



REPÚBLICA DE PANAMÁ

**DIRECCIÓN NACIONAL DE CURRÍCULO Y
TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

EDUCACIÓN MEDIA

PROGRAMA DE ESTUDIO DE

Bellas Artes

DÉCIMO GRADO

FASE DE VALIDACIÓN 2026

REPÚBLICA DE PANAMÁ
MINISTERIO DE EDUCACIÓN

DIRECCIÓN NACIONAL DE CURRÍCULO Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA

EDUCACIÓN MEDIA

PROGRAMA DE ESTUDIO
BELLAS ARTES

DÉCIMO GRADO

ACTUALIZACIÓN 2026

FASE DE VALIDACIÓN

AUTORIDADES DEL MINISTERIO DE EDUCACIÓN

S. E. Lucy Molinar

Ministra de Educación

S. E. Agnes De León de Cotes

Viceministra Académica de Educación

S. E. Roberto Sevillano

Viceministro Administrativo de Educación

Mgter. Edwin Gordón

Director General

Dra. Isis Xiomara Núñez

Directora Nacional de Currículo y Tecnología Educativa

Mgter. Esther Torres

Directora Nacional de Educación Media Académica

MENSAJE DE LA MINISTRA DE EDUCACIÓN

Panamá está ante una transformación global sin precedentes y nuestra educación debe estar a la vanguardia. Por este motivo, nos complace presentarles el resultado de un riguroso proceso de Rediseño curricular.

Este no es un simple ajuste de contenidos; es una redefinición estratégica y profunda de nuestra visión formativa. Nuestro objetivo primordial es claro: asegurar que cada estudiante panameño egrese con las competencias más relevantes y actualizadas para triunfar en el siglo XXI. Hemos realizado una actualización integral que abarca todos los niveles: desde la educación inicial hasta la media, tanto académica como profesional y técnica; con un perfil de egreso ambicioso, pero alcanzable.

El nuevo currículo está diseñado para que cada asignatura, proyectos e interacción interdisciplinaria se convierta en una experiencia de aprendizaje significativa. Ya no se trata solo de dar clases, sino de formar a las próximas generaciones de líderes y ciudadanos que puedan asumir los retos de una sociedad en constante cambio.

Esta estructura académica está cuidadosamente alineada con las exigencias nacionales e internacionales, e integra ejes fundamentales para el futuro: inteligencia artificial y tecnología, inteligencia socioemocional para el bienestar integral, estrategias pedagógicas coherentes con el contexto real, técnicas e instrumentos de evaluación auténtica que miden la capacidad de actuación y una serie de temas transversales que fortalecen la calidad de los aprendizajes.

Esta es nuestra promesa: transformar el conocimiento en capacidad real de actuación. Queremos que nuestros niños y jóvenes no solo cumplan con ir a la escuela, sino que quieran aprender para la vida.

Deseo expresar mi sincero agradecimiento a los equipos y profesionales que hicieron posible este proceso de actualización curricular. Un reconocimiento especial al Equipo Nacional de Innovación y Actualización Curricular (ENIAC), así como a los docentes y especialistas que participaron en los seis talleres cruciales de ajuste a los programas de estudio de la educación básica general y media académica; al equipo encargado de la validación de los productos, a los editores, diseñadores gráficos, correctores de estilo y al Equipo Nacional de Capacitación Docente (ENCAD), cuya labor fue fundamental al ejecutar el plan de formación y fortalecer las capacidades de maestros y profesores para la exitosa implementación del Rediseño curricular.

Comunidad educativa: ustedes son los agentes de cambio esenciales que nuestra sociedad necesita. Les invito a comprometerse plenamente con este viaje transformador; con su pasión y dedicación, juntos, haremos de Panamá un referente educativo confiable, dinámico y de calidad.

Lucy Melinar

Ministra de Educación

EQUIPO TÉCNICO NACIONAL

Dirección Nacional de Currículo y Tecnología Educativa

Dra. Isis Xiomara Núñez

Coordinación académica

EQUIPO TÉCNICO

Aleika López

Ana Belkis Antinori

Ana Rosa Truque

Boric Cedeño

Clemente Vergara Rodríguez

Elga Navarro

Javier Jaén

EQUIPO EDITORIAL

Lena Caballero

Temístocles Mayorga G

Saúl Elizar Villarreal G

Omar Alexis Armien N.

Víctor Danny Pérez R

PORTADA Y CONTRAPORTADA

Aracelly Agudo

CORRECCIÓN DE ESTILO

Hipólita Marín

ÍNDICE

PARTE I	8
1. FUNDAMENTOS LEGALES Y DE POLÍTICA EDUCATIVA.....	8
1.1. Base Constitucional	8
1.2. Ley 47 de 1946, Orgánica de Educación.....	8
1.2.1. Fines de la Educación	8
1.2.2. Caracterización de la Educación Media.....	9
1.2.3. Situación y características de la Educación Media.....	10
1.2.4. Objetivos de la Educación Media	11
PARTE II	13
2. FUNDAMENTOS DE LA EDUCACIÓN MEDIA.....	13
2.1 Fundamento psicopedagógico	13
2.1.1 El modelo educativo y los paradigmas del aprendizaje	13
2.1.2 Concepción de aprendizaje	14
2.2. Fundamento psicológico	14
2.3. Fundamento socioantropológico	15
2.4. Fundamento socioeconómico	15
PARTE III	16
3. EL ENFOQUE DE FORMACIÓN POR COMPETENCIAS	16
3.1 El cambio curricular como estrategia para mejorar la calidad de la Educación Media	16
3.2. El modelo educativo.....	16
3.3 El enfoque por competencias.....	16
3.4 Competencias básicas y genéricas	17

3.4.1 El perfil del egresado	17
3.4.2. Competencias básicas de la Educación Media	19
PARTE IV	29
4. EL NUEVO ROL Y PERFIL DEL DOCENTE	30
PARTE V	32
5. ENFOQUE EVALUATIVO	32
5.1 La evaluación de los aprendizajes	32
5.2 ¿Para qué evalúa el docente?	32
5.3 ¿Qué evaluar?.....	32
5.4 ¿Cómo evaluar?.....	33
5.5 Recomendaciones de técnicas y métodos de evaluación:	33
5.6 Criterios para la construcción de procedimientos evaluativos	35
PARTE VI	36
6. RECOMENDACIONES GENERALES PARA EL USO DE LOS PROGRAMAS DE ESTUDIO	387
PARTE VII	368
7. ARTICULACIÓN ENTRE LA PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA INTERDISCIPLINARIA, LOS EJES TRANSVERSALES Y LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE (EDS).....	38
PARTE VIII	41
8. ESTRUCTURA DE LOS PROGRAMAS DE ESTUDIO	41
ANEXOS	66

PARTE I

1. FUNDAMENTOS LEGALES Y DE POLÍTICA EDUCATIVA

1.1. Base Constitucional

Los Fundamentos Legales y de Política Educativa están consignados en diferentes instrumentos legales y normativos: Constitución Política de la República de Panamá, Capítulo 5º y en los principios, fines y objetivos establecidos en la Ley 47 de 1946 Orgánica de Educación.

Artículo 92. La educación debe atender el desarrollo armónico e integral del educando dentro de la convivencia social, en los aspectos físico, intelectual, moral, estético y cívico y debe procurar su capacitación para el trabajo útil en interés propio y en beneficio colectivo.

1.2. Ley 47 de 1946, Orgánica de Educación

Artículo 3: “La educación panameña se fundamenta en principios universales, humanísticos, cívicos, éticos, morales, democráticos, científicos, tecnológicos, en la idiosincrasia de nuestras comunidades y en la cultura nacional”.

Artículo 14: La educación como proceso permanente, científico y dinámico, desarrollará los principios de “aprender a ser”, “aprender a aprender” y “aprender a hacer”, sobre proyectos reales que permitan preparar al ser humano y a la sociedad con una actitud positiva hacia el cambio que eleve su dignidad, con base en el fortalecimiento del espíritu y el respeto a los derechos humanos.

Artículo 83: El segundo nivel de enseñanza continuará la formación cultural del estudiante y le ofrecerá una sólida formación en opciones específicas, a efecto de prepararlo para el trabajo productivo, que le facilita su ingreso al campo laboral y `proseguir estudios superiores de acuerdo con sus capacidades, intereses y las necesidades socioeconómicas del país.

1.2.1. Fines de la Educación

- Contribuir al desarrollo integral del individuo con énfasis en la capacidad crítica, reflexiva y creadora, para tomar decisiones con una clara concepción filosófica y científica del mundo y de la sociedad, con elevado sentido de solidaridad humana.
- Coadyuvar en el fortalecimiento de la conciencia nacional, la soberanía, el conocimiento y valorización de la historia patria; el fortalecimiento, la independencia nacional y la autodeterminación de los pueblos.

- Infundir el conocimiento y la práctica de la democracia como forma de vida y gobierno.
- Favorecer el desarrollo de actitudes en defensa de las normas de justicia e igualdad de los individuos, mediante el conocimiento y respeto de los derechos humanos.
- Fomentar el desarrollo, conocimiento, habilidades, actitudes y hábitos para la investigación y la innovación científica y tecnológica, como base para el progreso de la sociedad y el mejoramiento de la calidad de vida.
- Impulsar, fortalecer y conservar el folclor y las expresiones artísticas de toda la población, de los grupos étnicos del país y de la cultura regional y universal.
- Fortalecer y desarrollar la salud física y mental de los panameños a través del deporte y actividades recreativas de vida sana, como medios para combatir el vicio y otras prácticas nocivas.
- Incentivar la conciencia para la conservación de la salud individual y colectiva.
- Fomentar el hábito del ahorro, así como el desarrollo del cooperativismo y la solidaridad.
- Fomentar los conocimientos en materia ambiental con una clara conciencia y actitudes conservacionistas del ambiente y los recursos naturales de la Nación y del Mundo.
- Fortalecer los valores de la familia panameña como base fundamental para el desarrollo de la sociedad.
- Garantizar la formación del ser humano para el trabajo productivo y digno en beneficio individual y social.
- Cultivar sentimientos y actitudes de apreciación estética en todas las expresiones de la cultura.
- Contribuir a la formación, capacitación y perfeccionamiento de la persona como recurso humano, con la perspectiva de la educación permanente, para que participe eficazmente en el desarrollo social, el conocimiento político y cultural de la Nación, y reconozca y analice críticamente los cambios y tendencias del mundo actual.
- Garantizar el desarrollo de una conciencia social en favor de la paz, la tolerancia y la concertación como medios de entendimiento entre los seres humanos, pueblos y naciones.
- Reafirmar los valores éticos, morales y religiosos en el marco del respeto y la tolerancia entre los seres humanos.
- Consolidar la formación cívica para el ejercicio responsable de los derechos y deberes ciudadanos, fundamentada en el conocimiento de la historia, los problemas de la Patria y los más elevados valores nacionales y mundiales.

1.2.2. Caracterización de la Educación Media

Dentro de la estructura del sistema educativo panameño, la Educación Media constituye el nivel que sigue a la Educación Básica General.

De acuerdo con lo establecido en la Ley 47 de 1946, Orgánica de Educación, el segundo nivel de la enseñanza o Educación Media es el final de la escolaridad regular del sistema educativo, con una duración de tres años. Le corresponde atender las necesidades educativas de la población joven luego de la finalización del nivel de Educación Básica General. Es una oferta educativa de carácter gratuito y diversificado.

En este nivel le compete formar a los estudiantes para ese doble propósito relacionado con la continuación de estudios superiores y/o la inserción en el mundo adulto y laboral.

1.2.3. Situación y características de la Educación Media

Hasta mediados del siglo XX la prosperidad personal y colectiva se podía sostener en una educación básica completa, lo que fue extendiendo su obligatoriedad. Ésta comenzó a ser insuficiente en la medida que la automatización y la informática fueron desplazando el esfuerzo físico por la inteligencia, la comunicación masiva y las redes digitales fueron permeando el tejido social y la transnacionalización fue estructurando las relaciones económicas. Fue así como la Educación Media se empezó a transformar en uno de los principales factores para abandonar la marginación y la pobreza o permanecer en ella.

La Educación Media panameña atiende al 50% de los jóvenes, que representa cerca de 90,000 estudiantes, de los cuales el 54% son mujeres. La matrícula es en un 80.90% de carácter urbana, en un 16% rural y en un 3,7% indígena. Los estudiantes son atendidos en 160 centros educativos. El número de profesores es cercano a los 6,500, de los cuales un 54% correspondiente a media profesional y técnica y 46% a media académica. La deserción total es de 3,2%, pero esta cifra esconde diferencias importantes, como el hecho de que sea sobre un 2% en 4to año y menos de 1% en los años siguientes. Se eleva en el medio rural e indígena, especialmente en las mujeres.

Hoy al culminar la experiencia educativa secundaria, les abre las puertas a las personas para integrarse activamente a la sociedad y la economía del conocimiento, hacer un uso creativo de la tecnología en cambio continuo y utilizar productivamente los espacios virtuales, contribuyendo así al desarrollo político, social y cultural de un país, así como al crecimiento económico sustentable.

En la búsqueda de una nueva oferta curricular, la Educación Media asume como una parte fundamental del sistema que posee rasgos o características particulares, que la perfilan claramente y la diferencian de los otros niveles del sistema que la anteceden y preceden.

Entre esas características adquieren especial relevancia las siguientes:

- El nivel de Educación Media representa, no sólo la oportunidad de la continuación de un proceso formativo de la población adolescente y de adultos jóvenes iniciada en la Educación Básica General; sino también su carácter terminal que tiene un doble significado: por una parte, debe ser lo suficientemente efectiva para permitirle a los sujetos una formación que los habilite como personas y ciudadanos, integrándolos al mundo laboral con clara conciencia de sus valores, tradiciones y costumbres con capacidad para convivir con otros. Aprender y emprender con habilidad utilizando

con propiedad los códigos básicos de la nueva ciudadanía, así como el pensamiento científico y tecnológico y, por otra parte, debe preparar a los alumnos para continuar estudios superiores con una habilitación científica y tecnológica sólida y pertinente.

- La educación de los jóvenes en el nivel medio se plantea como una etapa de consolidación de procesos de socialización y de desarrollo del pensamiento que sólo es posible lograrlo dentro de los primeros 25 años de vida. Esto significa, que se debe considerar la necesidad de una propuesta educativa coherente en todos los niveles del sistema educativo, y además, tener una concepción pedagógica sustentada en un conocimiento profundo de las características biopsicosociales de los estudiantes.
- Esta etapa del sistema se caracteriza por la integración de la teoría y la práctica. Esta última se fortalece en la modalidad técnica-profesional que debe realizarse en empresas o instituciones oficiales y particulares del país.
- Este nivel debe proveer a los adolescentes los aprendizajes relativos a la educación ciudadana.

Las dimensiones que hoy se reconocen como contenidos esenciales de esta educación son: derechos humanos, democracia, desarrollo y paz, los cuales requieren para su aprendizaje e internalización una escala nueva de valores, así como formas distintas de estructurar las oportunidades para su aprendizaje.

Para lograr los mejores resultados en la Educación Media, y considerando las características definitorias que posee esta etapa dentro de la estructura de organización y funcionamiento del sistema, se deben considerar los riesgos que conlleva el período de transición que viven los estudiantes en esta etapa y que posiblemente puede ser la última de su escolaridad.

1.2.4 Objetivos de la Educación Media

El cumplimiento de los propósitos generales se alcanzará en la medida en que los alumnos logren los siguientes objetivos:

- Incorporar a los estudiantes a la sociedad en forma crítica y participativa considerando los valores de nuestra tradición cultural promoviendo su desarrollo.
- Valorar el conocimiento de nuestra historia, reconociendo la interdependencia de los pueblos y la necesidad de contribuir a la construcción de una cultura de paz fundamentada en la tolerancia y el respeto a los derechos humanos y la diversidad cultural

- Tomar conciencia de la necesidad de establecer un equilibrio respetuoso con el ambiente asumiendo los comportamientos que corresponden a tal posición.
- Desarrollar las habilidades intelectuales que les permita decodificar, procesar, reconstruir y transmitir información en una forma crítica y por diferentes medios aplicando el pensamiento creativo y la imaginación en la solución de problemas y en la toma de decisiones que les permitan asimilar los cambios y contribuir al proceso de transformación social en diversos órdenes.
- Fortalecer el aprendizaje y uso de las diferentes formas de expresión oral y escrita, con un alto grado de eficiencia.
- Ampliar el desarrollo del pensamiento lógico matemático y su utilización en la resolución de problemas matemáticos en la vida cotidiana, particularmente en sus estudios superiores.
- Valorar la importancia de la educación, a lo largo de toda la vida, como medio de acceder al conocimiento y así estar en condiciones de participar en la generación de conocimientos, en los beneficios del desarrollo científico y tecnológico desde una perspectiva crítica asumiendo una conducta ética y moral socialmente aceptable.
- Valorar el dominio de los conocimientos científicos y tecnológicos, la experiencia práctica como elementos básicos que les permiten incorporarse a los estudios superiores, a la sociedad civil o al sector productivo, adaptándose a diversas condiciones de trabajo y con suficiente autonomía y responsabilidad para enfrentar, con éxito, las exigencias de la vida social, personal y laboral.

PARTE II

2. FUNDAMENTOS DE LA EDUCACIÓN MEDIA

2.1 Fundamento psicopedagógico

La misión del Ministerio de Educación es formar ciudadanos íntegros, generadores de conocimientos con alto compromiso social y creadores de iniciativas, partícipes del mejoramiento, bienestar y calidad de vida de los panameños.

2.1.1 El modelo educativo y los paradigmas del aprendizaje

El paradigma del aprendizaje lo encontramos en todas las posibles formas de aprendizaje; aprender a aprender; aprender a emprender; aprender a desaprender; aprender a lo largo de toda la vida lo que obliga a la educación permanente.

El paradigma del aprendizaje debe considerar, además, los cuatro pilares de la educación del futuro: aprender a saber, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a convivir, según el (Informe de la Comisión Internacional de la Educación para el siglo XXI, conocido como Informe Delors). El nuevo paradigma exige a los educadores, incluyendo los del nivel superior, formarse primordialmente, como diseñadores de métodos y ambientes de aprendizaje.

El paradigma del nuevo rol del profesor como mediador de los aprendizajes, requiere que el docente desarrolle metodologías integradoras y motivadoras de los procesos intelectuales. Que haga posible en el estudiante el desarrollo del pensamiento crítico, reflexivo y proactivo llevándolo a descubrir lo que está más allá del currículo formal. El (la) profesor (a), deja de ser el centro principal del proceso, pero no desaparece de éste, sino que se transforma en un guía, en un tutor capaz de generar en su aula un ambiente de creatividad y construcción de aprendizajes.

El paradigma del nuevo rol del estudiante como constructor de su aprendizaje se refiere a un estudiante dinámico, proactivo, reflexivo y comprometido con su propio aprendizaje; sensible a los problemas sociales del entorno reconociendo que su aporte es esencial para la solución de estos problemas.

2.1.2 Concepción de aprendizaje

En la búsqueda de respuestas de cómo aprenden los seres humanos, se ha conformado diferentes teorías que tratan de explicar este fenómeno. Al principio y desde Aristóteles se planteó la necesidad de encontrar explicaciones desde la filosofía; con el desarrollo de la psicología; se desarrolló la búsqueda de explicaciones matizadas de fuerte componente experimentales.

En la actualidad, se reconocen por lo menos, diez teorías principales que tratan de explicar el aprendizaje; las que sin embargo, se pueden agrupar en dos grandes campos:

1. Teorías conductistas y neoconductistas
2. Teorías cognoscitivistas o cognitivistas.

En la perspectiva conductivista se agrupan las explicaciones de que toda conducta se considera compuesta por actos más simples cuyo dominio es necesario y hasta suficiente para la conducta total. Estas teorías reconocen exclusivamente elementos observables y medibles de la conducta, descartando los conceptos abstractos intrínsecos al sujeto.

Por las ineficiencias explicativas del conductismo, sobre todo por la falta de consideración a la actitud pensante del ser humano se plantea la perspectiva cognitivista que sostiene que el ser humano es activo en lo que se refiere a la búsqueda y construcción del conocimiento. Según este enfoque, las personas desarrollan estructuras cognitivas o constructivas con los cuales procesan los datos del entorno para darles un significado personal, un orden propio razonable en respuesta a las condiciones del medio.

2.2. Fundamento psicológico

En el marco de las expectativas de cambio en nuestro país, se evidencian en relación con este fundamento, planteamientos como los siguientes:

- El proceso curricular se centra en el alumno como el elemento más importante, para ello se considera la forma como este aprende y se respeta su ritmo de aprendizaje.
- Se enfatiza al plantear la propuesta curricular en la importancia de llenar las necesidades, los intereses y las expectativas de los alumnos, estimulando en ellos a la vez, sus habilidades, la creatividad, el juicio crítico, la capacidad de innovar, tomar decisiones y resolver retos y problemas.

- Se busca un currículo orientado al desarrollo integral del alumno, considerando las dimensiones socioafectiva, cognoscitiva y psicomotora, vistas como una unidad; esto es, como tres aspectos que interactúan.
- Se pretende estimular los conocimientos, las habilidades, las actitudes y los procedimientos necesarios para la investigación, la construcción y reconstrucción del conocimiento.
- El proceso curricular fortalece el desarrollo de aprendizajes relacionados con el “saber”, el “saber hacer”, el “saber ser” y el “saber convivir”.
- El nuevo currículo presta especial atención a la capacidad de pensar autónoma y críticamente, de resolver problemas cotidianos y de adaptarse a los cambios permanentes.

2.3. Fundamento socio antropológico

El aporte del fundamento socio-antropológicos permite comprender el papel que se asumirá ante el contexto sociocultural al planificar y ejecutar el currículo. Permite conocer los rasgos culturales y sociales y la forma en que interactúan los actores sociales, en un determinado contexto.

