

REPÚBLICA DE PANAMÁ

DIRECCIÓN NACIONAL DE CURRÍCULO Y
TECNOLOGÍA EDUCATIVA

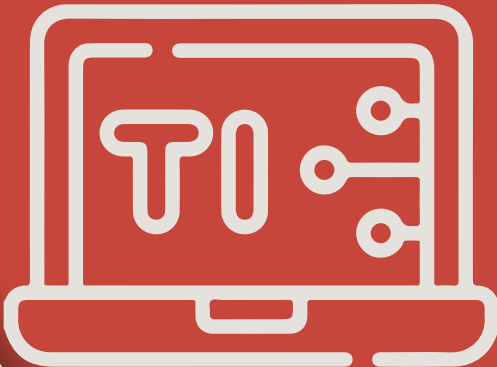
EDUCACIÓN MEDIA

PROGRAMA DE ESTUDIO DE

*Tecnología de la
Información*

DÉCIMO GRADO

FASE DE VALIDACIÓN 2026




GOBIERNO NACIONAL
* CON PASO FIRME *

MINISTERIO DE
EDUCACIÓN

REPÚBLICA DE PANAMÁ
MINISTERIO DE EDUCACIÓN

DIRECCIÓN NACIONAL DE CURRÍCULO Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA

EDUCACIÓN MEDIA

PROGRAMA DE ESTUDIO
TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN

BACHILLERATO EN TECNOLOGÍA INFORMÁTICA

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

Mgtr. Edwin Gordón

Director General

Dra. Isis Xiomara Núñez

Directora Nacional de Currículo y Tecnología Educativa

Profesor Elías González

Director Nacional de Educación Media Profesional y Técnica

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

Alexis Camargo
Eiglys Saucedo
Floridalia Acosta
Guillermina Higuera
Iris De León
Liberato Zapata
Nuris Corrales

PORTADA Y CONTRAPORTADA

Aracelly Agudo

CORRECCIÓN DE ESTILO

Elsa Herrera

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	12
2. FUNDAMENTOS DE LA EDUCACIÓN MEDIA	12
2.1 Fundamento psicopedagógico	12
2.1.1 El modelo educativo y los paradigmas del aprendizaje	12
2.1.2 Concepción de aprendizaje	13
2.2. Fundamento psicológico	13
2.3. Fundamento socioantropológico	14
2.4. Fundamento socioeconómico	14
PARTE III	15
3. EL ENFOQUE DE FORMACIÓN POR COMPETENCIAS.....	15
3.1 El cambio curricular como estrategia para mejorar la calidad de la Educación Media	15
3.2. El modelo educativo	15
3.3 El enfoque por competencias.....	15
3.4 Competencias básicas y genéricas	16
3.4.1 El perfil del egresado.....	17
3.4.2. Competencias básicas de la Educación Media	18

PARTE IV	29
4. EL NUEVO ROL Y PERFIL DEL DOCENTE	28
PARTE V	30
5. ENFOQUE EVALUATIVO	30
5.1 La evaluación de los aprendizajes	30
5.2 ¿Para qué evalúa el docente?	30
5.3 ¿Qué evaluar?	30
5.4 ¿Cómo evaluar?	31
5.5 Recomendaciones de técnicas y métodos de evaluación:	31
5.6 Criterios para la construcción de procedimientos evaluativos	33
PARTE VI	34
6. RECOMENDACIONES GENERALES PARA EL USO DE LOS PROGRAMAS DE ESTUDIO	36
PARTE VII	34
7. ARTICULACIÓN ENTRE LA PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA INTERDISCIPLINARIA, LOS EJES TRANSVERSALES Y LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE (EDS)	36
PARTE VIII	34
8. ESTRUCTURA DE LOS PROGRAMAS DE ESTUDIO	40
ANEXOS	59

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 cimienta 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 currículo, 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.
-

PERFIL CIUDADANO

01 Dominio del idioma oficial.

02 Valoración de las lenguas indígenas.

03 Utilización de una lengua extranjera.

04 Uso responsable de las TIC y de la IA.

05 Actuación ética.

06 Demostración de liderazgo.

07 Identidad nacional.

08 Protección del ambiente.

09 Integración de elementos multiculturales.

10 Respeto por los derechos humanos.

11 Integración de personas con capacidades diferentes.

12 Promoción de estilos de vida saludables.

13 Dominio de las emociones.

14 Trabajo en equipo.

15 Construcción de una sociedad sostenible y justa.

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 distintos contextos 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 innovadores 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: Informática**

Conlleva tener habilidades técnicas para instalar, mantener y reparar hardware y software, programar aplicaciones básicas, manejar bases de datos y usar herramientas ofimáticas, desarrollar soluciones informáticas básicas mediante el uso de herramientas tecnológicas, lenguajes de programación y sistemas digitales, con la aplicación del pensamiento lógico, la creatividad y normas de seguridad informática.

Rasgos de Competencia

1. Manejo adecuado de equipos de cómputo y dispositivos tecnológicos.
2. Efectivo dominio de procesadores de texto, hojas de cálculo, presentaciones y soluciones informáticas sencillas para atender necesidades reales.
3. Aplica principios básicos de programación y lógica computacional.
4. Maneja software de ofimática y herramientas digitales para la producción de información.
5. Instala, configura y da mantenimiento a sistemas operativos y aplicaciones.
6. Aplica la empatía, los valores y el sentido ético en toda interacción.
7. Demuestra comportamiento ético y responsable en entornos digitales.
8. Capaz de aplicar sus conocimientos y habilidades para gestionar proyectos de emprendimientos en entornos digitales.

