realizan las actividades y tomar notas sobre su participación. - Entrevistar a las y los estudiantes para obtener su opinión sobre la actividad. - Revisar los trabajos de las y los estudiantes para evaluar su comprensión de los conceptos y habilidades. - Reflexionar sobre la actividad en un diario de enseñanza.
--	---	--

Recomendaciones Generales (desarrollo de aprendizajes fundacionales y competencias transversales)

Como ya se mencionó el aprendizaje práctico-experimental es una estrategia de enseñanza-aprendizaje que permite a las y los estudiantes aprender a través de la práctica y la experimentación.

Algunas estrategias aplicadas a los aprendizajes fundacionales son las siguientes:

Aprendizajes lógico-matemáticos:

- **Objetivo:** Las y los estudiantes aprenderán a identificar los elementos de una narración.
- **Actividad:** Las y los estudiantes crearán un cómic que represente una narración.
- **Integración de los aprendizajes fundacionales:** Para crear el cómic, las y los estudiantes deberán aplicar sus habilidades lógico-matemáticas para organizar la información y para organizar los elementos visuales.
- **Oportunidades para la práctica y la reflexión:** Las y los estudiantes podrán practicar sus habilidades lógico-matemáticas mientras crean el cómic y reflexionarán sobre su aprendizaje al compartir sus cómics con sus compañeras y compañeros.
- **Evaluación:** La evaluación se realizará a través de una rúbrica que tendrá en cuenta los elementos de la narración y los elementos visuales.

Aprendizajes comunicativos:

- **Objetivo:** Las y los estudiantes aprenderán a escribir un ensayo argumentativo.
- **Actividad:** Las y los estudiantes investigarán un tema y escribirán un ensayo argumentativo para defender su punto de vista.

- **Integración de los aprendizajes fundacionales:** Para escribir el ensayo argumentativo, las y los estudiantes deberán aplicar sus habilidades comunicativas para organizar sus ideas y para expresarse de forma clara y concisa.
- **Oportunidades para la práctica y la reflexión:** Las y los estudiantes podrán practicar sus habilidades comunicativas mientras investigan el tema y mientras escriben el ensayo. También podrán reflexionar sobre su aprendizaje al compartir sus ensayos con sus compañeros.
- **Evaluación:** La evaluación se realizará a través de una rúbrica que tendrá en cuenta la organización de las ideas, la claridad de la expresión y la persuasión del ensayo.

Aprendizajes socioemocionales:

- **Objetivo:** Las y los estudiantes aprenderán a trabajar en equipo.
- **Actividad:** Las y los estudiantes trabajarán en grupos para crear un proyecto de investigación sobre un tema literario.
- **Integración de los aprendizajes fundacionales:** Para trabajar en equipo, las y los estudiantes deberán aplicar sus habilidades socioemocionales para comunicarse de forma efectiva, para resolver conflictos y para colaborar con los demás.
- **Oportunidades para la práctica y la reflexión:** Las y los estudiantes podrán practicar sus habilidades socioemocionales mientras trabajan en el proyecto y podrán reflexionar sobre su aprendizaje al compartir sus experiencias con sus compañeras y compañeros.
- **Evaluación:** La evaluación se realizará a través de una rúbrica que tendrá en cuenta la participación de las y los estudiantes en el grupo, la calidad del proyecto y la capacidad de las y los estudiantes para trabajar juntos.

Orientaciones para el trabajo colaborativo:

El trabajo colaborativo es una estrategia de aprendizaje que involucra a dos o más personas que trabajan juntas para alcanzar un objetivo común. El trabajo colaborativo puede ser una herramienta muy eficaz para el aprendizaje práctico-experimental, ya que permite a las y los estudiantes:

- Compartir sus ideas y conocimientos.
- Aprender unos de otros.
- Desarrollar habilidades de comunicación y colaboración.

A continuación, se presentan algunas orientaciones para el trabajo colaborativo en el aprendizaje práctico-experimental:

- **Establezca objetivos claros:** Las y los estudiantes deben comprender los objetivos de la actividad colaborativa antes de comenzar a trabajar.
- **Elija el tamaño adecuado del grupo:** Los grupos de trabajo demasiado grandes pueden ser difíciles de gestionar, mientras que los grupos de trabajo demasiado pequeños pueden no permitir que las y los estudiantes compartan sus ideas y conocimientos de forma eficaz.
- **Proporcione a las y los estudiantes roles y responsabilidades:** Los roles y responsabilidades claros pueden ayudar a garantizar que todos los miembros del grupo participen de forma equitativa.
- **Facilite la comunicación entre las y los estudiantes:** Las y los estudiantes deben tener oportunidades para comunicarse entre sí de forma efectiva.

- Proporcione a las y los estudiantes apoyo y orientación: El profesor debe estar disponible para ayudar a las y los estudiantes a resolver problemas y a trabajar de forma eficaz en grupo.