2.4. Fundamento socioeconómico

Panamá es un país con buenos indicadores macroeconómicos que facilitan el diseño y ejecución de planes que fomenten un crecimiento sustentable. Dentro de las políticas sociales, la educación debería cobrar un rol relevante, considerando por un lado, que en ella se cimenta el progreso de las personas y, por otro, que es un pilar decisivo del desarrollo político y productivo. En este contexto, se ha venido planteando la necesidad de efectuar una Transformación de la Educación Media que la ponga en el mismo nivel que se observa en países emergentes.

Hoy culminar bien la experiencia educativa secundaria les abre las puertas a los estudiantes para integrarse activamente a la sociedad y a la economía del conocimiento, hacer un uso creativo de la tecnología en cambio continuo y utilizar productivamente los espacios virtuales, contribuyendo al desarrollo político, social y cultural de un país y a un crecimiento económico sustentable.

PARTE III

3. EL ENFOQUE DE FORMACIÓN POR COMPETENCIAS

3.1 El cambio curricular como estrategia para mejorar la calidad de la Educación Media

El cambio curricular se ha concebido como una forma de hacer efectiva la revisión integral de los principios, estructura y funcionamiento del sistema educativo para renovarlo, democratizarlo y adecuarlo a los cambios acelerados, diversos y profundos que se generan en la sociedad.

3.2. El modelo educativo

El modelo educativo está sustentado en la historia, valores profesados, la filosofía, objetivos y finalidades de la institución; además, propicia en los estudiantes **una formación integral y armónica: intelectual, humana, social y profesional**. El modelo educativo se orienta por los postulados de la UNESCO acerca de la educación para el siglo XXI en cuanto debe estimular: **el aprendizaje permanente, el desarrollo autónomo, el trabajo en equipo, la comunicación con diversas audiencias, la creatividad y la innovación en la producción de conocimiento y en el desarrollo de tecnología, la destreza en la solución de problemas, el desarrollo de un espíritu emprendedor, la sensibilidad social y la comprensión de diversas culturas**.

El modelo educativo está centrado en los **valores, la misión y la visión institucional**; tiene como objetivo fundamental la formación de ciudadanos emprendedores, íntegros, con conciencia social y pensamiento crítico y sirve de referencia para las funciones de docencia dentro del proyecto educativo.

3.3 El enfoque por competencias

El enfoque en competencias se fundamenta en una visión constructivista, que reconoce al aprendizaje como un proceso que se construye en forma individual, en donde los nuevos conocimientos toman sentido estructurándose con los previos y en su interacción social. Por ello, un enfoque por competencias conlleva un planteamiento pertinente de los procesos de enseñanza y aprendizaje, actividad que compete al docente, quien promoverá la creación de ambientes de aprendizaje y situaciones educativas apropiadas al enfoque de competencias. Dicho enfoque favorece las actividades de investigación, el trabajo colaborativo, la resolución de problemas, la elaboración de proyectos educativos interdisciplinarios, entre otros. De la misma manera, la evaluación de las competencias de los estudiantes requiere el uso de métodos diversos, por lo que los docentes deberán contar con las herramientas para evaluarlas.

Una competencia se puede definir como un saber actuar en una situación; es la posibilidad de movilizar un conjunto integrado de recursos (saber, saber hacer y saber ser) para resolver una situación problema en un contexto dado utilizando recursos propios y del entorno. La competencia implica una situación que involucra diferentes dimensiones: cognitiva, procedimental, afectiva, interpersonal y valorativa. Al hacerlo, el sujeto pone en juego sus recursos personales, colectivos (redes) y contextuales en el desempeño de una tarea. Debe señalarse que no existen las competencias independientes de las personas.

Una formación por competencias es una formación humanista que integra los aprendizajes pedagógicos del pasado a la vez que los adapta a situaciones cada vez más complejas circunstancias del mundo actual.

3.4 Competencias básicas y genéricas

Las ofertas de Educación Media están orientadas a favorecer y/o fortalecer entre su gama de competencias básicas, los conocimientos, destrezas, capacidades y habilidades que sean compatibles con los fines de la educación panameña, establecidos en la Ley Orgánica de Educación y con los objetivos generales propuestos para la Educación Media.

Competencias genéricas:

Son necesarias para el desempeño de numerosas tareas. Incluyen la mayoría de las básicas y están relacionadas con la comunicación de ideas, el manejo de la información, la solución de problemas, el trabajo en equipo (análisis, planeación, interpretación y negociación).

Se acepta que la formación en competencias es producto de un desarrollo continuo y articulado a lo largo de toda la vida y en todos los niveles de formación. Las competencias se adquieren (educación, experiencia, vida cotidiana), se movilizan y se desarrollan continuamente y no pueden explicarse y demostrarse independientemente de un contexto.

Las competencias genéricas que conforman el perfil del egresado describen **fundamentalmente, conocimientos, habilidades, actitudes y valores, indispensables en la formación de los sujetos que se despliegan y movilizan desde los distintos saberes.** Su dominio apunta a una autonomía creciente de los estudiantes tanto en el ámbito del aprendizaje como de su actuación individual y social.

Las competencias genéricas no son competencias en el sentido estricto del término, pues en su formulación precisan solamente los recursos a movilizar y no las tareas complejas a resolver, como en el caso de las competencias en sí mismas.

3.4.1 El perfil del egresado

¿Cómo es el perfil del egresado basado en competencias?

Es el que contempla aprendizajes pertinentes que cobran significado en la vida real de los estudiantes.

No hablamos sólo de conocimientos directa y automáticamente relacionados con la vida práctica y con una función inmediata, sino también de aquellos que generan una cultura científica y humanista, que da sentido y articula los conocimientos, habilidades y actitudes asociados con las distintas disciplinas en las que se organiza el saber.

Perfil de egreso: Es el ideal compartido de los rasgos de una persona a formar en el nivel educativo al que pertenece. En el caso del bachillerato general, se formulan las cualidades personales, éticas, académicas y profesionales, fuertemente deseables en el ciudadano joven. Son las características que debe tener un estudiante al finalizar un curso o ciclo tomando en cuenta qué aprendió y desarrolló, lo que se especificó previamente en el currículum o plan de estudios.

La primera tarea para la elaboración del diseño curricular implicó la definición de un perfil compartido, que reseña los rasgos fundamentales que el egresado debe poseer y que podrá ser enriquecido en cada institución de acuerdo a su modelo educativo.

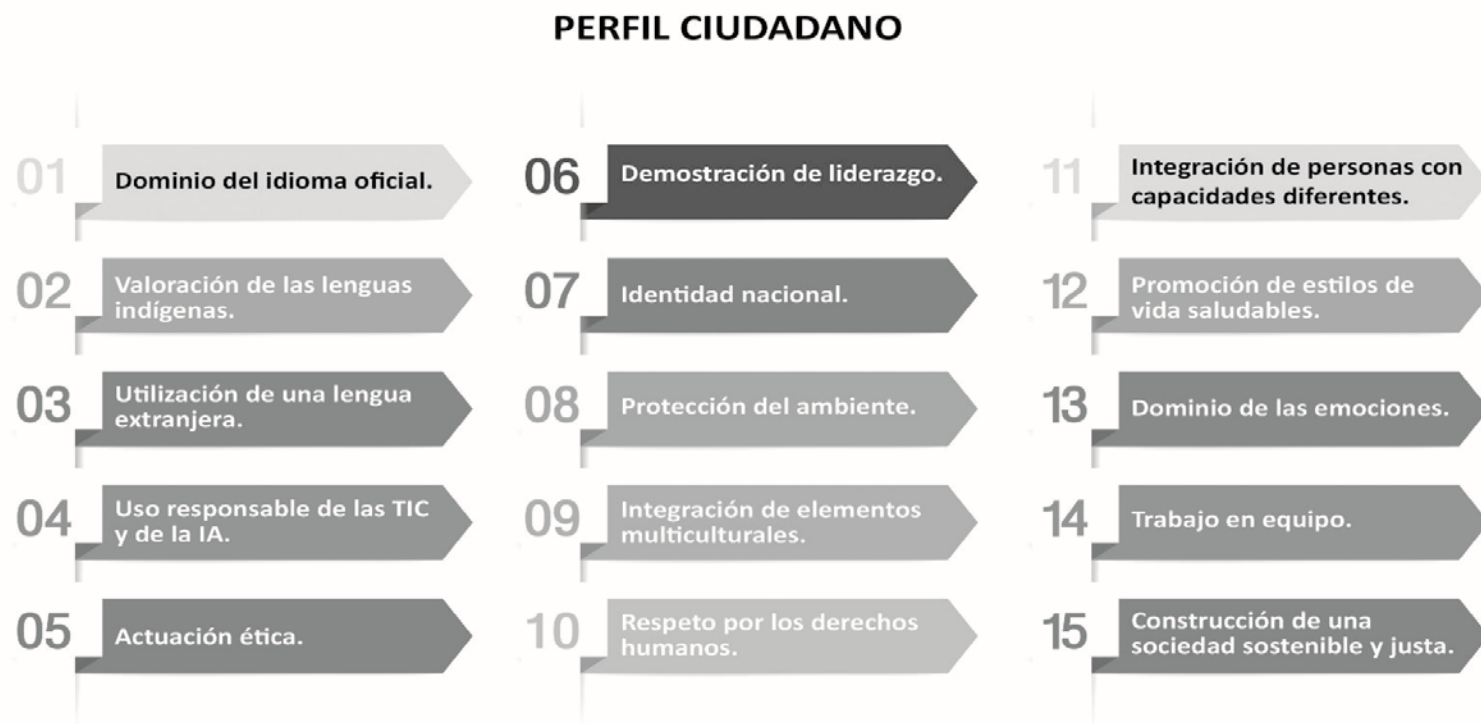
Este perfil es un conjunto de competencias genéricas, las cuales representan un objetivo compartido del sujeto a formar en la Educación Media, que busca responder a los desafíos del mundo moderno; en él se formulan las cualidades individuales, de carácter ético, académico, profesional y social que debe reunir el egresado.

Cabe destacar que la escuela, los contextos socioculturales a los que pertenece cada plantel, y los precedentes de formación contribuyen a la constitución de sujetos. Por tanto, el desarrollo y la expresión de las competencias genéricas será el resultado de todo ello.

Este perfil se logrará mediante los procesos y prácticas educativas relativas a los diferentes niveles de concreción del currículum, como se ilustra a continuación: Diseño curricular (nivel interinstitucional), modelo educativo, planes y programas de estudios (nivel institucional), adecuaciones por centro escolar y finalmente, currículum impartido en el aula. En todos estos niveles se requiere la participación y colaboración de los diversos actores involucrados en la Educación Media.

Perfil ciudadano:

- Emplea y comprende el idioma oficial de manera oral y escrita.
- Emplea y comprende una segunda lengua oral y escrita.
- Conoce y maneja las principales tecnologías de la información.
- Reconoce y aplica la responsabilidad ética en el ejercicio de sus labores.
- Es activo de manera individual y colectiva.
- Se reconoce y conduce con una auténtica identidad nacional.
- Manifiesta el compromiso social con la protección y cuidado del ambiente.
- Valora e integra los elementos éticos, socioculturales, artísticos y deportivos a la vida en forma digna y responsable.
-



3.4.2. Competencias de la Educación Media

2. **COMPETENCIA 1: Comunicativa**

Se relaciona con la utilización del lenguaje como instrumento para la comunicación oral y escrita; la representación, la interpretación y la comprensión de la realidad; la construcción y la comunicación del conocimiento; así como la organización y la autorrealización del pensamiento, las emociones y la conducta como aspectos necesarios para mejorar la interacción comunicativa dentro del entorno social.

Rasgos de la competencia comunicativa

1. Emplea el lenguaje verbal y no verbal para comunicar hechos, sucesos, ideas, pensamientos y sentimientos con precisión, seguridad y fluidez en situaciones del entorno de manera crítica y reflexiva.
2. Es capaz de comprender y analizar información verbal y no verbal utilizando estrategias comunicativas para la lectura y la escucha en distintas situaciones.
3. Elabora mensajes coherentes y significativos que reflejen una comprensión profunda y organizada de la realidad.
4. Utiliza el lenguaje de manera artística para expresar su visión personal y su manera particular de comprender el mundo.
5. Demuestra habilidad para tomar decisiones a partir del análisis y la síntesis de información verbal y no verbal procedente de diversos géneros discursivos.
6. Utiliza correctamente las normas gramaticales y de comunicación en la producción de textos coherentes y cohesionados de diferentes géneros discursivos y en distintos formatos.
7. Muestra comprensión y respeto por la diversidad lingüística y cultural en los contextos en los que se comunica.
8. Desarrolla el hábito de la lectura para el enriquecimiento personal, cultural y profesional.
9. Produce diversos tipos de textos con ideas originales, creativas e innovadoras en diversos contextos.
10. Aplica la empatía, valores y sentido ético en la comunicación.

3. **► Competencia 2: Pensamiento lógico-matemático**

Consiste en la capacidad de interpretar, comprender, utilizar y relacionar los números, sus operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión y razonamiento matemático, con la finalidad de producir e interpretar distintos tipos de información; así como para desarrollar el pensamiento lógico, el análisis crítico y la resolución creativa de problemas en distintos contextos. Esta habilidad permite a la persona representar, modelar y comunicar situaciones del entorno social y global en la toma de decisiones justas, transparentes y sostenibles en la vida cotidiana, siempre guiado por los principios del bien común, la equidad y la dignidad humana.

Rasgos de la competencia pensamiento lógico-matemático

1. Resuelve operaciones fundamentales en el campo de los números reales, mediante la aplicación de los conceptos matemáticos para responder a situaciones de su entorno.
2. Es capaz de establecer las relaciones entre conceptos y variables para resolver problemas coherentes y fundamentada.
3. Utiliza estructuras básicas, conocimientos y procesos matemáticos que le permiten comprender y resolver situaciones en su vida diaria.
4. Aplica estrategias de resolución de problemas mediante el razonamiento lógico y los procesos sistemáticos para responder a exigencias concretas de su entorno.
5. Integra la matemática como lenguaje universal y utiliza herramientas de aritmética, algebra, geometría, estadística y cálculo para interpretar fenómenos naturales y sociales.
6. Procesa información del entorno aplicando herramientas y recursos matemáticos para operar sobre fenómenos propios de la interacción social.
7. Analiza la inserción de los conceptos matemáticos en situaciones prácticas de la vida cotidiana con una actitud de reflexión, investigación y curiosidad epistémica.
8. Plantea estrategias matemáticas originales que sean adaptables a los diversos contextos para abordar y resolver problemas.
9. Utiliza recursos tecnológicos y digitales para representar, corroborar, modelar, analizar y comunicar información matemática, para valorar el uso no dependiente, crítico y ético de estas tecnologías.

4. ► Competencia 3: Conocimiento e interacción con el mundo físico

Se refiere a la habilidad para interactuar de forma consciente y crítica con el mundo físico, tanto en sus fenómenos naturales como en los generados por la acción humana, de tal modo que se posibilita la comprensión de los sucesos, la predicción de las consecuencias y la actividad dirigida a la mejora y la preservación de las condiciones de la vida propia, de las personas y del resto de los seres vivos.

Rasgos de la competencia conocimiento e interacción con el mundo físico

1. Preserva su bienestar físico, mental y emocional mediante la práctica de hábitos alimenticios, higiénicos y deportivos para una vida saludable.
2. Distingue la necesidad del aprovechamiento racional y sostenible de los recursos naturales y su protección.
3. Actúa con responsabilidad ante los riesgos y los peligros de los fenómenos naturales.
4. Aprecia la biodiversidad de nuestro país por medio del respeto de las normas que la regulan y de hábitos orientados a su conservación y protección.

5. Demuestra responsabilidad y capacidad de adaptación ante los avances científicos y tecnológicos con una visión crítica y ética, que le permita enfrentar los desafíos del mundo actual y contribuir positivamente a la sociedad y el ambiente.
6. Comprende la importancia de desarrollar actividades productivas sostenibles para garantizar la seguridad alimentaria.
7. Utiliza métodos propios de la actividad científica para la resolución de problemas de su entorno.
8. Valora la importancia de la familia como institución integradora de valores y promueve su salud física mental y emocional, mediante la práctica de hábitos alimenticios, higiénicos y deportivos para fortalecer lazos familiares y el bienestar de sus miembros.

5. ► Competencia 4: Tratamiento de la información y competencia digital

Consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información para transformarla en conocimiento. Incorporar habilidades que crean desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse. Resalta la importancia del acceso a la gestión inteligente de información en diversos formatos y medios posicionando las Tic's como herramientas claves para el aprendizaje como pilares de su desarrollo personal y profesional.

Rasgos de la competencia tratamiento de la información y competencia digital

1. Utiliza programas de búsqueda y bases de datos apropiados para la obtención y el análisis de información relevante y procedente de fuentes confiables.
2. Conoce los medios de comunicación digital y los paquetes de software relevantes para la comunicación, así como su funcionamiento y sus limitaciones.
3. Comprende los riesgos asociados con el uso de la tecnología y la importancia de la aplicación de normas éticas relacionadas con la identidad digital, la interacción en línea y la exposición a comportamientos inapropiados y adictivos.
4. Emplea las tecnologías de comunicación digital para la colaboración y la creación de contenidos en diferentes formatos.
5. Aplica los reglamentos de propiedad intelectual y de derechos de autor en la creación y publicación de contenidos en línea.
6. Emplea las tecnologías de la información y la comunicación para incrementar sus conocimientos de manera autónoma.

7. Participa en proyectos innovadores mediante la aplicación de estrategias y herramientas tecnológicas que brinden solución a situaciones de su entorno.
8. Utiliza la tecnología como parte de su proceso de aprendizaje con responsabilidad social.
9. Valora la inteligencia artificial como recursos tecnológicos para aprender, desarrollar proyectos, resolver problemas y afrontar desafíos en el entorno laboral, profesional y social con responsabilidad ética y moral.

6. ► Competencia 5: Social y ciudadana

Hace posible comprender la realidad social en que se vive; cooperar, convivir y ejercer la ciudadanía democrática en una sociedad plural; del mismo modo, comprometerse a contribuir a su mejora. Integra conocimientos diversos y habilidades complejas que permiten participar, tomar decisiones, elegir cómo comportarse en determinadas situaciones y responsabilizarse por las elecciones adoptadas.

Rasgos de la competencia social y ciudadana

1. Manifiesta su identidad regional y nacional mediante la demostración de valores morales, éticos, cívicos y elementos socioculturales y artísticos que fortalecen el ser social.
2. Respeta las normas y los procedimientos legales y éticos en el ejercicio de una ciudadanía activa, responsable y libre de prejuicios.
3. Practica como miembro de la familia, los deberes y derechos que le corresponden en una sociedad de equidad e igualdad.
4. Demuestra tolerancia y comprensión hacia las diferencias culturales y sociales, así como respeto por los derechos y las opiniones de los demás en diferentes contextos sociales.
5. Muestra capacidad y confianza para negociar de manera eficaz en situaciones de conflicto o desacuerdo evitando cualquier forma de violencia o discriminación.
6. Contribuye a la convivencia pacífica en los procesos democráticos para la toma de decisiones colectivas.
7. Muestra habilidades para la comunicación en un marco de respeto y de fomento de la convivencia pacífica en una sociedad multicultural y diversa.
8. Actúa con compromiso y ética en la defensa de los derechos humanos, la justicia social y la sostenibilidad del medio ambiente.

7. ► Competencia 6: Cultural y artística

Esta competencia consiste en conocer, comprender, apreciar, integrar y valorar críticamente diversas manifestaciones culturales y artísticas y utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute; de la misma manera considerarlas parte

del patrimonio de los pueblos, en el marco de un planteamiento intercultural donde tienen prioridad las manifestaciones culturales y artísticas como resultado de las culturas heredadas.

Rasgos de la competencia cultural y artística

1. Analiza, valora y describe aspectos relevantes de la evolución histórica, artística y cultural de los pueblos originarios, afrodescendientes y otros grupos étnicos, para destacar su contribución al patrimonio local y global.
2. Desarrolla capacidades estéticas y creadoras, demuestra interés por participar en la vida cultural.
3. Contribuye en la conservación, difusión cultural y artística como patrimonio nacional.
4. Desarrolla habilidades creativas y artísticas que le permiten expresarse de manera efectiva a través de diferentes medios y formas de arte.
5. Expresa las ideas, experiencias o sentimientos mediante diferentes medios artísticos tales como: la música, la literatura, las artes visuales, escénicas, digital, para mejor interacción con la sociedad.
6. Analiza críticamente el significado y la relevancia de obras de arte y otras expresiones culturales en diferentes contextos.
7. Establece conexiones interculturales a través del arte y las manifestaciones culturales de diversas lenguas artísticas.
8. Proyecta el talento artístico en el canto, danza, teatro y otras expresiones folclóricas como herramienta de sensibilización social.
9. Desarrolla aprendizajes basados en proyectos para crear obras de arte que reflejen diferentes perspectivas culturales.
10. Valora la libertad de expresión, el derecho a la diversidad de expresiones culturales, la importancia del diálogo intercultural y la realización de las experiencias artísticas compartidas.

8. ► Competencia 7: Aprender a aprender

Es capaz de gestionar de manera consciente, estratégica y autónoma su proceso de aprendizaje a lo largo de la vida. Implica identificar fortalezas y debilidades, establecer metas realistas, autorregular su progreso y utilizar eficazmente estrategias para resolver problemas, tomar decisiones y construir conocimiento significativo. Abarca el desarrollo de la curiosidad intelectual, el pensamiento crítico y la motivación intrínseca, así como la capacidad de transferir saberes entre contextos diversos.

Rasgos de la competencia aprender a aprender

1. Autorregula su proceso de aprendizaje, para evaluar sus avances, errores y aciertos con actitud reflexiva, crítica y constructiva.
2. Aplica estrategias cognitivas, metacognitivas y motivacionales que le permiten planificar, ejecutar y evaluar tareas de forma autónoma y eficiente.