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
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.	Actúa como mediador entre los estudiantes y el conocimiento por medio de orientaciones adecuadas para analizar la información disponible de manera crítica y reflexiva.
Posee conocimientos actualizados de su área de competencia y los aplica en los procesos educativos.	02 Utiliza su conocimiento y experiencia para fomentar una educación transformadora.
03 Reconoce la importancia de los espacios de aprendizajes apropiados para la construcción del conocimiento en el aula.	Diseña ambientes propicios para el aprendizaje, la participación activa, el intercambio de ideas y el diálogo como herramientas fundamentales en el proceso de aprendizaje.
Trabaja desde una base ética y moral con énfasis en valores como el respeto, la responsabilidad y la solidaridad.	04 Promueve el desarrollo integral de los estudiantes, considerando no solo sus conocimientos académicos, sino también su formación ciudadana.
05 Concibe a los estudiantes como protagonistas de su propio aprendizaje.	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.

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 localmente 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 VIII

8. ESTRUCTURA DE LOS PROGRAMAS DE ESTUDIO

BACHILLERATO EN TECNOLOGÍA INFORMÁTICA

DATOS GENERALES

1. **Asignatura:** Tecnología de la Información **Décimo Grado**
2. **Horas de dedicación:** **5 horas**

JUSTIFICACIÓN

La asignatura Tecnología de la Información en décimo grado se justifica por la necesidad de formar estudiantes capaces de desenvolverse de manera competente, crítica y responsable en una sociedad caracterizada por el uso intensivo de las tecnologías digitales. En el contexto actual, el dominio de herramientas tecnológicas constituye una competencia básica para el aprendizaje, la comunicación, la participación ciudadana y el desarrollo profesional.

El estudio de esta asignatura permite al estudiante comprender los fundamentos de los sistemas informáticos, fortalecer habilidades para la gestión eficiente de la información y desarrollar criterios para el uso seguro y ético de los recursos digitales. Asimismo, promueve la capacidad de analizar situaciones problemáticas y resolverlas mediante herramientas tecnológicas, favoreciendo el pensamiento lógico y la toma de decisiones informadas.

La formación en ciudadanía digital y ciberseguridad resulta esencial para garantizar una participación responsable en entornos virtuales, protegiendo la identidad digital y respetando la propiedad intelectual. De igual manera, el manejo adecuado de herramientas de productividad y plataformas colaborativas fortalece la autonomía académica y el trabajo en equipo.

Finalmente, la incorporación de tecnologías emergentes amplía la visión del estudiante frente a los cambios tecnológicos contemporáneos, fomentando la adaptabilidad, la creatividad y la disposición para el aprendizaje continuo. De esta manera, la asignatura contribuye al desarrollo integral del estudiante y a su preparación para enfrentar con responsabilidad y competencia los desafíos del entorno educativo, social y laboral del siglo XXI.

DESCRIPCIÓN

La asignatura de Tecnología de la Información en décimo grado está orientada al desarrollo integral de competencias digitales básicas e intermedias que permitan al estudiante analizar, aplicar y utilizar herramientas tecnológicas de manera crítica, ética y productiva en contextos académicos y sociales.

El programa se estructura en cinco áreas formativas que garantizan coherencia curricular y progresión en el aprendizaje:

- Fundamentos de Tecnología de la Información, que promueve la comprensión del funcionamiento de los sistemas informáticos mediante el estudio de hardware, software, sistemas operativos y redes, fortaleciendo la base conceptual necesaria para el uso consciente de la tecnología.
- Ciudadanía digital y ciberseguridad, que fomenta prácticas responsables en el entorno digital, incluyendo la protección de datos personales, la seguridad en línea, el respeto a la propiedad intelectual y la participación ética en comunidades virtuales.
- Internet y herramientas digitales, que desarrolla habilidades para la búsqueda, análisis crítico, organización y comunicación de información en entornos digitales y plataformas colaborativas.
- Herramientas de productividad, que potencia la creación de productos académicos digitales mediante el uso eficiente de procesadores de texto, hojas de cálculo y presentaciones, aplicando criterios técnicos y estándares de calidad.
- Tecnologías emergentes, que introduce al estudiante en el uso reflexivo de innovaciones actuales como la inteligencia artificial y herramientas digitales avanzadas, promoviendo la adaptabilidad y el pensamiento crítico frente a los cambios tecnológicos.

Mediante un enfoque metodológico práctico, colaborativo y orientado a la resolución de problemas, la asignatura busca que el estudiante no solo adquiera conocimientos técnicos, sino que desarrolle autonomía digital, capacidad analítica y responsabilidad en el uso de la tecnología, en correspondencia con las demandas del entorno educativo y social contemporáneo.

OBJETIVOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

1. Analizar los fundamentos de la tecnología de la información, mediante la identificación y explicación de los componentes de hardware, software, sistemas operativos y redes, para comprender su funcionamiento e importancia en los contextos académicos y sociales actuales.
2. Aplicar principios de ciudadanía digital y ciberseguridad, utilizando prácticas responsables en la gestión de la información, protección de datos personales y respeto a la propiedad intelectual, para participar de manera ética y segura en entornos digitales.
3. Utilizar herramientas digitales y servicios en línea, mediante la búsqueda, evaluación crítica y organización de información en entornos virtuales y plataformas colaborativas, para fortalecer la comunicación, el aprendizaje autónomo y el trabajo en equipo.
4. Elaborar productos digitales académicos, empleando procesadores de texto, hojas de cálculo y presentaciones con funciones intermedias y criterios de diseño técnico, para organizar información y presentar trabajos con calidad y eficiencia.
5. Explorar e integrar tecnologías emergentes, mediante el uso introductorio de herramientas como inteligencia artificial, automatización básica y recursos digitales innovadores, para desarrollar pensamiento crítico, adaptabilidad y competencias acordes a las tendencias tecnológicas actuales.

ÁREA 1. FUNDAMENTOS DE LA TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

1. Identifica los conceptos generales de las tecnologías de la información, mediante el análisis de sus principales hitos históricos, normas de convivencia, ergonomía informática, para comprender su relevancia actual.
2. Relaciona los componentes del sistema informático, para entender el funcionamiento integral de los sistemas informáticos y su utilidad en la resolución de problemas.
3. Diseña una campaña digital de concienciación ambiental, mediante situaciones reales, con el fin de fomentar el pensamiento crítico, ético y sostenible en el uso de las TI.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
<p>1. Conceptos generales de la Tecnología de la información</p> <p>1.1. Definición y tipos de TI.</p> <p>1.2. Origen y evolución de las computadoras.</p> <p>1.3. Tipos de computadoras.</p> <p>1.4. Normas de convivencia en el Laboratorio.</p> <p>1.5. Ergonomía informática</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Descripción de tipos de TI aplicadas en diferentes contextos. • Comparación de la evolución y tipos de computadoras, a través de imágenes y videos. • Identificación y práctica de las normas de comportamiento en un laboratorio de informática. • Adopción de postura correcta frente al computador. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interés por la importancia de la TI en el desarrollo educativo, empresarial, social y personal. • Interés por la evolución de las computadoras como base del desarrollo tecnológico actual. • Valoración de la diversidad de equipos tecnológicos según su función y contexto de uso. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los conceptos generales de la TI en contextos educativos, empresariales y personales. • Proyecta prototipos de computadoras. • Selecciona el tipo de computadora adecuado, según un caso de uso planteado. • Aplica las normas de convivencia en simulaciones de uso de laboratorio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla cuestionario digital de conceptos generales de TI – diagnóstico. • Diseña con una herramienta de IA, la computadora del futuro, tomando como referencia su evolución. • Redacta un ensayo de 250 - 300 palabras sobre cambios tecnológicos y laborales que impactan el entorno social.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
1.6. Encendido y apagado del computador.	<ul style="list-style-type: none"> Realización de ejercicios ergonómicos guiados. Identificación de aparatos ergonómicos informáticos. Ejecución de pasos para encender y apagar el computador de forma segura. 	<ul style="list-style-type: none"> Compromiso con las normas de convivencia y cuidado del equipo en el laboratorio Disposición para asumir hábitos saludables en el uso del computador Reflexión de la importancia de los aparatos ergonómicos informáticos Compromiso con los pasos para encender y apagar el computador de manera segura 	<ul style="list-style-type: none"> Demuestra posturas correctas frente al computador durante actividades prácticas. Ejecuta ejercicios ergonómicos básicos, al finalizar las sesiones de uso del computador. Ejecuta de manera ordenada los pasos para encender y apagar el computador de forma segura. 	<ul style="list-style-type: none"> Resuelve un estudio de caso, bajo el título: ¿Qué computadora elegiría para tal o cual situación? Participa en un juego de roles en el laboratorio, representando situaciones de convivencia. Participa en debate grupal sobre el incumplimiento de normas de convivencia en un laboratorio de TI. Presenta un diagrama de flujo sobre la adopción o no de posturas ergonómicas, ejercicios y uso de aparatos ergonómicos. Genera un algoritmo para encender y apagar de manera segura un computador.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
<p>2. Componentes del sistema informático</p> <p>2.1 Hardware (definición y clasificación: entrada, salida, almacenamiento, mixtos, proceso, comunicación.)</p> <p>2.2 Software (definición y tipos) Sistema operativo Windows (entorno, configuración, manejo de carpetas)</p> <p>2.3 Recurso humano (definición y clasificación: técnicos, programadores, usuarios.)</p> <p>2.4 Datos e información</p>	<ul style="list-style-type: none"> Identificación de los componentes del sistema informático. Clasificación del hardware y software Configuración del entorno del sistema operativo Windows. Manipulación de carpetas y archivos en Windows / local y en la nube. Clasificación de los roles del recurso humano en Informática. Diferenciación entre dato e información. 	<ul style="list-style-type: none"> Valoración de la estructura e importancia de los componentes de un sistema informático. Compromiso con la gestión ordenada y metódica de la información digital; ya sea local o en la nube. 	<ul style="list-style-type: none"> Clasifica el hardware, en un ambiente colaborativo con precisión Diferencia tipos de software mediante ejemplos de uso cotidiano en dispositivos diversos. Identifica roles y funciones de técnicos, programadores y usuarios en un sistema informático. Organiza el trabajo de clase de forma local y/o en la nube, usando carpetas. Identifica las propiedades del equipo que utiliza, tanto en software como en hardware; a través de las facilidades del sistema operativo. 	<ul style="list-style-type: none"> Participa en tablero digital colaborativo de clasificación del hardware. Elabora una lista de tipos de software de uso cotidiano en dispositivos diversos Participa de juego de roles sobre el recurso humano de un sistema informático. Crea y alimenta con evidencias, una carpeta de trabajo local o en la nube. Genera un listado de algoritmos básicos de configuraciones particulares en el sistema operativo. Desarrolla un quiz de los componentes del sistema informático, con herramienta digital ramificada.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
<p>3. Redes informáticas</p> <p>3.1 Definición 3.2 Características 3.3. Tipos 3.4 Topologías</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Descripción de los elementos de una red informática. • Clasificación de tipos y topologías de redes informáticas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interés por el funcionamiento de las redes y valora su importancia en la conectividad actual. 	<ul style="list-style-type: none"> • Define elementos básicos de una red informática. • Clasifica las redes informáticas según tipo y topología. • Analiza la funcionalidad de las distintas topologías en escenarios de conectividad. • Crea una red punto a punto, en el entorno hogar o escuela 	<ul style="list-style-type: none"> • Crea glosario técnico digital de redes informáticas. • Diseña un diagrama digital de tipos de redes y topologías. • Configura una red punto a punto.
<p>4. Impacto social del computador</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de los efectos del uso del computador en la sociedad. • Discusión de cambios sociales generados por la tecnología. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexión de los efectos positivos y negativos del uso del computador en la sociedad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Explica el impacto social del computador mediante ejemplos en educación, salud y entretenimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza una presentación digital grupal con ejemplos reales del impacto social del computador, por áreas específicas.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
5. Medio ambiente y Tecnología de la Información	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento de los efectos de las TI en el medio ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> Compromiso con el cuidado del medio ambiente mediante el uso racional y consciente de los recursos tecnológicos. 	<ul style="list-style-type: none"> Analiza el impacto ambiental del uso y desecho de dispositivos tecnológicos. Propone acciones de cuidado ambiental mediante el uso responsable de la TI. 	<ul style="list-style-type: none"> Participa de estudios de casos sobre el manejo de residuos tecnológicos. Gestiona una campaña digital de concienciación ambiental; mediante una infografía de acciones de cuidado ambiental relacionadas con el uso responsable de la TI.