Algunas recomendaciones específicas para el trabajo colaborativo en el aprendizaje práctico-experimental:

- Establezca un ambiente de aprendizaje positivo en el que las y los estudiantes se sientan cómodos compartiendo sus ideas y trabajando con los demás.
- Proporcione a las y los estudiantes oportunidades para que practiquen sus habilidades de comunicación y colaboración.
- Facilite la resolución de conflictos entre las y los estudiantes.
- Evalúe el trabajo colaborativo de las y los estudiantes para proporcionarles realimentación sobre su desempeño.

Orientaciones para el trabajo mediado con tecnología

El trabajo mediado con tecnología en el aprendizaje práctico-experimental puede ser una herramienta muy eficaz para mejorar el aprendizaje de las y los estudiantes. La tecnología puede ayudar a las y los estudiantes a acceder a información, recursos y herramientas que de otro modo no podrían tener. También puede ayudar a las y los estudiantes a colaborar entre sí y a compartir sus ideas.

A continuación, se presentan algunas orientaciones para el trabajo mediado con tecnología en el aprendizaje práctico-experimental:

- **Elija la tecnología adecuada para la actividad:** La tecnología debe ser apropiada para el tema de la actividad y para las habilidades de las y los estudiantes.
- **Integre la tecnología de forma natural en el proceso de aprendizaje:** La tecnología no debe ser un elemento aislado, sino que debe estar integrada en las actividades de aprendizaje.
- **Ofrezca a las y los estudiantes oportunidades para explorar y experimentar con la tecnología:** Las y los estudiantes deben tener la oportunidad de aprender a utilizar la tecnología de forma autónoma.
- **Proporcione a las y los estudiantes apoyo y orientación en el uso de la tecnología:** El profesor debe estar disponible para ayudar a las y los estudiantes a utilizar la tecnología de forma eficaz.



Anexo 2: Methodology

Below, you will find an example of one of the active methodologies and strategies for the active teaching process, collaborative learning techniques, use of educational technology, demonstrations, debates, projects, among others, with a STEAM+H approach for the Superior level.

Methodology: TASK BASED LEARNING		
<p>Definition: Task-Based Learning (TBL), also referred to as Task-Based Language Teaching (TBLT) and Task-Based Instruction (TBI), primarily emphasizes engaging in meaningful tasks. These tasks may involve tasks like creating, producing, or designing.</p>	<p>Use:</p> <p>It focuses on students by proposing communicative and collaborative activities and encouraging them to use creativity and critical thinking in order to present a final product or result. It places students at the forefront of the learning process, engaging them in personal and relevant tasks. This methodology promotes the development of soft skills like adaptability and flexibility, problem-solving, time management, conflict resolution, decision making, and negotiation.</p> <p>Students assume responsibility for their active participation in learning. TBL is enjoyable and motivating for students and serves as an entry point to integrate more Project-Based Learning into the classrooms.</p>	
Teaching Sequence – True Beginners – EGB Media		
<p>What to do before? / Teacher's role</p> <p>Introduce the topic by offering clear instructions that prompt students to use the target language and vocabulary. Establish specific guidelines to ensure students understand the expectations for the final product. Provide essential knowledge and engage in a brief discussion about it. Facilitate a brainstorming session and present examples to guide students in their understanding and application of the concepts.</p>	<p>What to do during the task? / Teacher's role</p> <p>Assumes the role of a coach, guide, and facilitator. The teacher actively moves around the class, offering assistance when required, and takes notes on areas that may require additional reinforcement to solidify knowledge and understanding. Provides feedback on the content to further support students' learning.</p>	<p>What to do after the task? / Teacher's role.</p> <p>Encourage students to evaluate each other's work, reserving teacher reviews for commonly made errors during the task. Peer correction methods may include comments, feedback discussions, or the use of a checklist with space for additional free commentary.</p>



General Recommendations (development of foundational learning and cross-cutting competencies)

Focus on language development based on feedback from current task-based lessons.

Choose relevant topics connected to students' lives, allowing for a sequence of feasible tasks.

Integrate a task-based approach by transitioning from topics to tasks and incorporating student-generated topics.

Model expectations and provide clear spoken and written instructions.

Regularly check in on students to ensure engagement and provide necessary support.

Facilitate reflective reviews for students to analyze and improve their skills.

Design activities that mirror real-life situations, allowing students to achieve specific outcomes using the target language.

Guidelines for Collaborative Work

Form pairs or small groups to encourage collaboration.

Create a friendly environment, promote good communication, and respect towards each other.

Guidelines for Technology-Mediated Work

Find "explained to kids" videos related to the topic.

Organize and provide digital resources that supplement the task-based learning experience. This can include online articles, videos, simulations, or interactive content.

Toolbox with STEAHM (STEAM+H) Approach, Neuroeducation, Interdisciplinarity

Make sure the task involves real-life, meaningful tasks that can enhance engagement and motivation.

Incorporate some simple Problem-Solving activities that encourage students to apply knowledge from various subjects, regardless of language limitations.

Create tasks that can involve a variety of sensory experiences to provide a more immersive and memorable learning environment. It helps learners connect with the content on a deeper level, making the learning experience more meaningful and enjoyable.



ecuador

Arte



REPÚBLICA
DEL ECUADOR



@MinisterioEducacionEcuador



@Educacion_Ec

www.educacion.gob.ec