3. Establece metas de aprendizaje, personales, académicas, y demuestra perseverancia, responsabilidad y compromiso con su formación continua.
4. Transfiere saberes entre áreas del conocimiento y contextos diversos, para construir aprendizajes interdisciplinarios que le permitan resolver problemas reales.
5. Promueve una actitud investigativa con mentalidad de crecimiento que le impulsan a mantenerse en constante actualización en un mundo de conocimiento en expansión.
6. Aplica técnicas de estudio y organización del tiempo adecuado a su estilo cognitivo en favor de la comprensión profunda de los contenidos.
7. Demuestra habilidad para generar nuevas ideas, especificar metas, crear alternativas, evaluarlas y escoger la mejor.
8. Reflexiona sobre su proceso de aprendizaje y realiza los ajustes necesarios para mejorar.
9. Se involucra en el aprendizaje activo, haciendo preguntas y participando en discusiones.
10. Muestra capacidad permanente para obtener y aplicar nuevos conocimientos, adaptarse a situaciones de aprendizaje nuevas o cambiantes y buscar ayuda cuando es necesario.
11. Demuestra curiosidad e interés en aprender de otros, flexibilidad ante nuevos enfoques y tecnologías o entornos de aprendizaje.
12. Utiliza la realimentación para mejorar su aprendizaje y su desempeño.
13. Evalúa su propio aprendizaje y comprensión para asegurarse de que está adquiriendo las habilidades y los conocimientos necesarios.

9. ► Competencia 8: Autonomía e iniciativa personal

Se refiere a la adquisición consciente de un conjunto de valores y actitudes personales entrelazados, como la responsabilidad, la perseverancia, el conocimiento de sí mismo, la autoestima, la creatividad, la autocrítica y el control emocional, así como la capacidad de tomar decisiones, calcular riesgos, afrontar desafíos y aprender de los errores con actitud resiliente.

Rasgos de la competencia de autonomía e iniciativa personal.

1. Toma decisiones de manera autónoma y responsable, al tomar en cuenta las consecuencias de sus actos.
2. Demuestra resiliencia ante situaciones adversas, mantiene una autoestima saludable y se relaciona con los demás, con empatía, promueve la convivencia, el respeto y el bienestar común.
3. Se reconoce a sí mismo de manera crítica, toma decisiones con responsabilidad y respeta las opiniones, el diálogo y la construcción colectiva en contextos sociales, académicos y sociales.
4. Demuestra actitud crítica y creadora para desempeñarse con eficiencia y eficacia en su formación, las expectativas sociales y las políticas de desarrollo nacional al contribuir conscientemente al presente del país y del mundo.

5. Demuestra firme compromiso con la equidad en su comportamiento y relaciones dentro del ámbito familiar, social y laboral.

10. ► Competencia 9: Socioemocional

Abarca procesos cognitivos y áreas afectivas, como la gestión emocional, las relaciones interpersonales y la proyección social. Su desarrollo es crucial para lograr una salud mental positiva, de manera que las personas puedan conocerse a sí mismas, establecer metas y alcanzarlas, mejorar sus relaciones y tomar decisiones responsables, esto reduce la agresividad y la violencia; además, aumenta las posibilidades de lograr un mejor desempeño social y emocional

Rasgos de la competencia socioemocional

1. Identifica sus propias emociones y las de los demás a través de sus expresiones faciales, tono de voz y lenguaje corporal.
2. Utiliza estrategias efectivas para regular sus emociones.
3. Es capaz de comprender y mostrar empatía hacia las emociones, los sentimientos y las perspectivas de los demás.
4. Interactúa de manera efectiva y respetuosa con los demás.
5. Resuelve problemas de forma autónoma o en grupo.

Las competencias comunicativas, lógico-matemática, interacción con el mundo físico y social y ciudadana se vinculan directamente con las áreas curriculares: Español, Matemática, Ciencias Naturales y Ciencias Sociales. Las demás competencias trascienden las asignaturas y se desarrollan de manera transversal en todas las áreas curriculares, promoviendo así un enfoque holístico y multidimensional en la formación integral de los estudiantes.

11. ► Competencia 10: Emprendimiento

Esta competencia implica transformar ideas en acciones por medio de la elección, la planificación y la gestión de conocimientos, habilidades, actitudes y valores éticos para alcanzar un objetivo determinado. Está orientada hacia la formación de ciudadanos emprendedores que desarrollen capacidades y destrezas sobre educación económica y financiera, pensamiento creativo, gestión de riesgo, toma de decisiones, iniciativa, trabajo en equipo y capacidad para innovar.

Rasgos de la competencia emprendimiento

1. Demuestra capacidad innovadora, creatividad e imaginación para identificar necesidades de su comunidad y proponer soluciones sostenibles desde una perspectiva científica y ecológica.
2. Analiza y aplica el marco legal panameño de emprendimiento al integrar principios de responsabilidad social, sostenibilidad, para generar soluciones económicamente viables y socialmente responsable que respondan a los desafíos del contexto actual.
3. Demuestra habilidades de organización, planificación, gestión y control de proyectos con base en análisis de mercado y modelo sostenible para la toma de decisiones y resolución de problemas.
4. Desarrolla habilidades de liderazgo para trabajar individualmente y de manera colaborativa dentro de un equipo.
5. Gestiona aspectos financieros y presupuestarios para lograr la rentabilidad de un proyecto.
6. Toma decisiones basadas en el análisis y la evaluación de un negocio y su impacto social y económico.
7. Demuestra sentido de la responsabilidad, pensamiento crítico y capacidad para gestionar el riesgo y la incertidumbre.
8. Aplica tecnologías digitales en la gestión, promoción y protección de sus emprendimientos.

El enfoque en el desarrollo de competencias fomenta un aprendizaje más significativo y duradero. En lugar de memorizar información de manera aislada, los estudiantes tienen la oportunidad de aplicar sus conocimientos en contextos auténticos.

12. ► Competencia 11: Bachillerato en Humanidades

1. Comunicación Multilingüe con lógica, precisión y fluidez en varios idiomas.

El egresado del Bachillerato en Humanidades debe tener competencias específicas orientadas al **análisis sociocrítico y conciencia cultural**. En esta competencia se combinan conocimientos teóricos, actitudes y destrezas prácticas. Permite al estudiante comprender la complejidad del ser humano y su entorno histórico-social para actuar como un ciudadano transformador.

Rasgos de Competencias:

- Se comunica de manera asertiva con personas de distintas jerarquías y en situaciones que requieran la atención al público.
- Actúa bajo principios de equilibrio socioemocional, honestidad, confidencialidad de la información y responsabilidad social
- Redacta textos con coherencia, creatividad y respeto riguroso a las normas del lenguaje.
- Capacidad de comunicarse con lógica, precisión y fluidez en una lengua extranjera.
- Sustenta los puntos de vista ante el público de manera precisa, fundamentada y con integridad.
- Valorar y descodifica mensajes complejos en literatura y otros medios.
- Evalúa distintas perspectivas y corrientes con las que se entiende al ser humano y al mundo.
- Formula interrogantes sobre el entorno utilizando metodologías de investigación para hallar respuestas fundamentadas⁸.
- Reconoce el papel del arte, la literatura y la filosofía como motores de transformación cultural.
- Actúa de forma sociable y comprende el derecho como herramienta de orden y justicia.

COMPETENCIAS PARA LA EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL Y EDUCACIÓN MEDIA

-  1. Comunicativa
-  2. Pensamiento Lógico-matemático
-  3. Conocimiento e interacción con el mundo físico
-  4. Tratamiento de la información y competencia digital
-  5. Social y ciudadana
-  6. Cultural y artística
-  7. Aprender a aprender
-  8. Autonomía e iniciativa personal
-  9. Socioemocional
-  10. Emprendimiento

IV PARTE

4. EL NUEVO ROL Y PERFIL DEL DOCENTE

Este modelo educativo, concibe al profesor como el motor que impulsa las capacidades de los alumnos planificando y diseñando experiencias de aprendizaje, más que la simple transmisión de los contenidos.

Entre los rasgos característicos del perfil docente, está la clara conciencia de sus funciones y tareas como guiador del proceso, intelectual, como transformador, crítico y reflexivo; un agente de cambio social y político con profundos conocimientos de los fundamentos epistemológicos de su área de competencia en los procesos educativos.

Además, debe estar dispuesto para el acompañamiento del proceso de aprendizaje de los estudiantes. Es líder y mediador de las interacciones didácticas con una práctica basada en valores, que posibilitan el estímulo a la capacidad crítica y creadora de los alumnos y promueve en él, el desarrollo del sentido crítico y reflexivo de su rol social frente a la educación.

El profesor estimula el desarrollo de las capacidades de los alumnos; en consecuencia, su formación debe concebirse y realizarse desde la perspectiva de la adquisición y aplicación de estrategias para que el alumno aprenda, desarrolle sus capacidades y adquiera conciencia del valor de su creatividad y de la necesidad de ser él, como sujeto educativo, el resultado y la expresión duradera de la calidad de sus aprendizajes.

El docente debe tener clara conciencia de su condición personal y profesional para el cumplimiento cabal de su proyecto de vida desde su particular esfera de actuación, promoviendo una conciencia ética y valores morales en aras de la construcción de una sociedad más justa, equitativa y solidaria.

El rol del profesor, en la educación actual, consiste en favorecer y facilitar las condiciones para la construcción del conocimiento en el aula como un hecho social en donde alumnos y docentes trabajan en la construcción compartida, entre otros, los contenidos actitudinales.

El rol del docente es de gran importancia por las complejas responsabilidades que tiene “el ser profesor”. Cuando se habla de la función del docente como mediador, estamos frente al concepto de la Relación Educativa, entendida como el conjunto de relaciones sociales que se establecen entre el educador y los que él educa, para ir hacia objetivos en una estructura institucional dada. (Oscar Sáenz, 1987).

“La mediación del profesor se establece esencialmente entre el sujeto de aprendizaje y el objeto de conocimiento...” éste media entre el objeto de aprendizaje y las estrategias cognitivas del alumnado. A tal punto es eficaz esta mediación, que los sistemas

de pensamiento de los estudiantes son moldeados profundamente por las actitudes y prácticas de los docentes”. (Sáenz, citado por Batista, 1999). Por ello, la mediación pedagógica para el aprendizaje de carácter crítico, activo y constructivo constituye el principal reto del docente. La relación pedagógica trata de lograr el pleno desarrollo de la personalidad del alumno respetando su autonomía; desde este punto de vista, la autoridad que se confiere a los docentes tiene siempre un carácter dialógico, puesto que no se funda en una afirmación del poder de éstos, sino en el libre reconocimiento de la legitimidad del saber.

PERFIL DOCENTE	ROL DOCENTE
<p>01 Es consciente de su papel como mediador del proceso de aprendizaje y de su responsabilidad en el desarrollo de habilidades y capacidades de los estudiantes.</p>	<p>Actúa como mediador entre los estudiantes y el conocimiento por medio de orientaciones adecuadas para analizar la información disponible de manera crítica y reflexiva.</p>
<p>Posee conocimientos actualizados de su área de competencia y los aplica en los procesos educativos.</p>	<p>Utiliza su conocimiento y experiencia para fomentar una educación transformadora.</p> <p>02</p>
<p>03 Reconoce la importancia de los espacios de aprendizajes apropiados para la construcción del conocimiento en el aula.</p>	<p>Diseña ambientes propicios para el aprendizaje, la participación activa, el intercambio de ideas y el diálogo como herramientas fundamentales en el proceso de aprendizaje.</p>
<p>Trabaja desde una base ética y moral con énfasis en valores como el respeto, la responsabilidad y la solidaridad.</p>	<p>Promueve el desarrollo integral de los estudiantes, considerando no solo sus conocimientos académicos, sino también su formación ciudadana.</p> <p>04</p>
<p>05 Concibe a los estudiantes como protagonistas de su propio aprendizaje.</p>	<p>Aplica estrategias pedagógicas que promuevan el aprendizaje activo y significativo y el desarrollo de las capacidades para seguir aprendiendo a lo largo de la vida.</p>

PARTE V

5. ENFOQUE EVALUATIVO

5.1 La evaluación de los aprendizajes

Dentro del conjunto de acciones y actividades que conforman la práctica educativa, la evaluación es uno de los procesos más importantes, pues involucra la participación de todos los agentes y elementos requeridos para el mismo: estudiantes, docentes, plantel educativo, factores asociados, padres de familia, entre otros.

La evaluación de los aprendizajes escolares se refiere al proceso sistemático y continuo, mediante el cual se determina el grado en que se están logrando los objetivos de aprendizaje.

5.2 ¿Para qué evalúa el docente?

La evaluación es parte integral del proceso de enseñanza-aprendizaje. No es el final de éste, sino el medio para mejorarlo, ya que sólo por medio de una adecuada evaluación, se podrán tomar decisiones que apoyen efectivamente al alumnado; por lo tanto, evaluar sólo al final es llegar tarde para asegurar el aprendizaje continuo y oportuno.

Al asumir esta reflexión, se comprende la necesidad de tener en cuenta la evaluación a lo largo de todas las acciones que se realizan durante este proceso.

Finalmente, se evalúa para entender la manera en que aprenden los estudiantes, sus fortalezas, debilidades y así ayudarlos en su aprendizaje.

5.3 ¿Qué evaluar?

La evaluación del aprendizaje se debe realizar mediante criterios e indicadores:

- Los criterios de evaluación: Constituyen las unidades de recolección de datos y de comunicación de resultados a los estudiantes y sus familias. Se originan en las competencias y actitudes de cada área curricular.
- Los indicadores: Son los indicios o señales que hacen observable el aprendizaje del estudiante. En el caso de las competencias, los indicadores deben explicitar la tarea o producto que el estudiante debe realizar para demostrar que logró el aprendizaje.

- Los conocimientos: Son el conjunto de concepciones, representaciones y significados. En definitiva, no es el fin del proceso pedagógico, es decir, no se pretende que el educando acumule información y la aprenda de memoria, sino que la procese, la utilice y aplique como medio o herramienta para desarrollar capacidades. Precisamente a través de éstas es evaluado el conocimiento.
- Los valores: Los valores no son directamente evaluables, normalmente son inferidos por medio de conductas manifiestas (actitudes evidentes), por lo que su evaluación exige una interpretación de las acciones o hechos observables.
- Las actitudes: Como predisposiciones y tendencias, conductas favorables o desfavorables hacia un objeto, persona o situación; se evalúan a través de cuestionarios, listas de cotejo, escalas de actitud, escalas descriptivas, escalas de valoración, entre otros.

5.4 ¿Cómo evaluar?

El docente debe seleccionar las técnicas y procedimientos más adecuados para evaluar los logros del aprendizaje, considerando, además, los propósitos que se persiguen al evaluar.

La nueva tendencia de evaluación en función de competencias requiere que el docente asuma una actitud más crítica y reflexiva sobre los modelos para evaluar que, tradicionalmente, se aplicaban (pruebas objetivas, cultivo de la memoria, etc.); más bien se pretende que éstos hagan uso de instrumentos más completos, pues los resultados deben estar basados en un conjunto de aprendizajes que le servirán al individuo para enfrentarse a su vida futura. Es decir que la evaluación sería el resultado de la asociación que el estudiante haga de diferentes conocimientos, asignaturas, habilidades, destrezas e inteligencias, aplicables a su círculo social, presente y futuro.

5.5 Recomendaciones de técnicas y métodos de evaluación:

- Proyectos grupales
 - ✓ Informes
 - ✓ Diario reflexivo
 - ✓ Exámenes:
 - Orales
 - Escritos
 - Grupales
 - De criterios
 - Estandarizados
 - Ensayo

- Mapa conceptual
- Foros de discusión
- Carpetas o portafolios
- Carteles o afiches
- Diarios
- Texto paralelo
- Rúbricas
- Murales
- Discursos/disertaciones entrevistas
- Informes/ ensayos
- Investigación
- Proyectos
- Experimentos
- Estudios de caso
- Creaciones artísticas: plásticas, musicales
- Autoevaluación
- Elaboración de perfiles personales
- Observaciones

- Entrevistas
- Portafolios
- Preguntas de discusión
- Mini presentaciones

Experiencias de campo

- Diseño de actividades
- Ejercicios para evaluar productos
- Ensayos colaborativos
- Discusión grupal
- Poemas concretos
- Tertulias virtuales.

**INFORMES
DIARIO REFLEXIVO**

- > Carpetas o portafolios
- > Proyectos grupales

**ORALES
ESCRITOS
GRUPALES
DE CRITERIO
ESTANDARIZADOS**

- > Carpetas o portafolios
- > Proyectos grupales
- > Mapa conceptual,
mental cognitivo

**TÉCNICAS
Y MÉTODOS
DE EVALUACIÓN
RECOMENDADOS**

**ENTREVISTAS
PORTAFOLIOS
PREGUNTAS DE DISCUSIÓN
MINIPRESENTACIONES**

- > Rúbricas
- > Informes, ensayos
- > Mural interactivo
- > Carteles, afiches,
lapbook, mamparas
- > Diarios
- > Investigación
- > Creaciones artísticas:
plásticas y musicales
- > Observaciones
- > Elaboración de perfiles
personales
- > Autoevaluación
- > Discursos, disertaciones,
debates

**DISEÑO DE ACTIVIDADES
EJERCICIOS PARA EVALUAR
PRODUCTOS
ENSAYOS COLABORATIVOS
DISCUSIONES GRUPALES
POEMAS CONCRETOS
TERTULIAS VIRTUALES**

- > Estudios de casos
- > Proyectos
- > Experimentos
- > Foros de discusión
- > Textos paralelos
- > Experiencias de
campo
- > Aprendizaje basado
en problemas

5.6 Criterios para la construcción de procedimientos evaluativos

- **Autenticidad:** cercano a la realidad.
- **Generalización:** alta probabilidad de generalizar el desempeño a otras situaciones comparables.
- **Focalización múltiple:** posibilidad de evaluar diferentes resultados de aprendizaje.
- **Potencial educativo:** permite a los estudiantes ser más hábiles, diestros, analíticos, críticos.
- **Equidad:** evita sesgos derivados de género, NEE, nivel socioeconómico, procedencia étnica.
- **Viabilidad:** es factible de realizar con los recursos disponibles.
- **Corregible:** lo solicitado al alumno puede corregirse en forma confiable y precisa.

5.7 La evaluación auténtica y su importancia

La evaluación auténtica es un enfoque de la evaluación educativa que se centra en medir la competencia del estudiante para aplicar sus conocimientos, habilidades y actitudes en tareas que imitan o simulan situaciones y desafíos del mundo real.

A diferencia de los exámenes tradicionales que miden principalmente la memorización, la evaluación auténtica mide el desempeño en la acción.

La evaluación auténtica se define por los siguientes rasgos:

- **Tareas reales:** Las actividades propuestas son complejas y significativas; reflejan lo que una persona haría en un contexto profesional o social. No son ejercicios abstractos. *Ejemplo:* En lugar de un examen sobre nutrición, se pide al estudiante que diseñe un plan de alimentación completo para un deportista.
- **Proceso y producto:** Evalúa tanto el producto final (la solución, el informe, el proyecto) como el proceso que el estudiante siguió para llegar a él (planificación, investigación, colaboración).
- **Criterios claros:** Se utilizan rúbricas o listas de cotejo detalladas, comunicadas de antemano, que definen claramente los criterios de éxito y los estándares de calidad esperados.

- **Interdisciplinariedad:** A menudo requiere la integración de conocimientos y habilidades de varias asignaturas, reflejando la complejidad de los problemas de la vida real.

Instrumentos

Los instrumentos utilizados en la evaluación auténtica son aquellos que permiten al estudiante demostrar su capacidad de actuación:

- **Proyectos de investigación o aplicación:** Desarrollo de una solución práctica a un problema.
- **Portafolios de evidencias:** Colección organizada de los trabajos del estudiante que muestra su progreso y el logro de las competencias.
- **Simulaciones y estudios de casos:** Actuación o análisis de una situación profesional.
- **Presentaciones orales y debates:** Demostración de habilidades de comunicación y argumentación.
- **Diarios reflexivos:** Documentación del proceso de aprendizaje y la autoevaluación del estudiante.

Importancia

La evaluación auténtica es crucial porque se enfoca en medir la capacidad real del estudiante para aplicar sus conocimientos y habilidades en contextos que simulan situaciones del mundo real. Va más allá de la memorización y evalúa el desempeño y el pensamiento complejo.

La relevancia de este enfoque se manifiesta en varios aspectos clave de la formación educativa y profesional:

1. Relevancia y transferencia al mundo real. La evaluación auténtica utiliza tareas que son significativas y relevantes para la vida y la profesión. Al enfrentar desafíos que imitan situaciones laborales o sociales, el estudiante desarrolla la capacidad de transferir lo aprendido a contextos nuevos y variados, hace que el aprendizaje sea práctico y duradero.

2. Medición de competencias complejas. Este enfoque es indispensable para medir el logro de las competencias (habilidades, conocimientos y actitudes combinados), que son el foco de los modernos rediseños curriculares. Permite evaluar:
 - **Habilidades de orden superior:** Pensamiento crítico, resolución de problemas, y toma de decisiones.
 - **Competencias transversales:** Comunicación efectiva, trabajo en equipo y liderazgo.
3. Fomenta el aprendizaje activo y formativo. Las tareas auténticas (proyectos, simulaciones, portafolios) obligan al estudiante a involucrarse activamente en la construcción de su propio conocimiento. El proceso de evaluación en sí mismo se convierte en una oportunidad de aprendizaje (evaluación formativa), promoviendo la investigación y la autogestión.
4. Ofrece retroalimentación significativa. Al evaluar el desempeño y el proceso, la retroalimentación que ofrece el docente es más específica, detallada y útil. En lugar de solo una nota, el estudiante recibe información clara sobre sus fortalezas y las áreas que debe mejorar en la aplicación práctica de sus habilidades.