ÁREA 2. CIUDADANÍA DIGITAL Y CIBERSEGURIDAD

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

1. Comprende los principios fundamentales de la ciudadanía digital y su impacto en la vida personal, académica y social, mediante el análisis de ejemplos y situaciones reales, para reconocer su importancia y promover una actitud ética y responsable frente a la tecnología.
2. Aplica normas básicas de etiqueta digital y medidas de seguridad al interactuar en plataformas virtuales, mediante simulaciones, prácticas guiadas y elaboración de guías, con el fin de demostrar un comportamiento ético y seguro en entornos digitales y redes sociales.
3. Analiza situaciones comunes de riesgo en entornos digitales para identificar amenazas y aplicar medidas básicas de protección personal, mediante el estudio de casos, ejercicios prácticos y reflexión guiada, con el propósito de desarrollar habilidades de prevención y respuesta ante vulnerabilidades tecnológicas.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
<p>1. Fundamentos de la Ciudadanía Digital</p> <p>1.1 Definición y principios básicos</p> <p>1.2 Derechos y deberes en entornos digitales</p> <p>1.3 Elementos esenciales de una ciudadanía responsable</p> <p>1.4 Netiqueta y comportamiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de los fundamentos de la ciudadanía digital en diferentes contextos escolares y personales. • Comparación de derechos y deberes en entornos físicos y digitales, a través de ejemplos cotidianos. • Elaboración de un “código de convivencia digital” para el aula, integrando principios de respeto y responsabilidad. • Admisión de las normas básicas de la netiqueta en entornos digitales 	<ul style="list-style-type: none"> • Valoración de manera consciente de los derechos y deberes digitales, asumiendo un rol respetuoso y participativo en los entornos digitales. • Concienciación responsable de las amenazas digitales, promoviendo la protección activa de la información propia y de otros. • Organización de actividades y fechas clave 	<ul style="list-style-type: none"> • Define los fundamentos de la ciudadanía digital • Identifica los derechos y deberes digitales en un cuestionario en línea aplicado en clase. • Clasifica los elementos de la ciudadanía digital, comparando sus características y funciones. • Relaciona ejemplos de la vida estudiantil con los principios de ciudadanía digital, 	<p>Proyecto Interdisciplinario: Título del Proyecto: “Ciudadanos Digitales en un Mundo Interconectado: Internet, Productividad y Ética en la Era Tecnológica”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crea un mapa conceptual digital sobre fundamentos de la ciudadanía digital • Relaciona ejemplos de la vida estudiantil con los principios de

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
o responsable en línea	<p>(mensajería, foros, redes sociales, aulas virtuales).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interpretación del impacto del comportamiento digital respetuoso en la convivencia escolar y social. 	<p>utilizando calendarios digitales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planificación de actividades personales o académicas usando ambas herramientas para optimizar tiempo y recursos. 	<p>aplicándolos en contextos reales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explica la importancia de la ciudadanía digital en entornos virtuales, demostrando comprensión de sus principios y prácticas responsables. 	<p>la ciudadanía digital en una lluvia de ideas colaborativa en Padlet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explica la importancia de la ciudadanía digital en un foro virtual dentro de la plataforma escolar. • Identifica los derechos y deberes en entornos digitales en un cuestionario en línea. • Participa en un debate virtual aplicando normas de netiqueta, respetando turnos de palabra, usando un lenguaje apropiado y argumentando de manera clara y respetuosa