PARTE VI

6. RECOMENDACIONES GENERALES PARA EL USO DE LOS PROGRAMAS DE ESTUDIO

1. El programa es un instrumento para el desarrollo del currículo, de tipo flexible, cuyas orientaciones deberán adecuarse mediante el planeamiento didáctico trimestral, a las particularidades y necesidades de los alumnos y el contexto educativo. Será revisado periódicamente.
2. Las actividades y las evaluaciones sugeridas son sólo algunas. Cada educador, deberá diseñar nuevas y creadoras estrategias para el logro de las competencias.
3. El enfoque de formación por competencias implica la transformación de las prácticas y realidades del aula a fin de propiciar el aprender haciendo, aprender a aprender, aprender a desaprender y aprender a reaprender.
4. Para ello se recomienda la incorporación de estrategias que favorezcan el desarrollo de habilidades para la investigación, la resolución de problemas del entorno, el estudio de caso, el diseño de proyectos, el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, la vinculación con las empresas, entre otras.

PARTE VII

7 Articulación entre la planificación didáctica interdisciplinaria, los ejes transversales y la Educación para el Desarrollo Sostenible (EDS).

7.1. La planificación didáctica interdisciplinaria

Es el proceso que permite organizar y articular los elementos curriculares (objetivos, contenidos, actividades, evaluación), con la finalidad de establecer y desarrollar la enseñanza. Debe tener un orden lógico, que se conoce como “secuencia didáctica”.

La planificación curricular implica un compromiso de docentes y de toda la comunidad educativa para convertir la enseñanza y el aprendizaje en un proceso global, sistémico, es decir, un proceso que favorezca el despertar y los requerimientos para una formación integral. Como proceso de construcción en la práctica pedagógica de aula, cada eje contribuye al desarrollo del reforzamiento en las áreas de formación y sus contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

Para que resuelva efectiva y fundamental su promoción, es necesario que los alcances e indicadores del eje impregne y se haga presente en todas las planificaciones didácticas e incorporen las áreas de formación, en la selección, secuenciación y organización de los contenidos, elección de actividades, su evaluación y actitudes. Para ello, se hace necesaria la implementación de herramientas metodológicas adecuadas para conseguir tales propósitos, con la conjugación de la teoría y la práctica, que favorezcan el despertar de un nuevo tipo de persona crítica, creativa, innovadora, proactiva, constructiva y motivadora.

Finalmente, es indiscutible el carácter interdisciplinario de la planificación didáctica, el cual permite el trabajo colaborativo entre docentes, estudiantes y administrativos y padres de familia; mediante el desarrollo de proyectos educativos de aula, que evidencien el fortalecimiento de las competencias que se pretenden lograr en los estudiantes.

7.2 Los ejes transversales

Son el conjunto de contenidos relevantes y valiosos, que se deben desarrollar de manera paralela con los contenidos de programas de estudio. Estos contenidos son necesarios para completar la información integral para la vida del estudiante con la convivencia de su entorno; los mismos deben articular de manera interdisciplinaria con las diferentes asignaturas.

El Artículo 300 de la ley 47 de 1946, Orgánica de Educación –Texto Único-, con numeración corrida, modificada por la ley 34 del 6 de julio de 1995, establece: “Que los contenidos programáticos responderán a los objetivos de la educación panameña.

Su selección debe considerar, entre otros los aspectos lógicos, antropológicos, ecológicos, psicológicos, y teleológicos, así como las etapas del desarrollo del ser humano”, debe incluir ejes y temas transversales, tales como:

- Emprendimiento
- Cooperativismo
- Educación Ambiental
- Educación vial
- Tecnología
- Valores éticos
- Educación en población
- Conservación y racionalización en el uso de los bienes públicos y particulares.
- Cuidado y protección de los animales.
- Folclor
- Afropanameños

7.3 La Educación para el Desarrollo Sostenible (EDS)

Es la aspiración para acabar con la pobreza de aquí a 2030 y promover una prosperidad económica compartida desarrollo social y la protección ambiental para todos los países.

Proporciona a los educandos de todas las edades los conocimientos, competencias, actitudes y los valores necesarios para superar los desafíos mundiales interrelacionados a los que debemos hacer frente, fundamentalmente el cambio climático, la degradación medio ambiental, la pérdida de biodiversidad, la pobreza y las desigualdades”

Las EDS conlleva la idea inherente de implantar programas que sean locamente relevantes y culturalmente apropiados “. Todos los programas de desarrollo sostenible que incluyen la EDS deberán tomar en consideración las condiciones ambientales, económicas y sociales de la localidad.

¿Cómo se debe articular el tema de la educación de Desarrollo Sostenible (EDS) en la planificación?

Panamá adopta la agenda 2030 como una pauta para los esfuerzos de desarrollo humano inclusivo y sostenible, orientando hacia el cierre de brechas socioeconómicas y territoriales, mediante el Decreto Ejecutivo No. 393 del 14 de septiembre de 2015.

Incorporación en la planificación para desarrollar el objetivo 4, meta 4.7: “garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.”

La planificación didáctica como herramienta pedagógica consiste en el proceso de establecer objetivos, desarrollar estrategias y metodologías que podamos ver con claridad que queremos, con que vamos al lograr lo que queremos, cuando lo logremos y con qué instrumento vamos a evaluar.

Características de los proyectos interdisciplinarios

- **Integración.** A diferencia de los proyectos multidisciplinarios (donde varias asignaturas trabajan en el mismo tema, pero por separado), en un proyecto interdisciplinario los contenidos de las materias se fusionan para crear un entendimiento más holístico del tema central.
- **Reto central.** Giran en torno a una pregunta o un problema significativo y abierto que no puede ser respondido o resuelto desde la perspectiva de una sola disciplina.
- **Desarrollo de competencias.** Son fundamentales para el desarrollo de competencias complejas como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la creatividad y la colaboración, habilidades clave promovidas en el rediseño curricular moderno.
- **Producto final.** El resultado suele ser un producto tangible (un informe, un modelo, una presentación o una propuesta de solución) que requiere la aplicación de las habilidades combinadas de todas las disciplinas involucradas

PARTE XI.

11. ESTRUCTURA DEL PROGRAMA DE ESTUDIO

BACHILLERATO HUMANIDADES

DATOS GENERALES

1. Asignatura: Bellas Artes DÉCIMO Grado
2. Horas de dedicación: 2 horas

JUSTIFICACIÓN PEDAGÓGICA DEL CAMBIO DE LOS NOMBRES EN LAS ÁREAS Y CONTENIDOS DE BELLAS ARTES

El cambio responde a la necesidad de reconocer las artes como lenguajes integrados y transversales, que favorecen el desarrollo de competencias cognitivas, emocionales y sociales en los estudiantes de bachillerato. En el currículo panameño, se busca superar la fragmentación disciplinar y reorganizar los saberes desde procesos comunicativos esenciales, en sintonía con enfoques contemporáneos como el aprendizaje basado en proyectos, la educación emocional y las epistemologías del Sur.

Optimización de la carga horaria

La reducción de áreas específicas a tres más integradas permite:

- Evitar la sobrecarga horaria y la dispersión conceptual.
- Favorecer la articulación de contenidos por afinidad técnica y expresiva.
- Incrementar el tiempo de práctica significativa y el desarrollo de proyectos interdisciplinarios.

Esto se ajusta a la realidad de los centros educativos panameños, donde existen limitaciones de tiempo e infraestructura, y donde la integración de áreas fomenta profundidad en lugar de dispersión.

Nuevas áreas incorporadas

- Técnicas contemporáneas: edición móvil, land art, performance, danza urbana, teatro físico.
- Conceptos emergentes: identidad cultural, narrativa corporal, lenguaje visual simbólico, arte para la sanación.
- Referentes actuales y locales: artistas panameños y expresiones culturales propias que dialogan con tendencias globales.

Este enfoque potencia el diálogo entre tradición y contemporaneidad, facilitando procesos creativos que responden al mundo actual y fortalecen la identidad cultural panameña.

Perfil del estudiante global

El nuevo enfoque comprende las artes como lenguajes universales que atraviesan cultura, tecnología, cuerpo y emoción. Se pretende que el estudiante de bachillerato sea capaz de:

- Crear, interpretar y reflexionar desde múltiples medios visuales, sonoros y corporales.
- Desarrollar competencias para comunicar, colaborar y transformar su entorno desde el arte.
- Integrar habilidades blandas clave para la empleabilidad, ciudadanía activa y salud emocional en el contexto de la globalización.

Secuencia curricular

Se recomienda implementar esta reorganización en 10° y 11° grado, garantizando continuidad y coherencia en la formación artística del bachiller panameño. Actualmente, la asignatura de Bellas Artes se ofrece en uno de los dos niveles, con excepción de la modalidad de turismo; la propuesta busca unificar y fortalecer la secuencia formativa.

OBJETIVOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

1. Desarrollar competencias expresivas y comunicativas musicales mediante el uso consciente de la voz e instrumentos musicales en contextos individuales y grupales, fortaleciendo la capacidad de transmitir ideas y emociones a través del lenguaje sonoro como herramienta de comunicación artística.
2. Consolidar una formación musical integral que valore y preserve los saberes tradicionales mientras incorpora expresiones contemporáneas, mediante experiencias de escucha activa, interpretación y análisis crítico que fomenten el respeto por la diversidad cultural y enriquezcan el repertorio expresivo del estudiante.
3. Desarrollar competencias de análisis y comprensión del lenguaje visual mediante la exploración de referentes artísticos históricos y contemporáneos, reconociendo símbolos identitarios y expresiones de los grandes períodos del arte como fundamento de la cultura visual y patrimonial.
4. Promover la creación artística visual experimental y colaborativa mediante el dominio de técnicas plásticas, fotográficas y performáticas integradas, capacitando al estudiante para producir obras significativas que comuniquen narrativas personales y comunitarias de actualidad con impacto social y cultural.
5. Desarrollar competencias expresivas escénicas integrales mediante el fortalecimiento de habilidades técnicas interpretativas, conciencia corporal y sensibilidad artística en danza y teatro, incorporando elementos culturales, filosóficos y ceremoniales que consoliden la identidad y promuevan el bienestar emocional.
6. Promover la apropiación del cuerpo como instrumento de comunicación y transformación social mediante la práctica escénica colaborativa, fomentando el diálogo intercultural, la construcción de ciudadanía participativa y el desarrollo de propuestas artísticas que fortalezcan los vínculos comunitarios y el sentido de pertenencia cultural.
7. Formar artistas integrales capaces de crear, interpretar y valorar críticamente las manifestaciones artísticas musicales, visuales y escénicas mediante proyectos interdisciplinarios colaborativos que demuestren dominio técnico, sensibilidad cultural y compromiso social, preparando ciudadanos artísticamente competentes para contribuir al desarrollo cultural sostenible de su comunidad y continuar su formación en el campo de las artes.

10 GRADO

ÁREA 1: LENGUAJE MUSICAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Expresa ideas y emociones mediante el uso de la voz o instrumentos musicales, en contextos de interpretación individual y grupal para ampliar la capacidad comunicativa.
- Integra saberes musicales tradicionales y contemporáneos con experiencias de escucha activa, interpretación y reflexión crítica con el fin de fomentar el respeto por la diversidad cultural y enriquecer el lenguaje expresivo del estudiante.
- Interpreta grupalmente, repertorios corales, de variados estilos, para fomentar la armonía de nuestra destacada herencia cultural dentro de la música latinoamericana y establecer relaciones colaborativas, armónicas, melódicas y disciplina.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
<p>Naturaleza del sonido.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Música Vocal: Dúo, Trio, Coros, Orfeón, mixtos • Música Instrumental ✓ Instrumentos de Cuerdas: Guitarra, Ukelele, Mejoranera ✓ Percusión: Corporal y rítmica 	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretación de cánones y canciones a una voz mediante el uso consciente de técnicas de expresión musical como respiración, entonación y fraseo. • Ejecución de patrones rítmicos básicos utilizando técnicas de percusión corporal como palmas, golpeteos y movimientos coordinados. • Interpretación de melodías sencillas con instrumentos de cuerda tradicionales aplicando digitación, rasgueo y cambios 	<ul style="list-style-type: none"> • Valoración del trabajo colaborativo durante la interpretación de cánones y canciones a una voz, reconociendo la importancia de la escucha mutua. • Apreciación de la expresividad musical como medio de comunicación emocional. • Disposición para participar activamente en procesos grupales de creación musical que involucren cuerda y percusión desde una perspectiva 	<ul style="list-style-type: none"> • Interpreta cánones y canciones a una voz. • Ejecuta patrones rítmicos básicos con percusión corporal. • Participa activamente en ensambles musicales colaborativos que integran cuerdas y percusión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecuta canones y canciones a una voz. • Demostración de patrones rítmicos con percusión corporal. • Realiza un Podcast sobre el origen de los canones y su uso en la música. • Presenta un repertorio creativo de los canones aplicados en la clase. • Dibuja un instrumento de cuerda identificando sus partes. • Demuestra el uso de la percusión

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	<p>armónicos progresivos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Combinación de percusión rítmica con acompañamiento armónico de instrumentos de cuerda en ensambles musicales colaborativos. 	<p>inclusiva y colaborativa.</p>		<p>corporal con ritmos sugeridos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecuta un instrumento de cuerda o de percusión un repertorio sugerido individual o grupal.
<p>Las Instituciones musicales de Panamá:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Banda Republicana, ✓ Banda de Música del Cuerpo de Bomberos, ✓ Banda Sinfónica Municipal. ✓ Banda Sinfónica Universitaria ✓ Banda de Música la Policía Nacional ✓ Bandas sinfónicas provinciales de MEDUCA 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de las características distintivas de las instituciones musicales de Panamá a través de la observación y el análisis comparativo. • Documentación de las funciones sociales, educativas y ceremoniales de bandas sinfónicas nacionales y provinciales mediante estrategias de investigación participativa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Valoración de las prácticas musicales como expresión identitaria y recurso para la construcción colectiva del saber artístico. • Reivindicación del valor cultural de las instituciones musicales en el contexto panameño, fortaleciendo el sentido de pertenencia musical. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aprecia el trabajo colaborativo en la expresión institucional y cultural, como recursos de aprendizaje y aportes invaluable en la evolución de la identidad musical panameña. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presenta un recurso visual, tipo periódico escolar ilustrado con datos curiosos de las instituciones musicales de Panamá. • Expone las características y trayectoria de una de las instituciones musicales panameñas por medio de un video corto para las redes.
<p>CULTURA MUSICAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grandes periodos de la Música y sus principales exponentes: Renacimiento: Barroco: Vivaldi, Bach. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de las características estilísticas de y referentes de los grandes periodos musicales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sensibilización frente a las transformaciones culturales que influyen en el arte musical a lo largo 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las características relevantes de los periodos de la música. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza cuadro comparativo con las características del renacimiento, el barroco, el

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
<p>Clásico: Mozart, Beethoven. Romanticismo: Schubert, Chopin.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Música de diferentes Compositores Nacionales: Roque Cordero, Ricardo Fábrega, Gladys de la Lastra, entre otros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza obras de los grandes exponentes de los periodos de la música, • Exploración de fragmentos musicales representativos de compositores nacionales como Roque Cordero, Ricardo Fábrega y Gladys de la Lastra, utilizando recursos auditivos y gráficos. 	<p>de los siglos, promoviendo la reflexión histórica y estética.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valoración de las obras de compositores nacionales mediante la escucha activa, interpretación el patrimonio musical panameño e internacional. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica exponentes de los periodos Renacimiento, Barroco, Clásico y Romanticismo. • Reconoce del aporte artístico de compositores panameños en la construcción de identidad musical y patrimonial nacional. 	<p>clasicismo y el romanticismo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presenta una línea del tiempo ilustrada sobre los periodos de la música. • Presenta una infografía sobre un compositor panameño. • Canta o ejecuta fragmentos de compositores panameños con algún instrumento sugerido.
<p>MUSICA DIGITAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos básicos de música digital: sonido, frecuencia, ritmo, mezcla, edición. • Historia y evolución de la música digital: del MIDI al DAW (Digital Audio Workstation). • Software de producción musical: Audacity, GarageBand, FL Studio, BandLab, entre otros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Manejar herramientas digitales básicas para la creación y edición de música. • Componer piezas musicales sencillas utilizando software de producción. • Analizar estructuras musicales 	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexión como la música digital influye en su estado emocional, reconociendo tanto efecto positivo como negativo. • Valoración del proceso evolutivo de la tecnología en la producción musical desde el surgimiento del MIDI hasta la actividad en DAW. • Valoración del trabajo en equipo y 	<ul style="list-style-type: none"> • El estudiante crea y produce una pieza musical original. Utilizando software de producción digital. (DAW) incorporando elementos musicales. • Presenta informe de la línea del tiempo de multi media en la cual explica las fortalezas y debilidades de la tecnología MIDI y DAW, como ha sido su evolución. 	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes eligen un tema panameño para crear una banda sonora, en la cual los estudiantes investigan sonidos asociados a sus temas. • A través de un software DAW los estudiantes crean una secuencia rítmica base. • El estudiante presenta y explica los experimentos que se han

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
<ul style="list-style-type: none"> Grabación y edición de audio: uso de micrófonos, pistas, efectos y loops. Diseño sonoro y creación de beats: exploración de géneros como electrónica, hip hop, pop, experimental. Derechos de autor y ética digital: uso responsable de muestras, licencias y propiedad intelectual. Aplicaciones educativas y culturales: música digital como herramienta de 	<p>digitales y reconocer elementos sonoros.</p> <ul style="list-style-type: none"> Aplicar criterios estéticos y técnicos en la producción de audio. Elaboración de una pieza musical de género pop entre otros, aplicando técnicas de diseño sonoro, con la ayuda de recursos tecnológicos. Selección del material sonoro de bancos de datos libres de derecho como creative commons de dominio público aplicando las licencias de uso establecido por los autores en los proyectos musicales. 	<p>la utilización de software de una producción musical demostrando una actitud de escucha activa y mostrando respeto por las ideas de los demás.</p> <ul style="list-style-type: none"> Valoración de la calidad sonora y la importancia de la calidad del sonido al grabar y editar audios, desarrollando la sensibilidad auditiva para identificar y corregir errores técnicos. Desarrolla una actitud de curiosidad y apertura hacia la exploración sonora, investigando y experimentand 	<ul style="list-style-type: none"> Participación activa en la creación de producciones musicales colectivas, aportando ideas y aceptando estructuralmente las sugerencias de su compañero Explora la expresión de grabaciones de voz y de alta calidad, controlando los factores técnicos como el nivel de ganancia, el uso de micrófonos adecuados y la eliminación de ruidos externos. Presenta un informe final donde justifica el origen de todos los samples y material de audio externo utilizados, demostrando conciencia sobre el derecho de autor. Utiliza herramientas de software y 	<p>realizado con el software, mostrando las exploraciones sonoras que lo llevaran a su producción.</p> <ul style="list-style-type: none"> El estudiante debe crear un proyecto sonoro original que4 puede ser un podcast, un reportaje o una pieza de audio. Describe una técnica de diseño sonoro que explora y permite descubrir nuevas posibilidades y cambios en su percepción sobre diseño sonoro. Presenta una propuesta que explica cómo utilizar los elementos de forma legal y ética con su debida justificación y como

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
expresión, inclusión y comunicación.	<ul style="list-style-type: none"> Presentación de proyectos musicales digitales en diferentes formatos videos, podcast, performance en línea para comunicar mensajes, historias o conceptos a una audiencia específica 	<ul style="list-style-type: none"> o con fuentes de sonidos diversos. Valoración de la creatividad del trabajo de otros artistas, reconociendo el derecho de autor como herramienta fundamental para proteger la propiedad intelectual en la industria musical Crea obras sonoras de manera colectiva ya sea con o sin recursos tecnológicos. 	<p>aplicaciones de música digital para componer, arreglar y producir una pieza musical original, incorporando elementos culturales específicos como ritmos, melodías o instrumentación tradicional.</p>	<p>planear a atribuir el crédito.</p> <ul style="list-style-type: none"> El estudiante produce una pieza musical original usando un software o aplicación musical DAW. Enfocando la creatividad, el uso técnico del software y la incorporación de elementos culturales.
<p>Música descriptiva programática</p> <ul style="list-style-type: none"> Concepto Características <p>Repertorio de referencia</p> <ul style="list-style-type: none"> “El vuelo del moscardón” 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar elementos musicales que permiten representar escenas, emociones o narrativas. Analizar obras musicales descriptivas mediante 	<ul style="list-style-type: none"> Valoración la música como medio de expresión emocional, cultural y simbólica. Demostración y apertura sensible ante diferentes formas de 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica sonidos que representan acciones, emociones o ambientes. Crea una pieza musical con intención narrativa. Participa con sensibilidad y 	<ul style="list-style-type: none"> Investiga y describe de la música descriptiva. Participa en taller de observación y audición de propuestas de música descriptiva. Escucha fragmentos de obras como Pedro y el lobo, El carnaval de los

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
<p>Rimsky-Korsakov (representa el zumbido de un insecto).</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Pedro y el lobo” de Prokofiev (cada personaje tiene un instrumento asociado). • Música en películas, videojuegos o teatro que acompaña la acción. 	<p>escucha activa y reflexión crítica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crear composiciones musicales sencillas que representen una historia, paisaje o emoción. • Utilizar recursos sonoros (instrumentales o digitales) para construir una narrativa musical. 	<p>representación sonora.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivación de la imaginación, la empatía y el respeto por las interpretaciones personales. • Participación en procesos creativos individuales y grupales. 	<p>respeto en actividades de escucha y creación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compose una pieza que represente un lugar significativo (el barrio, la escuela, la naturaleza). • Usa grabaciones, instrumentos o software de edición. 	<p>animales o bandas sonoras.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar qué escena o emoción representa cada fragmento. • Crear una historia breve y representarla solo con sonidos (instrumentos, objetos, voz, tecnología).