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
<p>2. Ciberseguridad</p> <p>2.1 Concepto</p> <p>2.2 Huella digital y reputación en línea.</p> <p>2.3 Amenazas digitales básicas: virus, malware, phishing, ciberacoso, otros.</p> <p>2.3.1 Cultura de ciberseguridad en la escuela, el hogar y la nube.</p> <p>2.3.2 Buenas prácticas de seguridad digital.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Definición de conceptos de ciberseguridad y su importancia en el entorno escolar. Explicación de cómo se genera una huella digital y cómo afecta la reputación en línea. Clasificación de diferentes tipos de amenazas digitales como virus, malware o phishing. Aplicación de las buenas prácticas de seguridad digital en su entorno personal, como verificar enlaces o proteger dispositivos. Creación de una campaña de concienciación sobre ciberseguridad dirigida a compañeros de su grado. 	<ul style="list-style-type: none"> Sensibilización ética del manejo de datos personales, comprendiendo su impacto en la privacidad individual y colectiva. Compromiso reflexivo con la seguridad de la identidad en redes, adoptando prácticas seguras y previsibles en su actuar digital. Responsabilización solidaria de autoprotección frente a amenazas digitales, fomentando el autocuidado y el apoyo mutuo. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce amenazas digitales básicas como phishing, malware y ciberacoso, diferenciando sus características principales. Clasifica los tipos de ciberamenazas, según sus formas de ataque y consecuencias. Analiza un caso de suplantación de identidad, identificando los errores cometidos y sus implicaciones. Propone medidas de protección frente a intentos de phishing en situaciones hipotéticas. 	<ul style="list-style-type: none"> Desarrolla un quiz interactivo de identificación de tipos de amenazas digitales, a partir de ejemplos reales o ficticios. Produce un videotutorial sobre la configuración de un dispositivo o cuenta personal con medidas de seguridad básicas: contraseñas fuertes, antivirus actualizado y autenticación en dos pasos. Realiza un podcast de 3-5 minutos, explicando los riesgos del uso inadecuado de datos personales, como robo de identidad o suplantación de cuentas, integrando ejemplos prácticos.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
<p>3. Privacidad digital y uso de datos personales.</p> <p>3.1 Definición de Privacidad Digital</p> <p>3.2 Tipos de datos personales en entornos digitales</p> <p>3.3 Riesgos del uso inadecuado de datos personales</p> <p>3.4 Medidas de protección de la privacidad digital</p> <p>3.5 Importancia de la privacidad digital en la vida estudiantil</p>	<ul style="list-style-type: none"> Validación de la información personal que debe protegerse. Descripción de los riesgos asociados a compartir datos en redes. Aplicación de ajustes de privacidad en plataformas digitales. Evaluación de la fortaleza de contraseñas personales y sugeridas. Configuración de la autenticación en dos pasos en cuentas educativas. 	<ul style="list-style-type: none"> Interiorización empática de las normas de interacción en línea, contribuyendo a una convivencia digital respetuosa y cordial. Rechazo consciente hacia cualquier forma de violencia digital, fortaleciendo la empatía y la defensa de los derechos de los demás. 	<ul style="list-style-type: none"> Simula la configuración de medidas de seguridad en un dispositivo personal, aplicando contraseñas seguras, antivirus y autenticación de dos pasos. Distingue entre datos personales sensibles y no sensibles, identificando sus diferencias en distintos contextos. Describe los riesgos del uso inadecuado de datos personales en la vida digital. Explica la importancia de la privacidad digital en la protección de la identidad personal y social. Aplica medidas básicas de protección de datos al gestionar cuentas digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> Crea un perfil ficticio seguro en un simulador digital del aula, aplicando configuraciones de privacidad, contraseña fuerte y autenticación en dos pasos, y comparte capturas de pantalla del resultado. Simula un caso de robo de identidad en grupos mediante un juego de roles, donde identifiquen causas, errores cometidos, consecuencias y medidas preventivas, y presenten un registro de aprendizaje en un mural digital. Diseña y prueba contraseñas seguras en un laboratorio digital, aplicando criterios de longitud,

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
			<ul style="list-style-type: none"> • Evalúa la gestión de privacidad en aplicaciones digitales, considerando sus políticas de datos y permisos solicitados. 	<p>combinación de letras, números y símbolos, y genera un reporte visual de su nivel de seguridad.</p>
<p>4. Identidad Digital y Navegación Segura.</p> <p>4.1 Concepto de identidad digital.</p> <p>4.2 Uso responsable de redes sociales y navegación segura.</p> <p>4.3 Huella digital y reputación en línea.</p> <p>4.4 Gestión de contraseñas y autenticación en dos pasos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Implementación de medidas básicas para mejorar la seguridad al navegar. • Evaluación de la fortaleza de contraseñas propias y sugeridas. • Configuración del sistema de verificación en dos pasos en una cuenta digital. 	<ul style="list-style-type: none"> • Apreciación crítica de los principios éticos en entornos digitales, integrándose a su comportamiento como ciudadano digital íntegro. • Disposición a respetar y cumplir las normas básicas de la netiqueta en entornos digitales. • Manifestación de una actitud de respeto y responsabilidad frente al impacto que tiene el comportamiento digital en la convivencia escolar y social. • Manifestación de una actitud 	<ul style="list-style-type: none"> • Distingue entre datos personales sensibles y no sensibles, identificando sus diferencias en diversos contextos. • Describe los riesgos del uso inadecuado de datos personales en entornos digitales. • Explica la importancia de la privacidad digital para la protección de la identidad personal y social. 	<ul style="list-style-type: none"> • Crea un infográfico interactivo que clasifique las principales amenazas digitales (phishing, ingeniería social, suplantación de identidad), incluyendo ejemplos, métodos de ataque y posibles consecuencias. • Produce un video corto educativo en el que analiza varios correos electrónicos simulados, señalando cuáles son legítimos y cuáles fraudulentos, explicando los criterios utilizados para diferenciarlos.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
		<p>consciente y cortés al comunicarse en entornos digitales.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Gozar de compromiso ético al reflexionar y actuar frente a situaciones de conflicto o faltas de respeto en medios digitales. 		<ul style="list-style-type: none"> ● Realiza un tutorial guiado en clase mostrando cómo configurar medidas de seguridad en un dispositivo personal (antivirus, bloqueo de pantalla, contraseñas), explicando paso a paso las razones de cada medida.
<p>5. Ética, Convivencia y Marco Legal</p> <p>5.1 Concepto de ética digital.</p> <p>5.2 Principios de respeto, empatía y colaboración en entornos virtuales.</p> <p>5.3 Ciberacoso: concepto, tipos, impacto psicológico y legal.</p> <p>5.4 Marco legal panameño: Ley 81 de Protección de Datos Personales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Distinción entre conductas digitales seguras e inseguras en entornos personales y escolares. ● Valoración crítica de comportamientos de riesgo frente a amenazas digitales, con base en casos reales o simulados. ● Elaboración de un protocolo personal de protección digital aplicable a su contexto escolar y familiar. ● Valoración del ciberacoso como una amenaza digital 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilización de herramientas de computación en la nube para crear y configurar cuentas en plataformas de almacenamiento en la nube, al igual que subir, organizar y gestionar archivos y carpetas digitales. ● Aplicación de medidas básicas de seguridad para proteger la información almacenada. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Aplica medidas básicas de protección de datos al gestionar cuentas y perfiles digitales. ● Evalúa la gestión de privacidad en aplicaciones digitales, considerando sus políticas de datos y permisos solicitados. ● Identifica amenazas comunes como phishing, ingeniería social y suplantación de identidad en ejemplos simulados presentados en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Diseña una campaña digital grupal que enseñe a tu comunidad escolar cómo protegerse de fraudes digitales, incluyendo mensajes, gráficos, ejemplos y estrategias preventivas. ● Realiza un taller interactivo donde configura antivirus, bloqueos de pantalla y contraseñas seguras en su dispositivo personal, documentando cada paso mediante capturas de pantalla

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	<p>que afecta la dignidad y seguridad de las personas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Interpretación crítica de los diferentes tipos de ciberacoso y sus manifestaciones en plataformas digitales. ● Reconocimiento de las normas básicas que rigen la conducta en los entornos digitales. ● Interpretación del concepto de ética digital desde la vivencia diaria en redes, juegos y plataformas educativas. ● Aplicación responsable de principios éticos en el uso de tecnologías digitales, como el respeto por los derechos de autor, la privacidad de otros y la veracidad de la información. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Demostración de empatía y respeto hacia las personas que han sido víctimas de ciberacoso, rechazando toda forma de burla, exclusión o humillación digital. ● Gozar de una postura ética y responsable en el uso de redes sociales y plataformas digitales, promoviendo la convivencia pacífica y el respeto a la dignidad humana. ● Manifestación de actitud de respeto y honestidad digital, evitando prácticas como el plagio, la difusión de información falsa o el uso inadecuado de recursos tecnológicos. 		<p>o un breve video tutorial.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Crea una campaña digital grupal simulando un intento de fraude, en la que diseñan mensajes, infografías o videos que enseñen medidas de protección personal y buenas prácticas de seguridad digital. ● Elabora una presentación colaborativa en la que explica el concepto de ciberacoso, sus tipos y ejemplos, integrando gráficos, imágenes o elementos digitales para ilustrar cada tipo. ● Analiza un video o testimonio sobre ciberacoso y registra los impactos psicológicos observados,

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
		<ul style="list-style-type: none"> • Valoración de actuar con integridad en entornos virtuales, reconociendo que las acciones digitales tienen consecuencias reales para las personas y comunidades. 		<p>relacionándolos con ejemplos o casos estudiados en clase.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analiza publicaciones en redes sociales y evalúa si cumplen criterios éticos establecidos en clase, registrando observaciones y recomendaciones de mejora.