METODOLOGÍAS ACTIVAS SUGERIDAS PARA LA ENSEÑANZA DEL LENGUAJE MUSICAL

<p>Metodologías activas en la enseñanza del lenguaje musical</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): creación de composiciones, conciertos escolares o proyectos interdisciplinarios. • Aprendizaje Basado en Problemas (ABP): resolución de retos musicales (ej. cómo armonizar una melodía). • Aprendizaje Cooperativo: trabajo en pequeños grupos para análisis de partituras o ensayos conjuntos. • Aula Invertida (Flipped Classroom): estudio previo de teoría musical en casa y práctica en clase. • Gamificación: uso de juegos, apps y dinámicas lúdicas para reforzar teoría y práctica. • Estudio de Caso: análisis de obras musicales concretas para comprender estilos y técnicas. • Simulación: recreación de situaciones reales como ensayos de orquesta o dirección coral. • Pensamiento de Diseño (Design Thinking): creación de soluciones creativas a problemas musicales (ej. nuevas formas de notación). • Aprendizaje Basado en el Pensamiento: fomentar reflexión crítica sobre la música y sus estructuras. 	<p>Estrategias innovadoras de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación auténtica: valorar desempeño en situaciones reales (ej. interpretación en público). • Portafolio musical: recopilación de partituras, grabaciones y reflexiones del estudiante. • Rúbricas creativas: criterios claros para evaluar composición, improvisación y análisis. • Autoevaluación y coevaluación: estudiantes reflexionan sobre su propio aprendizaje y el de sus compañeros. • Evaluación formativa continua: retroalimentación constante durante ensayos y prácticas. • Uso de tecnologías digitales: apps de dictado musical, grabación y edición para medir progreso. • Evaluación por desempeño: medir habilidades prácticas como lectura a primera vista o improvisación.
<p>BIBLIOGRAFIA INNOVADORA SUGERIDA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Didáctica de la música y la expresión corporal en Educación Infantil – Filipa M. B. Lâ y Mercedes Quero-Gervilla. • Música, Movimiento y Danza: La expresión corporal en el aula – Rosa de las Heras-Fernández. • Neuromúsica. Cerebro, ciencia y arte – Jordi A. Jauset Berrocal. • Bodypercussion Basic – Método BAPNE – Francisco Javier Romero Naranjo. 	

ÁREA 2: CREATIVIDAD Y ARTES VISUALES

OBJETIVOS:

- Explora referentes visuales mediante observación guiada y análisis colectivo para reconocer símbolos identitarios y expresiones de los grandes periodos de la historia del arte.
- Experimenta técnicas artísticas y fotográficas mediante ejercicios prácticos y dinámicas colaborativas para representar emociones y narrativas personales y comunitarias de actualidad.
- Produce obras visuales. como murales, esculturas efímeras con elementos plásticos y performáticos mediante procesos creativos integrados para comunicar ideas.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
<p>Historia del arte:</p> <p>Los periodos del arte y sus artistas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realismo • Renacimiento: Leonardo Da Vinci, Rafael y Miguel Ángel • Vanguardias: impresionismo, cubismo, fauvismo, surrealismo, abstraccionismo • Artistas Nacionales: Roberto Lewis. Manuel Chong Neto, Sinclair Alfredo, entre otros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de las características y rasgos estilísticos de los artistas del Realismo y el Renacimiento. • Interpretación y análisis de los aportes, vida y obra de los artistas renacentistas. • Exposición de temas sobre las vanguardias y artistas nacionales por medio de diversos recursos visuales. • Investiga la trayectoria artística de artistas nacionales 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento de los aportes artísticos de los artistas del renacimiento y el realismo. • Valoración de artistas nacionales, como expresión patrimonial y referente para el fortalecimiento de la identidad visual. 	<ul style="list-style-type: none"> • Valora las características del realismo y el renacimiento en el conocimiento de la cultura general. • Expone un movimiento de vanguardia, con sus características. • Infiere e identifica obras icónicas precursores de los movimientos y periodos estudiados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presenta un cuadro comparativo sobre el Renacimiento y el realismo. • Confecciona un tríptico sobre los aportes, vida y obra de los pintores Renacentistas. • Presenta un video dramatizado de un artista representativo de las Vanguardias. • Debate grupal sobre el arte clásico y el vanguardista. • Confecciona cuadro comparativo sobre las características de cada vanguardia artística.
<p>Análisis y observación de las obras de arte.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Descripción de las grandes obras maestras de los pintores más 	<ul style="list-style-type: none"> • Apreciación de las grandes obras maestras de los pintores más 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza observaciones detalladas de obras de arte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Resuelve pistas relacionadas con elementos del lenguaje visual

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
<p>Elementos del lenguaje visual:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Punto • Línea • Forma • Color • Textura • Tamaño • Espacio • Valor (luminosidad) 	<p>notables, observando su técnica, materiales y estilos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exploración activa de los elementos del lenguaje visual mediante juegos y dinámicas. • Aplicación de técnicas de observación y descripción visual en obras seleccionadas. • Ejecución de análisis compositivo usando mapas visuales y fichas interactivas. 	<p>destacados en los diferentes periodos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivación del espíritu de curiosidad ante las manifestaciones artísticas. • Promoción del respeto y la apertura hacia diversas interpretaciones visuales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza los elementos del lenguaje visual con autonomía. 	<p>para “liberar” una obra oculta con la técnica de Escape Room Visual.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participa en la Ruleta de la apreciación donde describe 5 pasos de la apreciación de una obra sugerida. • Pinta interpretaciones distintas de una misma obra artística sugerida.
<p>Pasos para la apreciación de una obra de arte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación • Descripción visual • Análisis de elementos del lenguaje visual • Interpretación del mensaje o significado 	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretación simbólica y emocional de obras mediante narración creativa. • Producción de valoraciones críticas a través de debates, 	<ul style="list-style-type: none"> • Establecimiento de vínculos afectivos con el arte como medio de expresión. • Reconocimiento del arte como herramienta de pensamiento y transformación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interpreta el mensaje de una obra con sensibilidad y creatividad. • Valora críticamente obras de arte desde 	<ul style="list-style-type: none"> • Confecciona un Mapa visual colaborativo que conecta los elementos visuales con emociones, estilos y técnicas. • Presenta como mural o infografía digital sobre los elementos visuales del arte

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
<ul style="list-style-type: none"> • Valoración personal y crítica 	<ul style="list-style-type: none"> • Rúbricas y exposiciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Estimulación del compromiso en procesos de apreciación y creación colectiva. 	<ul style="list-style-type: none"> • Múltiples perspectivas. • Identifica punto, línea, forma, color, textura, tamaño, espacio y valor 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en el Juego de roles donde asumen roles como curadores, críticos, artistas o público. • Analiza una obra desde distintas perspectivas y presentan sus valoraciones.
<p>2. Técnicas de impresión: Serigrafía Grabado Herramientas utilizadas a nivel manual para la impresión</p> <p>Diseño gráfico.</p> <p>Uso de programas de diseño en el celular:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Canva • Adobe Express • PicsArt • Sketchbook • Desygner • Poster Maker • Sticker.ly 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploración activa de técnicas de impresión mediante demostraciones y prácticas guiadas. • Aplicación de procesos de serigrafía, grabado y diseño gráfico en proyectos creativos. • Ejecución de composiciones visuales que integren elementos del lenguaje gráfico. • Producción de piezas impresas con intención estética, comunicativa o comercial. • Documentación del proceso creativo mediante bitácoras, 	<ul style="list-style-type: none"> • Fomento del reconocimiento del arte impreso como medio de expresión y comunicación. • Valoración y del respeto por los procesos manuales y digitales en la creación artística. • Promoción del compromiso en la conservación de técnicas tradicionales y su resignificación. • Activación de la curiosidad y el pensamiento crítico ante la 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica características, materiales y procesos de serigrafía, grabado y diseño gráfico. • Produce piezas impresas con intención estética o comunicativa. • Reflexiona sobre el impacto del diseño gráfico y las técnicas tradicionales en la sociedad. • Presenta productos creativos realizados en software de aplicación en el móvil. 	<ul style="list-style-type: none"> • Investiga y presenta un cuadro comparativo sobre las técnicas de impresión y sus características. • Diseña un motivo sencillo en papel vegetal y lo transfiere a una malla de serigrafía. • Experimenta la reproducción múltiple de imágenes y valore la serigrafía como medio artístico y cultural. • Utiliza un programa de diseño básico para la creación de un cartel o afiche

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	<p>cápsulas audiovisuales o exposiciones.</p>	<p>cultura visual contemporánea.</p>		<p>sobre tema sugeridos.</p>
<p>Cultura General: Interpretación de la obra arte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Composición artística • Elementos de Lenguaje Visual. • Armonía del Color, Estilo • Contexto del artista y la época. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de los elementos de lenguaje visual utilizados en obras artísticas seleccionadas (línea, forma, color, textura, espacio) para comprender su función expresiva y simbólica. • Contextualización del autor y la época en el análisis de la obra, reconociendo influencias históricas, sociales y estilísticas en su producción visual. 	<ul style="list-style-type: none"> • Valoración del diálogo intercultural y la expresión artística colectiva como medio para la construcción de sentido e identidad compartida. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce los elementos visuales utilizados en las obras artísticas. • Interpreta gráficamente con creatividad los estilos artísticos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla un método sugerido de interpretación de una obra de arte. • Dibuja y pinta una secuencia de obras en miniatura de una imagen en la que aplica los estilos artísticos estudiados.
<p>CREACIÓN ARTISTICA COLECTIVA (ACTIVISMO)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Activismo cultural • Proyecto de Interpretación gráfica colectiva: mural, performance. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploración en línea sobre el activismo como corriente de expresión innovadora. • Investigación y se documentación de 	<ul style="list-style-type: none"> • Fortalecimiento del sentido de pertenencia y responsabilidad en proyectos colaborativos, respetando la diversidad de 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente en la creación de un mural o performance colectivo, integrando elementos gráficos 	<ul style="list-style-type: none"> • Sustenta el boceto de anteproyecto colectivo para la puesta en escena de activismo. • Presenta una obra colectiva que traduzca la interpretación de una obra de su elección.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	<p>temáticas de interés juvenil como inspiración para una obra colectiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> Creación de una propuesta gráfica grupal (mural, performance, instalación) que traduzca visualmente la interpretación colectiva. 	<p>voces y estilos en el mural o performance.</p> <ul style="list-style-type: none"> Valora el trabajo colaborativo en proyectos artísticos colectivos, mostrando respeto por las ideas de sus compañeros y compromiso con la difusión de mensajes culturales y sociales. 	<p>y expresivos que transmiten un mensaje cultural o social, demostrando creatividad y sentido de pertenencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> Presenta un diario de evidencias de la puesta en escena de su proyecto.
<p>Técnicas de expresión visual plástica:</p> <p>Otras técnicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Escultura: concepto. Tipos: busto, torso Herramientas Modalidades: Talla, Cerámica fría, Modelado en arcilla Proyecto: de modelado individual con recursos del medio 	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento de los materiales e instrumentos utilizados en las diferentes modalidades de la escultura por medio del dibujo Aplicación de habilidades plásticas tridimensionales derivadas de la escultura, mediante el diseño y ejecución de un proyecto de modelado individual. 	<ul style="list-style-type: none"> Disposición para participar activamente en procesos colaborativos de creación artística, promoviendo el respeto mutuo, la reflexión estética y el diálogo visual. 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica los tipos de escultura por medio de recursos visuales. Dibuja los estecos y herramientas de uso en el modelado. Modela una creación propia en cerámica fría, arcilla u otro material, con proporción y acabado. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza un esquema visual ilustrado sobre los tipos de escultura, modalidades y materiales. Dibuja los materiales y herramientas del modelado. Presenta boceto de una creación personal para modelado. Aplica los conceptos básicos del modelado en su creación personal.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
<p>3. Lugares patrimoniales Arte y cultura Definición de patrimonio cultural: tangible e intangible.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipos de lugares patrimoniales: históricos, naturales, artísticos, religiosos, comunitarios. • Importancia del arte en la construcción de identidad y memoria colectiva. • Ejemplos de lugares patrimoniales en Panamá y América Latina. • Relación entre espacio, cultura y expresión artística. • Conservación, apropiación y resignificación del patrimonio. • El rol de los jóvenes en la protección cultural. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploración activa de lugares patrimoniales mediante mapas, imágenes y recorridos virtuales. • Aplicación de técnicas de investigación y documentación artística. • Ejecución de proyectos creativos que representen o reinterpreten espacios patrimoniales. • Producción de narrativas visuales, sonoras o escénicas inspiradas en sitios culturales. • Simulación de procesos de conservación y curaduría comunitaria. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fomento del reconocimiento y la valoración del patrimonio como legado común. • Promoción del compromiso en la protección y difusión del arte local. • Apreciación del arte como medio de conexión entre generaciones y territorios. • Activación de la curiosidad y el asombro ante la riqueza cultural del entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce y describe lugares patrimoniales relevantes. • Valora el arte como expresión de identidad y memoria. • Identifica características, historia y valor cultural de sitios locales o regionales. • Investiga, documenta y propone acciones para proteger el patrimonio 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseña un recorrido virtual por lugares patrimoniales usando mapas digitales, imágenes y narraciones. • Presenta como “tour guiado” en clase con roles de curadores, guías y visitantes. • Crea cartas con lugares, personajes, acciones y desafíos culturales. • Resuelven acertijos relacionados con arte, historia y patrimonio para “rescatar” una obra o monumento perdido. • Selecciona un lugar patrimonial y documenta su historia, estética y significado mediante dibujos, fotos, textos o audios. • Presenta como exposición colectiva o cápsula digital. • Presentan un performance colectivo sobre la historia de un sitio patrimonial desde la voz de sus

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
				<p>habitantes, artistas o guardianes.</p> <ul style="list-style-type: none"> Participa en el desafío semanal de “Guardianes del arte” donde reciben misiones semanales para investigar, reinterpretar y proteger elementos culturales de su comunidad. Se otorgan insignias por creatividad, investigación y colaboración
<p>4. La pintura mural procesos y técnicas</p> <ul style="list-style-type: none"> Historia Técnicas murales: fresco, acrílico, esténcil, collage, digital. Procesos de creación mural: bocetaje, planificación, diseño, ejecución, documentación. El mural como medio de expresión colectiva, denuncia, memoria y celebración. 	<ul style="list-style-type: none"> Exploración activa de murales locales y virtuales mediante observación y análisis visual. Aplicación de técnicas de bocetaje, composición y pintura colaborativa. Ejecución de proyectos murales temáticos en espacios escolares o digitales. Producción de narrativas visuales que representen valores, historias o 	<ul style="list-style-type: none"> Fomento del reconocimiento del mural como herramienta de transformación social. Valorización del sentido de pertenencia y orgullo cultural mediante la creación colectiva. Promoción del respeto por el espacio público y el arte comunitario. Activación de la empatía y el compromiso en 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce técnicas y procesos de la pintura mural. Participa activamente en la creación de un mural escolar o digital. Interpreta el mensaje cultural y social de murales locales o históricos. Valora el mural como medio de participación y transformación 	<ul style="list-style-type: none"> Presentan sus propuestas en una galería virtual o física. Documenta el proceso como cápsula audiovisual. Registra su proceso creativo, emociones, decisiones técnicas y reflexiones. Pinta un mural en su contexto escolar o algún lugar de la comunidad.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	<p>problemáticas sociales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Documentación del proceso creativo mediante bitácoras, cápsulas audiovisuales o exposiciones. 	<p>procesos colaborativos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valoración del arte como medio de comunicación, memoria y resistencia. 		
<p>5. Introducción a la fotografía digital con celular.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Características del celular como cámara: lente, resolución, enfoque, modos de disparo. • Ética del uso de imágenes y derecho de autor. • Composición fotográfica básica: Regla de los tercios, simetría, líneas guía y profundidad. • Perspectiva: puntos de fuga, planos y ángulos. Elementos visuales (luz, sombra, textura, espacio negativo) • Tipos de fotografía y referentes visuales: Henri Cartier-Bresson, Ansel Adams, Diane Arbus, otros 	<ul style="list-style-type: none"> • Experimentación con los diferentes recursos de composición con elementos cotidianos. • Aplicación de los recursos fotográficos digitales con el celular aplicando enfoques creativos mediante capturas individuales que exploren textura, luz y perspectiva. • Exposición de las fotografías tomadas según el tipo ya sea artística, publicitaria, científica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Concientización en el uso ético de la imagen digital en la fotografía artística, fomentando la responsabilidad visual y el cuidado técnico en el proceso creativo. • Valora el arte de la fotografía como herramienta para conectar pasado, presente e identidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra responsabilidad en el tratamiento ético de las imágenes y referencias culturales. • Aplica conocimientos técnicos principios de composición visual y tipos de fotografía en la toma de imágenes en su entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Debate sobre derechos de imagen y ética fotográfica en el uso de imágenes en redes sociales. • Elabora una serie de 5 a 7 fotografías originales que apliquen reglas de composición y distintos tipos de perspectiva. • Expone en un portafolio fotográfico sus creaciones con su ficha técnica: tipo de Angulo, composición, medida, título de su obra fotográfica, tipo de foto. • Selecciona una obra de Henri Cartier-Bresson, Ansel Adams o Diane Arbus y compara sus características con una fotografía propia inspirada en dicho referente.

METODOLOGIAS ACTIVAS SUGERIDAS PARA LA ENSEÑANZA DE CREATIVIDA Y ARTES VISUALES

<p>Metodologías activas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): creación de exposiciones, murales colectivos o emprendimientos artísticos. • Aprendizaje Basado en Problemas: resolución de retos como diseñar una obra con materiales reciclados o crear una propuesta visual para una marca. • Aprendizaje Cooperativo: trabajo en equipos para desarrollar proyectos artísticos interdisciplinarios. • Design Thinking: aplicar pensamiento de diseño para idear soluciones creativas en proyectos visuales. • Gamificación: uso de dinámicas lúdicas y retos creativos para estimular la innovación. • Aprendizaje Experiencial: talleres prácticos, visitas a museos y contacto directo con artistas. • Aula Invertida: estudio previo de técnicas y estilos, con la clase dedicada a la práctica y experimentación. • Metodologías STEAM: integración de ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas en proyectos visuales. • Laboratorios Creativos: espacios de experimentación con materiales, técnicas y herramientas digitales. 	<p>Estrategias sugeridas de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portafolio artístico: recopilación de obras, bocetos y reflexiones del proceso creativo. • Evaluación auténtica: valorar proyectos expuestos en contextos reales (galerías, ferias, redes sociales). • Rúbricas creativas: criterios claros para medir originalidad, innovación y aplicación técnica. • Autoevaluación y coevaluación: reflexión crítica del propio trabajo y del de los compañeros. • Proyectos interdisciplinarios: evaluar la capacidad de integrar artes visuales con otras áreas. • Evaluación formativa continua: retroalimentación constante durante el proceso creativo. • Pitch creativo: presentación de proyectos como si fueran propuestas de emprendimiento artístico. • Uso de tecnologías digitales: evaluación mediante plataformas de diseño, edición y difusión artística. <ul style="list-style-type: none"> • Uso de espacios de performance e instalaciones artísticas.
<p>BIBLIOGRAFIA INNOVADORA SUGERIDA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arte y percepción visual – Rudolf Arnheim. • El arte como experiencia – John Dewey. • La educación artística y la creatividad – Elliot Eisner. • Creatividad e innovación en las artes visuales – compilaciones educativas. • Cerebro y arte: neuroestética – Semir Zeki (aplicación de la neurociencia a la percepción artística). <p>Neurociencia aplicada al arte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Neuromúsica. Cerebro, ciencia y arte – Jordi A. Jauset Berrocal. • Cerebro en equipo. Neurociencia para el desempeño y la motivación en música – Giulia Valle. • Cerebro y arte: neuroestética – Semir Zeki. • Método BAPNE – Francisco Javier Romero Naranjo (aplicación práctica de neurociencia y percusión corporal). 	

ÁREA 3: LENGUAJE CORPORAL EN LA DANZA Y EXPRESIÓN TEATRAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Desarrolla habilidades expresivas, técnicas interpretativas y conciencia corporal en los estudiantes mediante el arte escénico y la danza, integrando elementos culturales, filosóficos y ceremoniales que fortalezcan su identidad y bienestar emocional.
- Crea y presenta montajes escénicos y coreográficos originales mediante la integración de técnicas de danza y teatro, incorporando elementos narrativos, musicales y visuales en espacios diversos para comunicar mensajes significativos que fortalezcan el tejido social y la memoria colectiva de la comunidad.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
<p>1. Conciencia Corporal y Movimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos básicos de la danza y el lenguaje corporal • Respiración, posturas, expresión, desplazamientos, dinámicas de grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploración de conceptos básicos de la danza por medio de la elaboración de un periódico mural o lapbook. • Aplicación del lenguaje corporal mediante secuencias de movimientos conscientes que articulen postura, respiración y expresión. • Aplica la secuencia rítmica a diferentes ritmos musicales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Valoración de la danza como herramienta de conexión emocional, comunicación simbólica y exploración personal dentro de contextos grupales inclusivos. • Sensibilización y conciencia del manejo del cuerpo como canal expresivo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expone en un recurso visual los principios del lenguaje corporal y conceptos básicos de la danza. • Ejecuta rutinas individuales y colectivas, integrando respiración, desplazamientos. • Expresa con su cuerpo los desplazamientos y direcciones con diferentes ritmos, 	<ul style="list-style-type: none"> • Confecciona un lapbook sobre los conceptos básicos de la danza y lenguaje corporal. • Elabora una coreografía que integre desplazamientos, pausas, respiración y expresión facial. • Confecciona un registro emocional, creativo y responde: ¿cómo se sintió el cuerpo?, ¿qué movimientos resonaron?, ¿qué emociones surgieron.
<p>2. Introducción a la Danza:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elementos básicos de danza contemporánea y folclórica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de elementos básicos de la danza contemporánea y folclórica mediante exploraciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Apreciación de los bailes fundamentales panameños como expresiones vivas de identidad y 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce elementos básicos de la danza en la práctica de ejercicios individuales o colectivos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presenta una infografía sobre los elementos de la danza con un recurso digital.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
<ul style="list-style-type: none"> Comparación de los conceptos: Baile folklórico, Danza autóctona, Danza folklórica, Proyección folklórica, ballet folklórico Folklore nacional: Pasos básicos: paseo, vuelta, seguidilla, zapateo. Bailes fundamentales panameños: Tamborito, Cumbia y El Punto. Danza y expresión folklórica panameña: Corpus Cristi y otras 	<ul style="list-style-type: none"> prácticas del movimiento, ritmo y gestualidad. Comparación de los conceptos de baile folklórico, danza autóctona, danza folklórica, proyección folklórica y ballet folklórico mediante una técnica de análisis visual. Ejecución de pasos tradicionales del folklore nacional mediante secuencias coreográficas o bailes fundamentales panameños que incluyan el paseo, vuelta, seguidilla y zapateo. 	<ul style="list-style-type: none"> memoria colectiva, reconociendo su valor ceremonial y social. Reconocimiento de la danza como lenguaje cultural que permite la conexión entre generaciones, saberes y territorios. Disposición para participar activamente en representaciones folklóricas como el Corpus Christi y otras danzas tradicionales desde un lugar de respeto, escucha y colaboración ritual. 	<ul style="list-style-type: none"> Aplica pasos básicos y expresión corporal consciente del folklore panameño. Baila el punto, la cumbia y el tamborito. Aprende una danza del Corpus Cristi. 	<ul style="list-style-type: none"> Confecciona un cuadro comparativo sobre los conceptos de: Baile folklórico, Danza autóctona, Danza folklórica, Proyección folklórica, ballet folklórico Graba videos en parejas aplicando la correcta ejecución de pasos básicos del folklore nacional. Demuestra la proyección folklórica colectiva de los diferentes bailes regionales de nuestro país. Presenta en pareja el baile nacional el punto. Demuestra la aplicación de pasos básicos en bailes regionales. Ejecuta de manera colectiva danza del corpus Cristi.
<p>3. Teatro como Juego Expresivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Introducción y conceptos básicos del teatro: Origen: Grecia y China 	<ul style="list-style-type: none"> Exploración de los elementos básicos del lenguaje teatral mediante la creación de un vocabulario 	<ul style="list-style-type: none"> Valoración del teatro como herramienta de expresión colectiva, juego creativo y 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora un recurso visual sobre el lenguaje teatral y sus conceptos básicos. 	<ul style="list-style-type: none"> Presenta una Infografía o diagramas sobre conceptos básicos del teatro

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
<p>Escenografía, utilería, vestuario y guion teatral.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mimo, improvisación, expresión facial, Referente Charles Chaplin. • Representación de Obras Teatrales de dramaturgos panameños: Cucarachita Mandinga de Rogelio Sinan, Pasión Campesina Mario Augusto Rodríguez, Héroes olvidados de Daniel Gomes Nates. 	<p>técnico ilustrado con pictogramas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creación de un video corto (reels) sobre Charles Chaplin. • Incorporación de técnicas de mimo, improvisación y expresión facial mediante ejercicios corporales y vocales que desarrollen habilidades comunicativas y emocionales. • Representa una obra teatral como creación colectiva de dramaturgos panameños. 	<p>construcción simbólica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento del referente Charles Chaplin como punto de partida para su improvisación. • Apreciación del teatro panameño como patrimonio cultural, vinculando sus textos con realidades sociales, históricas y personales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presenta un video corto sobre los aportes del Referente sugerido a la Pantomima. • Crea una escena corta individual mediante mimos. • Participa en montaje de una obra teatral de autor panameño 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza un glosario de términos técnicos ilustrados. • Crea Videos cortos sobre el teatro en Grecia y China. • Ejecuta una puesta en escena individual de mimos. • Crea maquetas o bocetos de los elementos escénicos de una obra panameña • Proyecto colectivo: Obra teatral panameña.

METODOLOGÍAS ACTIVAS SUGERIDAS PARA LA ENSEÑANZA DE LENGUAJE CORPORAL EN LA DANZA Y EXPRESIÓN TEATRAL

<p>Metodologías activas sugeridas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): creación de montajes coreográficos o teatrales donde el cuerpo sea el principal medio de comunicación. • Juego dramático y lúdico: dinámicas de improvisación, dramatizaciones y juegos corporales para explorar gestos, posturas y emociones. • Aprendizaje Experiencial: talleres prácticos de movimiento, danza y teatro físico, con énfasis en la vivencia corporal. • Aprendizaje Cooperativo: trabajo en grupos para crear escenas o coreografías, fomentando la interacción y sincronización corporal. • Método de exploración corporal (inspirado en Laban y Stokoe): análisis del movimiento, espacio, tiempo y energía para desarrollar conciencia corporal. • Simulación y dramatización: recreación de situaciones teatrales o coreográficas para experimentar roles y emociones. • Laboratorios creativos: espacios de experimentación libre con movimiento, danza contemporánea y teatro físico. • Design Thinking aplicado al cuerpo: idear soluciones creativas a través de la exploración corporal (ej. cómo expresar conceptos abstractos mediante movimiento) 	<p>Estrategias de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación por desempeño corporal: valorar la expresividad, coordinación, fluidez y capacidad comunicativa del cuerpo en escena. • Portafolio corporal: registro audiovisual de improvisaciones, coreografías y escenas teatrales, acompañado de reflexiones del estudiante. • Rúbricas específicas de lenguaje corporal: criterios claros para evaluar gestualidad, uso del espacio, ritmo, energía y creatividad. • Autoevaluación y coevaluación: reflexión crítica sobre la propia expresividad corporal y la de los compañeros. • Evaluación auténtica: valorar presentaciones en público, muestras escénicas o coreográficas en contextos reales. • Evaluación formativa continua: retroalimentación constante durante ensayos y prácticas corporales. • Diarios reflexivos de movimiento: escritos donde los estudiantes analicen sus sensaciones, descubrimientos y progresos corporales. • Evaluación interdisciplinaria: integrar danza y teatro con música, artes visuales o literatura para valorar la capacidad de expresión integral.
<p>BIBLIOGRAFÍA INNOVADORA SUGERIDA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresión corporal y creatividad – Patricia Stokoe. • El cuerpo poético – Jacques Lecoq. • La formación del psicomotricista PPA® – Bernard Aucouturier. • Método BAPNE: Percusión corporal y neurociencia – Francisco Javier Romero Naranjo. • La danza educativa moderna – Rudolf Laban. • El espacio vacío – Peter Brook. • La preparación del actor – Constantin Stanislavski. • Impro – Keith Johnstone. • Diálogos entre teatro y neurociencias – Clelia Falletti y Giovanni Mirabella. 	

GLOSARIO TÉCNICO DE LA ASIGNATURA

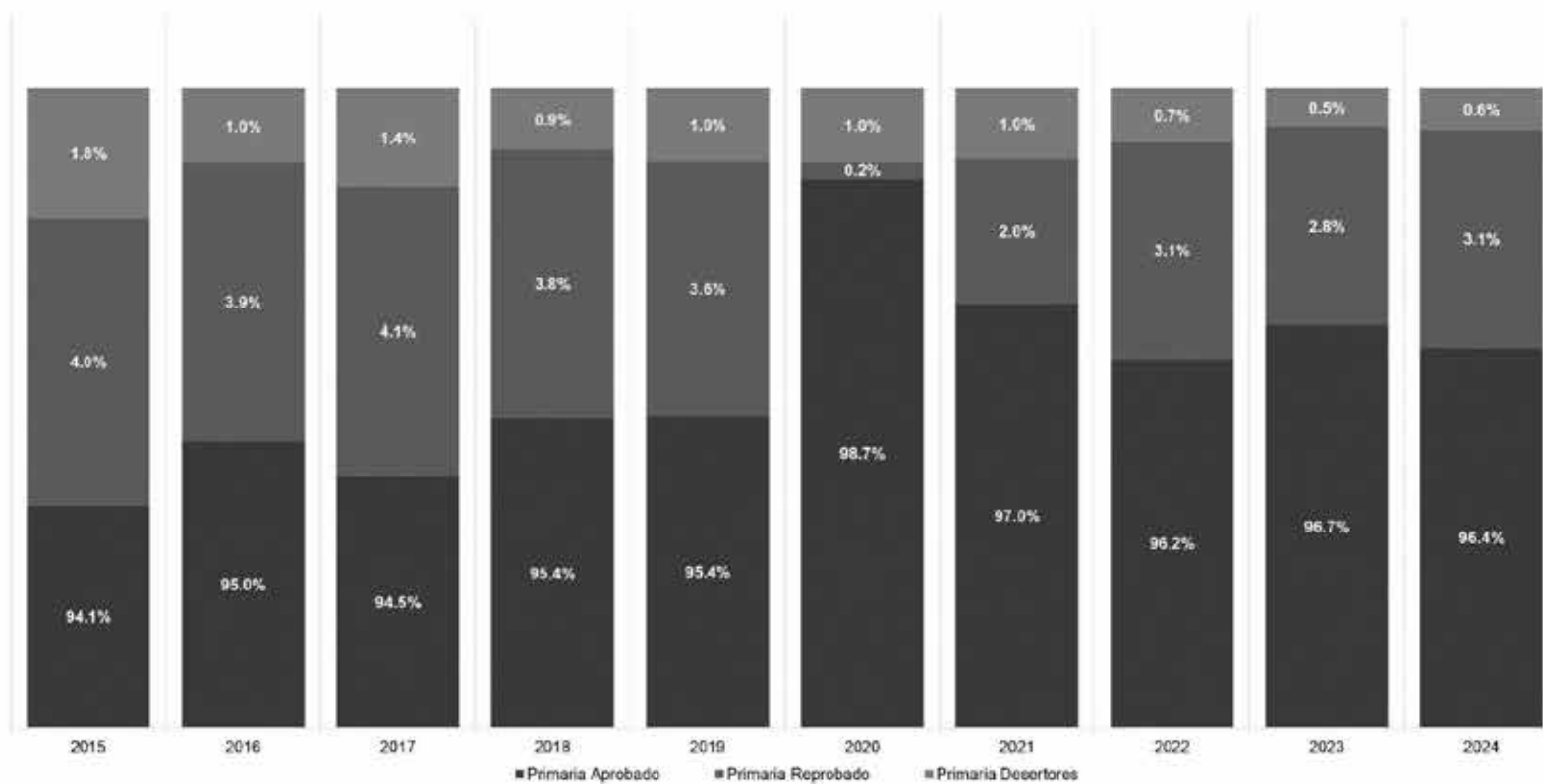
- **Acuarela:** Técnica pictórica con pigmentos diluidos en agua que permite transparencias y efectos suaves.
- **Altorrelieve:** Escultura en la que las figuras sobresalen notablemente del fondo.
- **Anamorfosis:** Representación deformada que se percibe correctamente desde un ángulo específico.
- **Armonía cromática:** Combinación equilibrada de colores en una obra visual.
- **Assemblage:** Técnica plástica que integra objetos tridimensionales en una composición artística.
- **Atril:** Soporte utilizado para colocar lienzos o partituras durante la ejecución artística.
- **Bajorrelieve:** Escultura en la que las figuras apenas sobresalen del fondo.
- **Boceto preliminar:** Dibujo inicial que sirve de guía para una obra definitiva.
- **Cadenza:** Pasaje musical virtuoso interpretado por un solista dentro de una obra.
- **Caligrafía artística:** Escritura estilizada con fines estéticos y expresivos.
- **Cenefa:** Motivo decorativo repetitivo que se utiliza en pintura mural o diseño gráfico.
- **Círculo cromático:** Representación ordenada de los colores primarios, secundarios y terciarios.
- **Collage digital:** Composición visual creada mediante la superposición de imágenes digitales.
- **Contraste lumínico:** Diferencia marcada entre zonas iluminadas y oscuras en una obra.
- **Cuerda vocal:** Órgano del aparato fonador que produce el sonido en canto y teatro.
- **Diapasón:** Instrumento que emite una nota de referencia para afinar.
- **Diseño tipográfico:** Creación y organización de letras con fines estéticos y comunicativos.
- **Ejecución escénica:** Realización práctica de una obra teatral o performativa.
- **Ensamblaje escultórico:** Unión de piezas diversas para formar una escultura.
- **Escultura cinética:** Obra tridimensional que incorpora movimiento real o aparente.
- **Estampa gráfica:** Imagen obtenida mediante técnicas de impresión como grabado o litografía.
- **Fresco:** Técnica mural que aplica pigmentos sobre yeso húmedo.
- **Iconografía:** Estudio y uso de símbolos e imágenes en el arte.
- **Instalación artística:** Obra que transforma un espacio mediante elementos plásticos y sensoriales.
- **Litografía:** Técnica de impresión sobre piedra o plancha metálica.
- **Maqueta tridimensional:** Modelo a escala que representa una obra arquitectónica o escultórica.
- **Manierismo:** Estilo artístico caracterizado por la exageración de formas y expresividad.
- **Matiz cromático:** Variación sutil dentro de un mismo color.
- **Monocromía:** Uso de un solo color en toda la composición.
- **Óleo:** Técnica pictórica con pigmentos mezclados en aceite.
- **Pentagrama:** Conjunto de cinco líneas donde se escribe la música.
- **Pincelada expresiva:** Trazo visible que transmite emoción en pintura.
- **Repertorio coral:** Conjunto de obras interpretadas por un coro.
- **Tonalidad mayor/menor:** Organización musical que define carácter alegre o melancólico.
- **Tridimensionalidad:** Cualidad de una obra que ocupa volumen y espacio real.

ANEXOS

ESTADÍSTICAS ACADÉMICAS

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
OFICINA DE ESTADÍSTICA

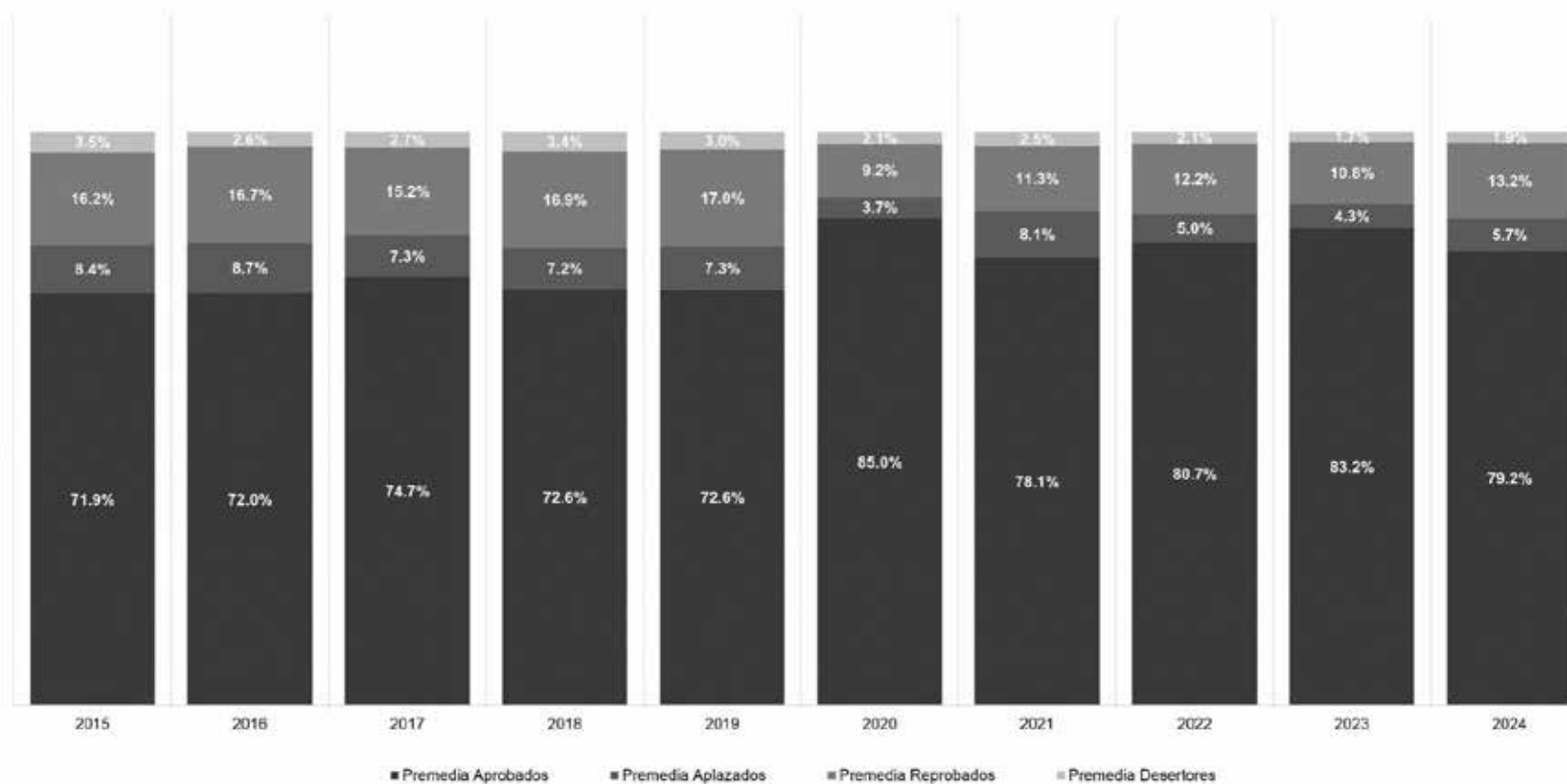
INDICADORES ACADÉMICOS EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA REPÚBLICA DE PANAMÁ. AÑO 2015-2024



Fuente: Sistema de Integración de Datos Estadísticos (SIDE), Ministerio de Educación.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
OFICINA DE ESTADÍSTICA

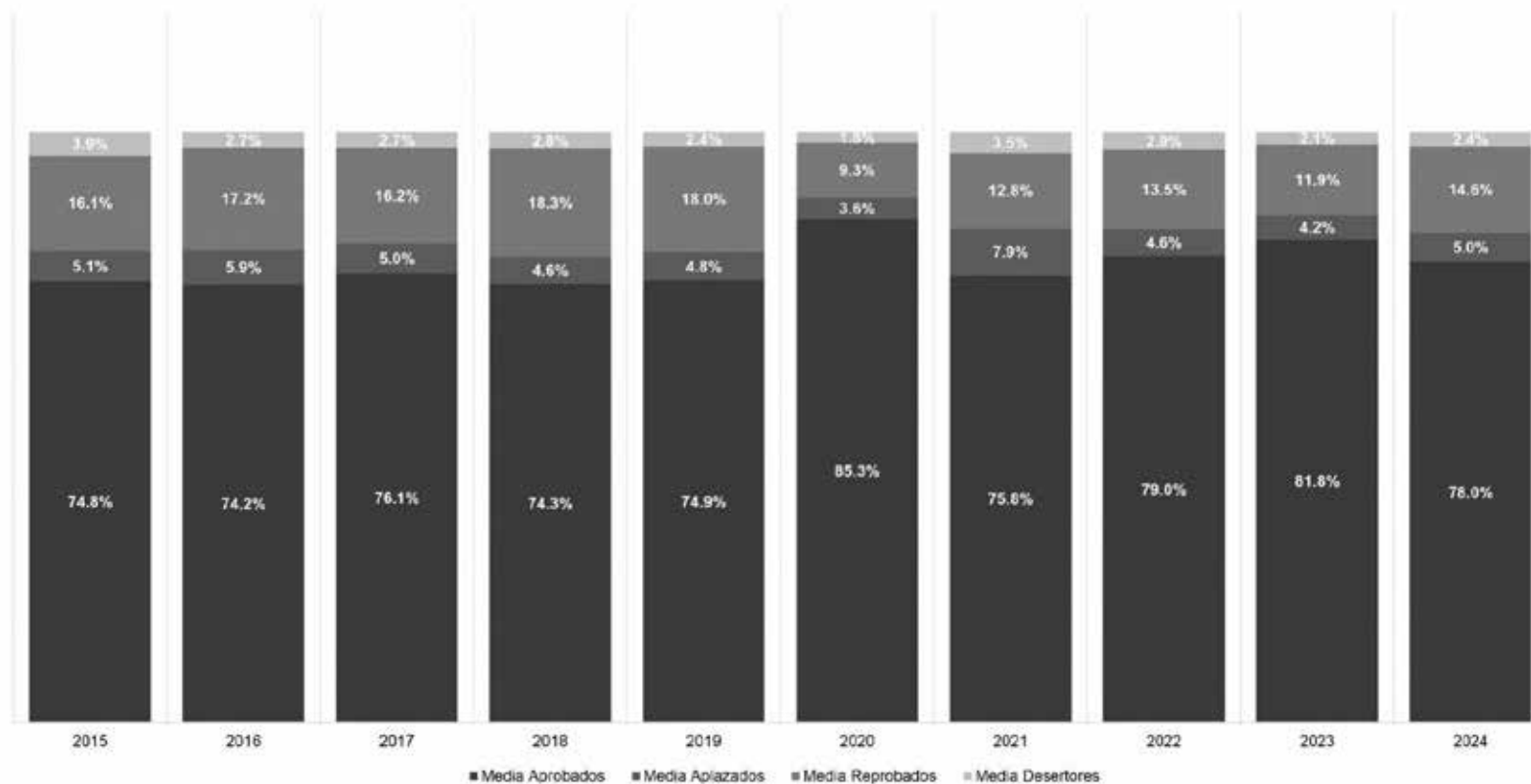
INDICADORES ACADÉMICOS EN LA EDUCACIÓN PREMEDIA EN LA REPÚBLICA DE PANAMÁ. AÑO 2015-2024



Fuente: Sistema de Integración de Datos Estadísticos (SIDE). Ministerio de Educación.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
OFICINA DE ESTADÍSTICA

INDICADORES ACADÉMICOS EN LA EDUCACIÓN MEDIA EN LA REPÚBLICA DE PANAMÁ. AÑO 2015-2024



Fuente: Sistema de Integración de Datos Estadísticos (SIDE), Ministerio de Educación.