ÁREA 3. INTERNET Y HERRAMIENTAS DIGITALES

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

1. Fomenta competencias informacionales y digitales orientadas a la búsqueda, análisis y evaluación crítica de la información en diversas plataformas tecnológicas.
2. Comprende y aplica principios de ética digital vinculados con el respeto a los derechos de autor, la privacidad y la seguridad en entornos virtuales. Explica y aplica principios de ética digital, respecto a los derechos de autor y protección de la privacidad y seguridad en línea.
3. Integra diversas herramientas digitales (como software de edición, aplicaciones colaborativas y plataformas educativas) para desarrollar proyectos académicos que integren diferentes áreas del conocimiento.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
1. Introducción a la Internet. 1.1 Concepto, estructura y servicios. 1.2 Importancia en la sociedad. 1.3 Componentes físicos y lógicos.	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación de qué es Internet y su importancia en la sociedad actual. • Identificación de los principales componentes y servicios de Internet. • Análisis de la relevancia de los servicios que ofrece Internet en distintos contextos sociales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Valoración de la investigación autónoma como medio para desarrollar pensamiento crítico en la búsqueda y evaluación de información digital. • Responsabilidad en la selección y uso de fuentes digitales, demostrando criterio académico y respeto por la veracidad de los contenidos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe el concepto, estructura y servicios de Internet usando un esquema digital en una presentación multimedia. • Explica la importancia de Internet en la sociedad actual mediante un ensayo breve empleando fuentes confiables. <p>Identifica los componentes físicos y lógicos de Internet</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Crea una infografía digital que explique de forma visual y concisa qué es Internet y qué se puede hacer en ella. • Investiga y analiza cómo la Internet ha transformado dos sectores específicos y presentando sus hallazgos en un breve ensayo argumentativo. • Elabora un mapa conceptual interactivo que

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
			en un diagrama interactivo utilizando herramientas digitales.	<p>muestre los componentes y las interrelaciones entre los elementos físicos (hardware) y lógicos (software).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explica la diferencia entre Internet como infraestructura y la World Wide Web como un servicio sobre ella, utilizando una analogía creativa y compartiéndola en un foro de debate en línea.
<p>2. Navegadores y buscadores en Internet 2.1 Estructura de un navegador 2.2 Motores de búsqueda y técnicas de búsqueda avanzada 2.3 Evaluación crítica de fuentes digitales. 2.4 Prácticas éticas y legales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento y explicación de las funciones de los elementos principales de un navegador web (barra de direcciones, botones de navegación, pestañas, historial, extensiones y configuración). 	<ul style="list-style-type: none"> • Compromiso con la ética digital, demostrando respeto por los derechos de autor y el uso adecuado de licencias en contenidos digitales. • Conciencia de la importancia de proteger la privacidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza motores de búsqueda con técnicas avanzadas para localizar información específica en una base de datos o plataforma digital. • Evalúa críticamente la 	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza la estructura y las funcionalidades de un navegador web moderno, realizando una exploración guiada y documentando en un reporte los elementos clave que facilitan la navegación.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de técnicas de búsqueda avanzada en motores como Google para obtener información precisa, utilizando operadores, filtros y comandos específicos. • Análisis de la credibilidad y relevancia de las fuentes digitales mediante criterios como autoría, fecha, propósito, dominio web y contraste con otras fuentes. • Identificación y aplicación de las normas básicas de uso ético y legal en la navegación web, como el respeto a los derechos de autor, el uso correcto de citas y el manejo responsable de datos personales. 	<p>personal y la información compartida en línea, aplicando buenas prácticas de seguridad digital.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disposición para colaborar y compartir ideas a través de herramientas digitales, reconociendo el valor del trabajo en equipo y el respeto mutuo. • Actitud proactiva en el uso de herramientas digitales para resolver problemas y desarrollar proyectos integradores con creatividad y responsabilidad. 	<p>credibilidad y relevancia de fuentes digitales mediante una lista de cotejo durante una investigación guiada.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplica prácticas éticas y legales en la selección y uso de información digital en un proyecto académico colaborativo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica técnicas de búsqueda avanzada en un motor de búsqueda para encontrar información específica sobre un tema histórico complejo, registrando las palabras clave, operadores y los resultados más relevantes obtenidos. • Evalúa críticamente la credibilidad de tres fuentes digitales encontradas sobre un tema científico, utilizando criterios como la autoridad del autor, la fecha de publicación y la presencia de sesgos, y justificando su elección de las fuentes más

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
				<p>fiabiles en un breve informe.</p> <ul style="list-style-type: none"> Reconoce y ejemplifica prácticas éticas y legales en el uso de Internet, creando un pequeño video explicativo que aborde temas como el plagio, los derechos de autor y la privacidad de datos.
<p>3. Herramientas de comunicación</p> <p>3.1 Definición</p> <p>3.2 Tipos</p> <p>3.2.1 Correo electrónico</p> <p>3.2.2 Mensajería instantánea</p> <p>3.2.3 Videoconferencias</p> <p>3.2.4 Foros</p> <p>3.2.5 Otros</p>	<ul style="list-style-type: none"> Identificación y clasificación de distintas herramientas de comunicación digital según su función (correo electrónico, mensajería instantánea, videoconferencia), reconociendo sus características principales y diferencias. Comparación de los diferentes tipos de herramientas de 	<ul style="list-style-type: none"> Valoración de la importancia de seleccionar de manera responsable la herramienta de comunicación digital más adecuada según el contexto. Disposición del uso ético y respetuoso de las herramientas de comunicación digital para fortalecer la convivencia 	<ul style="list-style-type: none"> Selecciona y utiliza adecuadamente herramientas de comunicación digital (correo electrónico, mensajería instantánea, videoconferencias, foros) para coordinar un proyecto grupal. Elabora mensajes claros y efectivos en diferentes plataformas de comunicación 	<ul style="list-style-type: none"> Compara las características, ventajas y desventajas de diferentes herramientas de comunicación digital, elaborando una matriz comparativa detallada en un documento de texto. Utiliza el correo electrónico de manera profesional para