GLOSARIO

1. **Actividades sugeridas de evaluación:** Son una guía y no un imperativo que tiene que ser tomado al pie de la letra. El docente puede y debe realizar los ajustes y adecuaciones necesarias para que las actividades de evaluación sean significativas para sus alumnos.
2. **Aprender a aprender:** Principio de intervención educativa. Implica emprender una serie de medidas orientadas a que el alumno desarrolle habilidades y estrategias que faciliten futuros aprendizajes de una manera autónoma. Se materializa, entre otras acciones y elementos en orientar la educación al desarrollo de capacidades relacionadas con el interés por buscar información y tratarla de manera personal.
3. **Aprendizajes previos:** Los aprendizajes previos de los estudiantes son el mejor punto de partida para establecer pautas metodológicas de aprendizajes significativos.
4. **Áreas de aprendizajes:** Las **áreas de formación** son divisiones curriculares que agrupan contenidos y competencias similares para organizar el aprendizaje, abarcando desde disciplinas básicas hasta áreas más específicas y diseñadas para desarrollar capacidades integrales y preparar a los estudiantes para distintos contextos y su vida profesional.
5. **Asignatura:** Son las materias que integran un plan de estudio o carrera.
6. **Cartel de alcance y secuencia:** Es una herramienta muy útil en el proceso de elaboración y/o actualización de un programa de asignatura porque nos permite evitar y/o corregir errores como: repetición innecesaria de contenidos, ausencia de contenidos, ausencia de contenidos esenciales, automatización de contenidos en una asignatura, desorden y falta de secuencia y coherencia lógica en la organización de los contenidos.
7. **Contenidos conceptuales:** Son los más estáticos y se expresan con sustantivos propios y específicos de cada uno de las áreas o materias.
8. **Contenidos procedimentales:** Son el "**saber hacer**": habilidades, técnicas, métodos y estrategias que permiten aplicar conocimientos teóricos en la práctica para resolver problemas y lograr objetivos y se adquieren a través de la práctica y la repetición. Se centran en **cómo actuar y ejecutar tareas**, no solo en saber los conceptos.
9. **Contenidos actitudinales:** Son los **valores, normas, creencias y actitudes** que guían el comportamiento de una persona, respondiendo al "¿saber ser?" y al "¿saber convivir?", complementando el "saber" (conceptuales) y el "saber hacer" (procedimentales) en la educación, y formando individuos éticos, críticos y solidarios para la sociedad.
10. **Competencia:** **Combinación de conocimientos, habilidades (saber hacer) y actitudes (saber ser)** que permiten a una persona actuar eficazmente en diversos contextos como el trabajo, la educación o la vida personal, adaptándose a situaciones y resolviendo problemas de manera transversal. Se desarrollan a través del aprendizaje y la práctica, y se clasifican en **técnicas** (específicas de un área) y **transversales** o blandas (comunicación, liderazgo, inteligencia emocional).
11. **Contrato social:** Refleja un consenso amplio sobre lo que una sociedad considera valioso transmitir a las nuevas generaciones.
12. **Contextualización:** Considera las realidades locales, nacionales y globales, y la infraestructura educativa de cada país.

13. **Currículo:** Es el "qué, por qué, cómo y cuándo" del aprendizaje, una herramienta vital para la justicia social, el desarrollo sostenible y la preparación de ciudadanos críticos y reflexivos para el siglo XXI. UNESCO
14. **Enfoque por competencias.** Conjunto de conocimientos, actitudes, disposiciones y habilidades (cognitivas, socioafectivas y comunicativas), relacionadas entre sí para facilitar el desempeño flexible y con sentido de una actividad en contextos relativamente nuevos y retadores. Por tanto, la competencia implica conocer, ser y saber hacer.
15. **Estándares educativos:** Son criterios claros y públicos que permiten conocer lo que deben aprender los niños, niñas y jóvenes, y establecen el punto de referencia de lo que están en capacidad de saber y saber hacer, en cada una de las áreas y niveles. Son guía referencial para que todas las instituciones escolares, urbanas o rurales, privadas o públicas de todo el país, ofrezcan la misma calidad de educación a los estudiantes de Panamá.
16. **Evaluación:** Pruebas censales aplicadas a los estudiantes, con las cuales se detecta el estado de desarrollo de sus competencias y aprendizajes, y es posible identificar qué son capaces de hacer con lo que saben.
17. **Formación Y capacitación docente:** La formación, capacitación, actualización y perfeccionamiento de los educadores en servicio debe contribuir de manera sustancial al mejoramiento de la calidad de la educación y a su desarrollo y crecimiento profesional, y estará dirigida especialmente a su profesionalización y especialización para lograr un mejor desempeño, mediante la actualización de conocimientos relacionados con su formación profesional.
18. **Indicador de logros:** Muestran el nivel de dominio en el cual se desarrolla una competencia a partir de los criterios. Son un recurso clave para verificar y valorar los avances de los resultados de aprendizajes.
19. **Logros de aprendizajes:** Son el conjunto de conductas que deben alcanzarse para lograr el objetivo de aprendizaje y las competencias implícitas en él. Son aquellos que el docente ha de constatar.
20. **Malla curricular:** Es el mapa que organiza y muestra todas las asignaturas, y requisitos académicos que un estudiante debe completar para graduarse, detallando el orden, los créditos y prerrequisitos, sirviendo como una guía estructurada para la formación. Su nombre Malla viene de su estructura tejida, tanto vertical (secuencia) como horizontal (relación entre áreas), integrando contenidos, competencias y evaluaciones.
21. **Objetivos de aprendizajes:**
Buscan formar integralmente a los estudiantes, desarrollando conocimientos conceptuales, habilidades procedimentales y valores actitudinales, para que puedan aplicar lo aprendido en la vida real, fomenten el pensamiento crítico, la convivencia pacífica y la responsabilidad social, preparando a individuos capaces de adaptarse a un mundo cambiante y disfrutar de una vida productiva y significativa, a través de competencias clave como "aprender a aprender", "aprender a ser" y "aprender a convivir".
22. **Pedagogía:** Es el saber propio de las maestras y los maestros, ese saber que les permite orientar los procesos de formación de los y las estudiantes. Ese saber que se nutre de la historia que nos da a conocer propuestas que los pedagogos han

desarrollado a lo largo de los siglos, pero que también se construye diariamente en la relación personal o colegiada sobre lo que acontece diariamente en el trabajo con alumnos, alumnas y colegas, sobre los logros.

23. **Perfil de egreso:** Es una visión integral de las **competencias, habilidades, conocimientos, actitudes y valores** que los estudiantes deben desarrollar desde Preescolar hasta Educación Media, para convertirse en ciudadanos críticos, solidarios y participativos, capaces de resolver problemas, interactuar con otros, usar la tecnología y cuidar el entorno, abarcando áreas como la comunicación, el pensamiento crítico, la ciudadanía, el desarrollo personal y la interacción con el mundo, un desarrollo humano pleno y adaptado a desafíos contemporáneos.
24. **Planeamiento didáctico:** Es el proceso de previsión global de la práctica pedagógica a cargo del docente. Es una tarea para organizar el trabajo docente. Constituye el proceso que permite tomar las previsiones necesarias para orientar adecuadamente las experiencias de aprendizajes.
25. **Plan de estudio**
26. Un plan de estudios es el documento curricular que organiza, estructura y orienta las asignaturas para lograr determinados fines formativos en un nivel, modalidad o programa académico específico.
27. **Relevancia y transformación:** Debe ser flexible e inclusivo, integrando competencias globales y tecnologías para abordar desafíos contemporáneos como la globalización, la tecnología y la diversidad cultural.
28. **Ritmos de aprendizajes:** Está determinados por muchos factores, como edad del individuo, su motivación, su madurez psicológica, su formación previa, el dominio cognitivo de estrategias, la nutrición, las inteligencias múltiples.
29. **Validación de los programas:** Es proceso que mediante una encuesta con preguntas abiertas y cerradas que permite a los directores, docentes, estudiantes, padres de familia y administrativos de diversos centros educativos de todo el país opinar en torno a los programas de asignaturas, presentar recomendaciones e incluso su juicio crítico en torno a los ajustes realizados a los programas.
30. **Visión Holística:** Abarca contenidos, metodologías, evaluación y recursos, buscando el desarrollo integral del estudiante.

TAXONOMÍA DE

BLOOM

PREGUNTAS	PREGUNTAS	PREGUNTAS	PREGUNTAS	PREGUNTAS	PREGUNTAS
¿Puedes enumerar? ¿Puedes recordar? ¿Cómo ocurrió? ¿Cómo es ...? ¿Cómo describirías ...? ¿Podrías explicar ...? ¿Cómo mostrarías ...? ¿Qué es ...? ¿Cuál ...? ¿Quién fue ...? ¿Quiénes fueron los principales ...? ¿Por qué ...?	¿Puedes explicar qué está ocurriendo ...? ¿Cómo clasificarías ...? ¿Cómo compararías / contrastarías ...? ¿Cómo podrías parafrasear el significado de ...? ¿Cómo resumirías ...? ¿Qué puedes decir sobre ...? ¿Cuál es la mejor respuesta ...? ¿Qué afirmaciones apoyan ...? ¿Podrías afirmar o interpretar en tus propias palabras ...?	¿Cómo usarías ...? ¿Qué ejemplos sobre ... puedes encontrar? ¿Cómo organizarías ... para presentar ...? ¿Cómo aplicarías lo que has aprendido para desarrollar ...? ¿Qué enfoque usarías para ...? ¿Qué aspectos seleccionarías para mostrar ...? ¿Qué preguntas harías en una entrevista a ...?	¿Cuáles son las partes o rasgos de ...? ¿En qué aspectos está ...? ¿Relacionado(a) con ...? ¿Por qué opinas que ...? ¿Qué motivo hay para ...? ¿Puedes hacer un listado de las partes ...? ¿Qué ideas justifican ...? ¿Qué conclusiones extraes de ...? ¿Qué evidencias de ... encuentras? ¿Puedes distinguir entre ...? ¿Cuál es la relación entre ...? ¿Cuál es la función de ...?	¿Estás de acuerdo con ...? ¿Cuál es tu opinión sobre ...? ¿Cómo comprobarías ...? ¿Sería mejor si ...? ¿Por qué ese personaje ...? ¿Cómo valorarías ...? ¿Cómo determinarías ...? ¿Cómo priorizarías ...? ¿Qué información podrías para apoyar tu punto de vista sobre ...? ¿Cómo justificarías ...? ¿Qué datos te llevaron a esa conclusión sobre ...? ¿Qué seleccionarías para ...? ¿Qué elección hubieras tomado si ...?	¿Qué cambios harías para ...? ¿Cómo mejorarías ...? ¿Qué pasaría si ...? ¿Podrías proponer una alternativa para ...? ¿Puedes elaborar ... basándose en ...? ¿De qué forma evaluarías ...? ¿Podrías formular una teoría alternativa ...? ¿Qué harías para maximizar/minimizar ...? ¿Cómo pondrías a prueba ...? ¿Podrías construir un modelo que cambie ...? ¿Se te ocurre un modo original para ...? ¿Cómo cambiarías el guion / plan? ¿Cómo adaptarías ... para?

Listar	Reproducir	Ilustrar	Ubicar	Hacer uso	Unir	Descomponer	Ordenar	Demostrar	Testar	Elaborar	Suponer
Localizar	Rotular	Inferir		Identificar	Usar	Destacar	Preguntar	Discriminar	Valorar	Estimar	Sustituir
Memorizar	Seleccionar			Manipular	utilizar	Detallar	Razonar	Ejercer		Experimentar	Teorizar
Mencionar	Subrayar					Diagramar	Relacionar	Elegir		Extender	Transformar
						Diferenciar	Reorganizar	Explicar		Formular	Visualizar
						Discutir	Seleccionar	Estimar			
						Distinguir	Separar				
						Dividir	Simplificar				
						Elegir	Subdividir				
ACCIONES	RESULTADO	ACCIONES	RESULTADO	ACCIONES	RESULTADO	ACCIONES	RESULTADO	ACCIONES	RESULTADO	ACCIONES	RESULTADO
Describir	Definición	Clasificar	Colección	Desempeñar	Demostración	Atribuir	Reseña	Examinar	Adaptación	Construir	Anuncio
Encontrar	Hechos	Comparar	Ejemplos	Ejecutar	Diario	Deconstruir	Gráfica	Formular	Tutorías	Diseñar	Película
Identificar	Etiquetado	Ejemplificar	Explicación	Implementar	Ilustraciones	Integrar	Lista de control	Verificar	Hacer ajustes	Trazar	Juego
Listar	Listado	Explicar	Etiquetado	Usar	Entrevista	Organizar	Base de datos	Evidenciar	Replicar	Idear	Proyecto
Localizar	Cuestionario	Interpretar	Listado	Emplear	Interpretación	Esquematizar	Gráfico	Justificar	prácticas	Planificar	canCIÓN
Nombrar	Reproducción	Parafrasear	Esquema	realizar	Simulación	estructurar	Informe	Retroalimentar	Reconocimiento	Producir	Historia
Reconocer	Test	resumir	Cuestionario		Presentación		Encuesta		Motivación	Hacer	Producto
recuperar	Cuaderno fotocopia		Resumen		dibujo		Hoja de cálculo				audiovisual
			Muestra								

FORMATOS DE PLANIFICACIÓN

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE _____
CENTRO EDUCATIVO: _____
SECUENCIA DIDÁCTICA SEMANAL O QUINCENAL
PROGRAMA PREMEDIA MULTIGRADO (P.P.M.)

(1) ASIGNATURAS CORRELACIONADAS: _____ (2) HORAS SEMANALES: _____ (3) GRADO(S): _____ (4) INSTRUCTOR VOCACIONAL: _____
(5) SEMANA DEL: _____ AL _____ (6) TRIMESTRE: _____

(7) ÁREA (S):	
(8) COMPETENCIA(S) – Rasgo(s) de competencia (s):	(9) OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:
(10) INDICADORES DE LOGRO:	

(11) CONTENIDOS	(12) ACTIVIDADES					(13) EVALUACIÓN (13.1.) TIPO DE EVALUACIÓN E INSTRUMENTOS
	(12.1.) VIVENCIAS	(12.2) FUNDAMENTACIÓN	(12.3) EJERCITACIÓN	(12.4) APLICACIÓN	(12.5) AMPLIACIÓN	
						Diagnóstica: Formativa: Sumativa:

(14) OBSERVACIONES:

(15) FIRMA DEL INSTRUCTOR: _____ (16) FIRMA DEL DIRECTOR O SUPERVISOR: _____

INSTRUCTIVO

Con la finalidad de fortalecer y orientar labor de la planificación docente, se le brindan algunas directrices para que este proceso sea desarrollado de manera eficaz.

- (1) **ASIGNATURAS CORRELACIONADAS:** Se refiere a la (s) asignatura (s) que se impartirá(n).
- (2) **HORAS SEMANALES:** Se señalan las horas semanales que son necesarias para el desarrollo del contenido.
- (3) **GRADO(S):** Correspondiente al (los) que imparte.
- (4) **INSTRUCTOR VOCACIONAL:** Es quien imparte la (s) asignatura (s).
- (5) **SEMANA:** Señalar la semana correspondiente.
- (6) **TRIMESTRE:** Corresponde al trimestre (I, II, III) en el que el (los) contenido (s) será (n) desarrollado (s).
- (7) **ÁREA(S):** Se extrae del Programa de estudio, según están divididas las áreas de las asignaturas.
- (8) **COMPETENCIA(S) – RASGOS DE LA COMPETENCIA:** Se extraen del programa de estudio, de acuerdo al contenido a desarrollar. Seleccionar los rasgos que guardan relación con el contenido a desarrollar.
- (9) **OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:** Se transcriben del Programa. Si los mismos no tienen los 4 elementos curriculares: **Acción** (verbo), **Objeto** (Contenido: ¿Qué?), **Condición** (¿Cómo?) y **Finalidad** (para qué), usted puede ajustarlos para que sean más integrales.
- (10) **INDICADORES DE LOGRO:** Son las tareas observables que indican los avances de los estudiantes. Se transcriben del Programa. Si los mismos no tienen los 4 elementos: **Acción** (verbo), **Objeto** (Contenido: ¿Qué?), **Condición** (¿Cómo?) y **Finalidad** (para qué), usted puede ajustarlos para que sean más integrales. Si su programa no los contiene, puede redactarlos.
- (11) **CONTENIDOS:** Se refiere al (los) tema(s), referido (s) a los contenidos, que se debe (n) desarrollar en el tiempo estipulado.
- (12) **ACTIVIDADES:** Acciones que se realizan para lograr los objetivos. Se clasifican en: **(13.1.) Vivencias:** son los conocimientos que el estudiante posee sobre el tema que se abordará. Los estudiantes son el mejor punto de partida para establecer pautas metodológicas de aprendizaje significativo. **(13.2) Actividades de fundamentación:** permiten que los estudiantes demuestren sus saberes previos con datos, hechos, principios, (al introducir los contenidos: dinámicas, juegos, conversatorios, lluvia de ideas, giras, lecturas, observaciones, etc.). **(13.3) Actividades de ejercitación:** integran una secuencia de acciones observables con un orden para alcanzar un objetivo o meta y permiten motivar las fortalezas y reforzar las debilidades, (talleres individuales y grupales, investigaciones, exposiciones, trabajos colaborativos, experimentos, etc.) **(13.4) Actividades de aplicación:** son las demostraciones que realiza el estudiante sobre los aprendizajes adquiridos (productos, informes, resúmenes, charlas, ponencias, murales, etc.). **(13.5.)** Las actividades de **ampliación:** son aquellas tareas que el estudiante realiza con la intención de fortalecer o reforzar los contenidos desarrollados, mediante diversas consultas: lecturas, investigaciones en libros, internet, entrevistas; etc.
- (13) **EVALUACIÓN:** Es la valoración de los aprendizajes logrados; debe ser científica y objetiva, producto de las acciones de los estudiantes. **(14.1.) TIPO DE EVALUACIÓN E INSTRUMENTOS:** En cada una (diagnóstica, formativa y sumativa) se debe plasmar el tipo, la estrategia o técnica utilizada y el instrumento de evaluación. La **evaluación diagnóstica** indaga los conocimientos que posee el estudiante; la **formativa** permite fortalecer debilidades y observar los avances y la **sumativa** valora los desempeños demostrados. Ejemplo de la manera en que se debe presentar este elemento de la planificación:

Tipo de evaluación e instrumentos

- **Diagnóstica:** (Tipo de evaluación)
 - . Lluvia de ideas. (Estrategia o técnica utilizada)
 - . Registro de observación (Instrumento)
- **Formativa:** (Tipo de evaluación)
 - . Taller colaborativo (Estrategia o técnica utilizada)
 - . Escala estimativa (Instrumento)
- **Sumativa:** (Tipo de evaluación)
 - . Mural grupal (Estrategia o técnica utilizada)
 - . Rúbrica: (Instrumento)
 - . Prueba escrita (Instrumento)

- (14) **OBSERVACIONES:** En esta sección el docente plasma todas las situaciones que requieren ser aclaradas.
- (15) **FIRMA DEL INSTRUCTOR:** Constancia por parte del instructor.
- (17) **FIRMA DEL DIRECTOR O SUPERVISOR:** Constancia de revisión por parte del Director, Subdirector o Supervisor.

INSTRUCTIVO

Con la finalidad de fortalecer y orientar labor de la planificación docente, se le brindan algunas directrices para que este proceso sea desarrollado de manera eficaz.

- (1) **ASIGNATURAS CORRELACIONADAS:** Se refiere a la (s) asignatura (s) que se impartirá(n).
- (2) **HORAS SEMANALES:** Se señalan las horas semanales que son necesarias para el desarrollo del contenido.
- (3) **GRADO(S):** Correspondiente al (los) que imparte.
- (4) **DOCENTE (S):** Que imparte (n) la (s) asignatura (s).
- (5) **SEMANA:** Señalar la semana correspondiente.
- (6) **TRIMESTRE:** Corresponde al trimestre (I, II, III) en el que el (los) contenido (s) será (n) desarrollado (s).
- (7) **ÁREA(S):** Se extrae(n) del Programa de estudio, según están divididas las áreas de las asignaturas.
- (8) **COMPETENCIA(S) – RASGOS DE LA COMPETENCIA:** Se extraen del programa de estudio, de acuerdo al contenido a desarrollar. Seleccionar los rasgos que guardan relación con el contenido a desarrollar.
- (9) **OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:** Se transcriben del Programa. Si los mismos no tienen los 4 elementos curriculares: **Acción** (verbo), **Objeto** (Contenido: ¿Qué?), **Condición** (¿Cómo?) y **Finalidad** (para qué), usted puede ajustarlos para que sean más integrales.
- (10) **INDICADORES DE LOGRO:** Son las tareas observables que indican los avances de los estudiantes. Se transcriben del Programa. Si los mismos no tienen los 4 elementos: **Acción** (verbo), **Objeto** (Contenido: ¿Qué?), **Condición** (¿Cómo?) y **Finalidad** (para qué), usted puede ajustarlos para que sean más integrales. Si su programa no los contiene, puede redactarlos.
- (11) **CONTENIDOS:** Se refiere al (los) tema(s), referido (s) a los contenidos, que se debe (n) desarrollar en el tiempo estipulado.
- (12) **ACTIVIDADES:** Acciones que se realizan para lograr los objetivos. Se clasifican en: **actividades básicas de presaberes** que son los conocimientos específicos relacionados con los diferentes campos del saber, los que constituyen un medio para lograr las competencias. Los estudiantes son el mejor punto de partida para establecer pautas metodológicas de aprendizaje significativo. Las actividades de **fundamentación:** permiten que los estudiantes demuestren sus saberes previos con datos, hechos, principios, (al introducir los contenidos: dinámicas, juegos, conversatorios, lluvia de ideas, giras, lecturas, observaciones, etc.). Las actividades de **ejercitación:** integran una secuencia de acciones observables con un orden para alcanzar el objetivo o meta, y permiten motivar las fortalezas y reforzar las debilidades, (talleres individuales y grupales, investigaciones, exposiciones, trabajos colaborativos, experimentos, etc.). Las actividades de **aplicación:** son las demostraciones que realiza el estudiante sobre los aprendizajes adquiridos (productos, informes, resúmenes, charlas, ponencias, murales, etc.).
- (13) **EVALUACIÓN:** Es la valoración de los aprendizajes logrados; debe ser científica y objetiva, producto de las acciones de los estudiantes.
 - (14.1) **EVIDENCIAS:** Son las pruebas que demuestran los estudiantes en el logro de los objetivos. Se clasifican en **Entregables** (productos físicos: informes, resúmenes, álbumes, diarios, etc.) y las **Actuaciones directas** (las que se observan directamente: charlas, sustentaciones, exposiciones, etc.)
 - (14.2) **CRITERIOS:** Son las pautas que se utilizarán para evaluar cada una de las evidencias y en cada uno de los tipos de evaluaciones: puntualidad, presentación, trabajo colaborativo, contenido, creatividad, expresión oral, redacción, originalidad, claridad, precisión.
 - (14.3) **TIPO DE EVALUACIÓN E INSTRUMENTOS:** En cada una (diagnóstica, formativa y sumativa) se debe plasmar el tipo, la estrategia o técnica utilizada y el instrumento de evaluación. La **evaluación diagnóstica** indaga los conocimientos que posee el estudiante; **la formativa** permite fortalecer debilidades y observar los avances y **la sumativa** valora los desempeños demostrados. Ejemplo de la manera en que se debe presentar este elemento de la planificación:

Tipo de evaluación e instrumentos

- **Diagnóstica:** (Tipo de evaluación)
 - Lluvia de ideas. (Estrategia o técnica utilizada)
 - Registro de observación (Instrumento)
- **Formativa:** (Tipo de evaluación)
 - Taller colaborativo (Estrategia o técnica utilizada)
 - Escala estimativa (Instrumento)
- **Sumativa:** (Tipo de evaluación)
 - Mural grupal (Estrategia o técnica utilizada)
 - Rúbrica: (Instrumento)
 - Prueba escrita (Instrumento)

(14) **OBSERVACIONES:** En esta sección el docente plasma todas las situaciones que requieren ser aclaradas.

(15) **FIRMA DEL DOCENTE:** Constancia por parte del docente.

(17) **FIRMA DEL DIRECTOR O SUPERVISOR:** Constancia de revisión por parte del Director, Subdirector o Supervisor.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE _____
SECUENCIA SEMANAL – QUINCENAL - POR SESIONES NO TELEVISADAS
EDUCACIÓN TELEBÁSICA

(1) CENTRO EDUCATIVO TELEBÁSICA: _____ (2) INSTRUCTOR VOCACIONAL: _____

(3) TRIMESTRE: _____ (4) FECHA DEL: _____ AL _____ DE _____ (5) N° DE SEMANA: _____ (6) GRADO: _____

(7) ÁREA:	(9) OBJETIVO(S) DE APRENDIZAJE:
(8) COMPETENCIA(S) –Rasgo(s) de la competencia:	(10) INDICADOR(ES) DE LOGRO

(11) ASIGNATURAS CORRELACIONADAS	(12) CONTENIDOS	(13) ACTIVIDADES	(14) EVALUACIÓN (14.1.) TIPO DE EVALUACIÓN E INSTRUMENTOS
			Diagnóstica:
			Formativa:
			Sumativa:

(15) OBSERVACIONES:

(16) FIRMA DEL INSTRUCTOR: _____ (17) FIRMA DEL DIRECTOR O SUPERVISOR: _____

INSTRUCTIVO

Con la finalidad de fortalecer y orientar labor de la planificación docente, se le brindan algunas directrices para que este proceso sea desarrollado de manera eficaz.

- (1) **CENTRO EDUCATIVO:** Nombre de la escuela donde labora.
- (2) **INSTRUCTOR VOCACIONAL:** Es quien imparte la (s) asignatura (s).
- (3) **TRIMESTRE:** Corresponde al trimestre (I, II, III) en el que el (los) contenido (s) será (n) desarrollado (s).
- (4) **FECHA:** Señalar la fecha correspondiente.
- (5) **N° DE SEMANA:** Indicar el número de semana que se desarrolla.
- (6) **GRADO:** Correspondiente al grado que imparte.
- (7) **ÁREA:** Se extrae del programa de estudio, según están divididas las áreas de las asignaturas.
- (8) **COMPETENCIA(S):** Se extraen del programa de estudio, de acuerdo al contenido a desarrollar. Seleccionar los rasgos que guardan relación con el contenido a desarrollar.
- (9) **OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:** Se transcriben del Programa. Si los mismos no tienen los 4 elementos curriculares: **Acción** (verbo), **Objeto** (Contenido: ¿Qué?), **Condición** (¿Cómo?) y **Finalidad** (para qué), usted puede ajustarlos para que sean más integrales.
- (10) **INDICADORES DE LOGRO:** Son las tareas observables que indican los avances de los estudiantes. Se transcriben del Programa. Si los mismos no tienen los 4 elementos: **Acción** (verbo), **Objeto** (Contenido: ¿Qué?), **Condición** (¿Cómo?) y **Finalidad** (para qué), usted puede ajustarlos para que sean más integrales. Si su programa no los contiene, puede redactarlos.
- (11) **ASIGNATURAS CORRELACIONADAS:** Se refiere a la (s) asignatura (s) que se impartirá(n).
- (12) **CONTENIDOS:** Se refiere al (los) tema(s), referido (s) a los contenidos, que se debe (n) desarrollar en el tiempo estipulado.
- (13) **ACTIVIDADES:** Acciones que se realizan para lograr los objetivos.
- (14) **EVALUACIÓN:** Es la valoración de los aprendizajes logrados; debe ser científica y objetiva, producto de las acciones de los estudiantes. **(15.1.) TIPO DE EVALUACIÓN E INSTRUMENTOS:** En cada una (diagnóstica, formativa y sumativa) se debe plasmar el tipo, la estrategia o técnica utilizada y el instrumento de evaluación. La **evaluación diagnóstica** indaga los conocimientos que posee el estudiante, la **formativa** permite fortalecer debilidades y observar los avances y la **sumativa** valora los desempeños demostrados. Ejemplo de la manera en que se debe presentar este elemento de la planificación:

Tipo de evaluación e instrumentos	
• Diagnóstica: (Tipo de evaluación)	. Lluvia de ideas. (Estrategia o técnica utilizada)
	. Registro de observación (Instrumento)
• Formativa: (Tipo de evaluación)	. Taller colaborativo (Estrategia o técnica utilizada)
	. Escala estimativa (Instrumento)
• Sumativa: (Tipo de evaluación)	. Mural grupal (Estrategia o técnica utilizada)
	. Rúbrica: (Instrumento)
	. Prueba escrita (Instrumento)

(15) **OBSERVACIONES:** En esta sección el docente plasma todas las situaciones que requieren ser aclaradas.

(16) **FIRMA DEL INSTRUCTOR:** Constancia por parte del instructor.

(18) **FIRMA DEL DIRECTOR O SUPERVISOR:** Constancia de revisión por parte del Director, Subdirector o Supervisor.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE _____
PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA TRIMESTRAL

(1) ASIGNATURA: _____ (2) GRADO _____ (3) DOCENTE(S): _____ (4) TRIMESTRE: _____

(5) ÁREA:
(6) OBJETIVO(S) DE APRENDIZAJE:
(7) COMPETENCIA (S):

(8) CONTENIDOS			(9) INDICADORES DE LOGRO	(10) ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN
(8.1) CONCEPTUALES	(8.2) PROCEDIMENTALES	(8.3) ACTITUDINALES		

(10) Firma del (los) docentes _____ (11) Firma del director o supervisor _____

INSTRUCTIVO

Con la finalidad de fortalecer y orientar labor de la planificación docente, se le brindan algunas directrices para que este proceso sea desarrollado de manera eficaz.

- (1) **ASIGNATURA (A)**: Se refiere a la asignatura que se impartirá.
- (2) **GRADO(S)**: Correspondiente al que imparte.
- (3) **DOCENTE (S)**: Docente (s) que imparte (n) la (s) asignatura (s).
- (4) **TRIMESTRE**: Corresponde al trimestre (I, II, III) en el que el (los) contenido (s) será (n) desarrollado (s).
- (5) **ÁREA(S)**: Se extrae del Programa de estudio, según están divididas las áreas de las asignaturas.
- (6) **OBJETIVOS DE APRENDIZAJE**: Se transcriben del Programa. Si los mismos no tienen los 4 elementos curriculares: **Acción** (verbo), **Objeto** (Contenido: ¿Qué?), **Condición** (¿Cómo?) y **Finalidad** (para qué), usted puede ajustarlos para que sean más integrales.
- (7) **COMPETENCIA(S)- RASGOS DE LA COMPETENCIA**: Se extraen del programa de estudio, de acuerdo al contenido a desarrollar. Seleccionar los rasgos que guardan relación con el contenido a desarrollar.
- (8) **CONTENIDOS**: Son los temas, habilidades, destrezas y valores que se desarrollan durante el trimestre. Se dividen en: **(8.1) Conceptuales**: Corresponden a hechos (situaciones observables, fechas, acontecimientos, datos), conceptos (objetos, sucesos, símbolos, categorías, características) y principios (comportamiento de fenómenos, leyes, teorías); **(8.2) Procedimentales**: se refieren a la adquisición de procedimientos, aplicación en situaciones concretas, presentación de modelos, dominio de códigos de comunicación, ejercitación, reflexión y comprensión) y **(8.3) Actitudinales**: valores, principios normativos de comportamiento, respeto ante situaciones; normas y reglas de comportamiento).
- (9) **INDICADORES DE LOGRO**: Son las tareas observables que indican los avances de los estudiantes. Se transcriben del Programa. Si los mismos no tienen los 4 elementos: **Acción** (verbo), **Objeto** (Contenido: ¿Qué?), **Condición** (¿Cómo?) y **Finalidad** (para qué), usted puede ajustarlos para que sean más integrales. Si su programa no los contiene, puede redactarlos. **Las evidencias de aprendizaje** son acciones o desempeños observables en el estudiante, que permiten verificar el logro del aprendizaje fundamental y los posibles escenarios para la evaluación. (Se encuentran en los DFA y también pueden agregar otros indicadores de logro del programa)
- (10) **ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN**: Acciones que se realizan para lograr los objetivos. **Las experiencias de aprendizaje** son actividades que permiten desarrollar el aprendizaje fundamental e ilustran formas de aproximar la labor en el aula. (Se encuentran en los DFA). Se pueden complementar con las del Programa de estudio, de los DFA y de la Guía didáctica del docente, en las diversas asignaturas.
- (10) **FIRMA DEL DOCENTE**: Constancia por parte del docente.
- (11) **FIRMA DEL DIRECTOR O SUPERVISOR**: Constancia de revisión por parte del Director, Subdirector o Supervisor.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE _____
SECUENCIA DIDÁCTICA SEMANAL O QUINCENAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA, PREMEDIA Y MEDIA - UNIGRADO

(1) ASIGNATURA: _____ (2) HORAS SEMANALES: _____ (3) GRADO _____ (4) DOCENTE(S): _____

(5) SEMANA: del ____ al ____ de _____ 20____ (6) TRIMESTRE: _____

(7) ÁREA:	
(8) COMPETENCIA(S) -Rasgo(s) de la competencia:	(9) OBJETIVO(S) DE APRENDIZAJE:
(10) CONTENIDOS: • Conceptual: • Procedimental: • Actitudinal:	(11) INDICADOR(ES) DE LOGRO:

(12) ACTIVIDADES	(13) EVALUACIÓN		
	(13.1) EVIDENCIAS	(13.2) CRITERIOS	(13.3) TIPO DE EVALUACIÓN/ INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none"> • Actividad(es) de inicio: • Actividad(es) de desarrollo: • Actividad(es) de cierre: 	<ul style="list-style-type: none"> • Entregables: • Actuaciones directas: 		<ul style="list-style-type: none"> • Diagnóstica: • Formativa: • Sumativa:

(14) Observaciones: _____

(15) Firma del (los) docentes _____ (16) Firma del Coordinador o Subdirector Técnico Docente _____

INSTRUCTIVO

Con la finalidad de fortalecer y orientar labor de la planificación docente, se le brindan algunas directrices para que este proceso sea desarrollado de manera eficaz.

- (1) **ASIGNATURA:** Se refiere a la asignatura que se impartirá.
- (2) **HORAS SEMANALES:** Se señalan las horas semanales que son necesarias para el desarrollo del contenido.
- (3) **GRADO:** Correspondiente al grado que imparte.
- (4) **DOCENTE (S):** Docente (s) que imparte(n) la asignatura.
- (5) **SEMANA:** Señala la semana correspondiente.
- (6) **TRIMESTRE:** Corresponde al trimestre (I, II, III) en el que el (los) contenido (s) será (n) desarrollado (s).
- (7) **ÁREA:** Se extrae del programa de estudio, según están divididas las áreas de las asignaturas.
- (8) **COMPETENCIA(S)- RASGOS DE LA COMPETENCIA:** Se extraen del programa de estudio, de acuerdo al contenido a desarrollar. Seleccionar los rasgos que guardan relación con el contenido a desarrollar.
- (9) **OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:** Se transcriben del programa. Si los mismos no tienen los 4 elementos curriculares: **Acción** (verbo), **Objeto** (Contenido: ¿Qué?), **Condición** (¿Cómo?) y **Finalidad** (para qué), usted puede ajustarlos para que sean más integrales.
- (10) **CONTENIDOS:** Se extraen del programa de estudio.
- (11) **INDICADORES DE LOGRO:** Son las tareas observables que indican los avances de los estudiantes. Se transcriben del Programa. Si los mismos no tienen los 4 elementos: **Acción** (verbo), **Objeto** (Contenido: ¿Qué?), **Condición** (¿Cómo?) y **Finalidad** (para qué), usted puede ajustarlos para que sean más integrales. Si su programa no los contiene, puede redactarlos.
- (12) **ACTIVIDAD(ES):** Acciones que se realizan para lograr los objetivos. Se clasifican en **actividad(es) de inicio** (al introducir los contenidos: dinámicas, juegos, conversatorios, lluvia de ideas, giras, lecturas, observaciones, etc.), **actividad(es) de desarrollo** (permiten motivar las fortalezas y reforzar las debilidades: talleres individuales y grupales, investigaciones, exposiciones, etc.) y la(s) **actividad(es) de cierre** (verifican el logro de los objetivos: productos, informes, resúmenes, charlas, ponencias, murales, etc.)
- (13) **EVALUACIÓN:** Es la valoración de los aprendizajes logrados; debe ser científica y objetiva, producto de las acciones de los estudiantes.
 - (13.1) **EVIDENCIAS:** Son las pruebas que demuestran los estudiantes en el logro de los objetivos. Se clasifican en **Entregables** (productos físicos: informes, resúmenes, álbumes, diarios, etc.) y las **Actuaciones directas** (las que se observan directamente: charlas, sustentaciones, exposiciones, etc.)
 - (13.2) **CRITERIOS:** Son las pautas que se utilizarán para evaluar cada una de las evidencias y en cada uno de los tipos de evaluaciones: *puntualidad, presentación, trabajo colaborativo, contenido, creatividad, expresión oral, redacción, originalidad, claridad, precisión.*
 - (13.3) **TIPO DE EVALUACIÓN E INSTRUMENTOS:** En cada una (diagnóstica, formativa y sumativa) se debe plasmar el tipo, la estrategia o técnica utilizada y el instrumento de evaluación. La **evaluación diagnóstica** indaga los conocimientos que posee el estudiante; **la formativa** permite fortalecer debilidades y observar los avances y **la sumativa** valora los desempeños demostrados. Ejemplo de la manera en que se debe presentar este elemento de la planificación:

Tipo de Evaluación / Instrumento
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Diagnóstica: (Tipo de evaluación) <ul style="list-style-type: none"> ✓ Lluvia de ideas. (Estrategia o técnica utilizada) <ul style="list-style-type: none"> • Registro de observación (Instrumento) ➤ Formativa: (tipo de evaluación) <ul style="list-style-type: none"> ✓ Taller colaborativo (Estrategia o técnica utilizada) <ul style="list-style-type: none"> • Escala estimativa (Instrumento) ➤ Sumativa: (Tipo de Evaluación) <ul style="list-style-type: none"> ✓ Mural grupal (Estrategia o técnica utilizada) <ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica: (Instrumento) • Prueba escrita (Instrumento)

- (14) **OBSERVACIONES:** Incidencias que se generen durante la implementación de la secuencia.
- (15) **FIRMA DEL DOCENTE:** Constancia por parte del docente.
- (16) **FIRMA DEL COORDINADOR O SUBDIRECTOR TÉCNICO DOCENTE:** Constancia de revisión por parte del Coordinador o del Supervisor Técnico Docente.

FORMATOS DE PROYECTOS INTERDISCIPLINARIOS

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
Guía para el desarrollo de proyectos de aprendizajes interdisciplinarios
Región escolar _____

Centro educativo:		Docentes:										
Título del proyecto:												
Justificación:												
Duración:												
Asignaturas/Red	Grado(s)	Trimestre										
1.												
2.												
Otras												
Objetivo general del proyecto:												
Elementos del currículo		Asignatura 1	Asignatura 2									
Competencia(s):												
Objetivo(s) de aprendizaje(s)												
Indicador(es) de logro:												
Tema(s) / Contenido(s)												
Herramientas tecnológicas de apoyo:												
Fases del proyecto	Actividades											
	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana ...n								
Planificación												
Ejecución												
Monitoreo y evaluación												
Cierre												
Cronograma												
Actividades	Mes _____			Mes _____			Mes _____					
	S-1	S-2	S-3	S-4	S-1	S-2	S-3	S-4	S-1	S-2	S-3	S-4
1.												
2.												
3.												
n...												
Instrumentos de evaluación y criterios:												
Referencias bibliográficas:												
Observaciones:												

Docentes responsables: _____ Coordinadores: _____ Director (a)/subdirector (a): _____
Nombre: _____ Nombre: _____ Nombre: _____
Firma: _____ Firma: _____ Firma: _____

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
Instructivo para el desarrollo de proyectos de aprendizajes interdisciplinarios

Centro educativo: Nombre del centro educativo		Docentes: nombres de los docentes que impartirán las asignaturas										
Título del proyecto: Nombre del proyecto. Debe ser atractivo, breve y claro, que motive a los estudiantes y a toda la comunidad educativa a participar												
Justificación: Explicación breve de los motivos y la importancia del proyecto.												
Duración: Tiempo requerido para el desarrollo del proyecto.												
Asignaturas/Red	Grado(s)	Trimestre										
Inicia las asignaturas que conforman el proyecto.	Grados que participan	Corresponde el trimestre en el que se desarrolla el proyecto										
1.												
2.												
Objetivo general del proyecto: Meta que se desea lograr con el desarrollo del proyecto. Es elaborado por los docentes responsables.												
Elementos del currículo		Asignatura 1	Asignatura 2									
Competencia(s): (1)Comunicativa, (2) Pluricultural e intercultural, (3) Pensamiento crítico y resolución de problemas, (4) Actitudes y valores, (5) Habilidades socioemocionales, (6) Habilidades digitales, (7) Habilidades científicas, (8) Habilidades artísticas, (9) Habilidades deportivas, (10) Habilidades de emprendimiento, (11) Habilidades de liderazgo, (12) Habilidades de ciudadanía global, (13) Habilidades de sostenibilidad, (14) Habilidades de innovación y creatividad, (15) Habilidades de emprendimiento social, (16) Habilidades de emprendimiento digital, (17) Habilidades de emprendimiento sostenible, (18) Habilidades de emprendimiento socialmente responsable, (19) Habilidades de emprendimiento digitalmente responsable, (20) Habilidades de emprendimiento sostenible y socialmente responsable.		Se extraen del programa de estudio.	Se extraen del programa de estudio.									
Objetivo(s) de aprendizaje(s)		Se extraen del programa de estudio.	Se extraen del programa de estudio.									
Indicador(es) de logro:		Se extraen del programa de estudio.	Se extraen del programa de estudio.									
Temas / Contenido(s):		Se extraen del programa de estudio.	Se extraen del programa de estudio.									
Herramientas tecnológicas de apoyo:		Recursos digitales que promuevan el aprendizaje colaborativo.										
Fases del proyecto: Actividades: conjunto de acciones para el logro de los objetivos. Se describe brevemente la actividad por realizar. Desempeño: se refiere en el cronograma												
Momentos y propósitos del proyecto.		Semana 1 Según distribución del trimestre y carga horaria	Semana 2									
		Semana 3	Semana ...n									
Planificación: determina el plan de actividades a realizar.		Se describen, brevemente, las actividades a realizar.										
Ejecución: desarrollo de tareas y producción de entregables.												
Monitoreo y evaluación: permite ver el progreso y ajustes necesarios del proyecto.												
Cierre: formalización de la finalización del proyecto. Demostración de la apropiación por los estudiantes.												
Cronograma: Evalúo la organización y planificación de los tiempos. Formo un los alcances del proyecto. Señalo o marco con una X la semana correspondiente a cada actividad.												
Actividades (Solamente coloque el nombre de la actividad)	Mes _____			Mes _____			Mes _____					
	S-1	S-2	S-3	S-4	S-1	S-2	S-3	S-4	S-1	S-2	S-3	S-4
1.												
2.												
3.												
n...												
Instrumentos de evaluación												
Referencias bibliográficas: conjunto de fuentes utilizadas en el proyecto.												
Observaciones: solo anotaciones razonadas con las fortalezas y debilidades durante la planificación, ejecución, monitoreo y evaluación del proyecto.												

Docentes responsables: _____ Coordinadores: _____ Director (a)/subdirector (a): _____
Nombre: _____ Nombre: _____ Nombre: _____
Firma: _____ Firma: _____ Firma: _____

Bellas Artes

DÉCIMO GRADO


GOBIERNO NACIONAL
★ CON PASO FIRME ★

MINISTERIO DE
EDUCACIÓN

Corozal, calle Ernesto Jaén Guardia, Corregimiento de Ancón, Ciudad de Panamá.
Central telefónica: 515-7300 / 511-4400