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	<p>comunicación digital (correo electrónico, mensajería instantánea, videoconferencias), analizando sus usos apropiados según el contexto comunicativo.</p>	<p>escolar y social.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valoración de la comunicación digital efectiva como medio para fortalecer la colaboración y el trabajo en equipo. • Desarrollo de una actitud crítica frente al uso excesivo o inadecuado de ciertas herramientas digitales en contextos académicos. 	<p>digital durante actividades colaborativas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestiona participaciones y retroalimentaciones en foros o videoconferencias para fortalecer el trabajo en equipo. 	<p>solicitar información sobre un curso o programa de estudio, prestando atención a la estructura del mensaje, el tono adecuado y la claridad de la solicitud.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente en un foro de discusión sobre un tema de actualidad o académico, aportando argumentos fundamentados, respondiendo a los comentarios de otros usuarios y respetando las normas de netiqueta. • Practica la comunicación efectiva en una videoconferencia, organizando una

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
				reunión virtual con un compañero para discutir un tema específico y evaluando la calidad de la interacción y la claridad de las exposiciones.
4. Herramientas organizativas 4.1 Computación en la nube	<ul style="list-style-type: none"> Utilización de herramientas de computación en la nube para crear y configurar cuentas en plataformas de almacenamiento en la nube, al igual que subir, organizar, gestionar archivos y carpetas digitales. Aplicación de medidas básicas de seguridad para proteger la información almacenada. Organización de actividades y fechas 	<ul style="list-style-type: none"> Valoración del uso responsable de las herramientas de computación en la nube como medio para organizar y resguardar información de forma segura. Disposición a aplicar medidas de seguridad en el almacenamiento digital, desarrollando conciencia sobre la protección de datos personales y académicos. Demostración de una actitud proactiva 	<ul style="list-style-type: none"> Organiza tareas y eventos utilizando calendarios digitales y plataformas de computación en la nube, en la planificación de un proyecto académico. Comparte y sincroniza documentos en la nube para facilitar el trabajo colaborativo entre compañeros de clase. Monitorea el progreso del 	<ul style="list-style-type: none"> Aplica los principios de la computación en la nube para organizar y compartir archivos de un proyecto de investigación, utilizando una plataforma y configurando los permisos de acceso adecuados. Gestiona eficientemente el tiempo de estudio y las actividades académicas, creando un calendario personal en línea y programando recordatorios para

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	<p>clave utilizando calendarios digitales.</p> <ul style="list-style-type: none"> Planificación de actividades personales o académicas usando ambas herramientas para optimizar tiempo y recursos. 	<p>en la gestión de actividades mediante calendarios digitales, reconociendo su utilidad para la organización personal y grupal.</p> <ul style="list-style-type: none"> Promoción del uso ético y colaborativo de herramientas digitales en la planificación de proyectos académicos y actividades cotidianas. 	<p>proyecto mediante el uso de herramientas organizativas digitales, registrando avances en una hoja de seguimiento.</p>	<p>entregas importantes y sesiones de estudio.</p> <ul style="list-style-type: none"> Demuestra cómo la computación en la nube facilita la colaboración en tiempo real, editando conjuntamente un documento o una presentación con un grupo de compañeros, realizando cambios y observando las actualizaciones de manera inmediata. Organiza un cronograma de trabajo para un proyecto grupal, utilizando una herramienta de gestión de tareas y estableciendo hitos y fechas de entrega.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
<p>5. Herramientas para creación de contenidos</p> <p>5.1 Blogs</p> <p>5.2 Wikis</p> <p>5.3 Redes sociales</p> <p>5.4 Sitios web</p> <p>5.5 Otros</p>	<ul style="list-style-type: none"> Identificación de plataformas y programas comunes para crear textos, imágenes, videos y presentaciones. Evaluación de las características y funcionalidades de cada herramienta según el tipo de contenido a crear. 	<ul style="list-style-type: none"> Valoración de la importancia de la organización y gestión responsable de archivos y carpetas en la nube. Disposición para proteger la información digital mediante medidas básicas de seguridad. Compromiso por una actitud proactiva y responsable en la planificación de actividades personales y académicas utilizando calendarios digitales. Promoción del uso ético, eficiente y colaborativo de las herramientas digitales para optimizar tiempo y recursos. 	<ul style="list-style-type: none"> Monitorea el progreso del proyecto mediante el uso de herramientas organizativas digitales, registrando avances en una hoja de seguimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> Crea una entrada de blog sobre un tema de interés personal o académico, integrando texto, imágenes y enlaces relevantes, y publicándose en una plataforma. Colabora en la edición y mejora de un contenido sobre un tema específico, aportando información verificada, citando las fuentes y siguiendo las pautas de edición colaborativa. Diseña una campaña de comunicación en redes sociales sobre un tema de interés social o educativo, creando publicaciones atractivas

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
				(imágenes, textos cortos, hashtags) que se adapten a diferentes plataformas. • Desarrolla un sitio web sencillo para presentar un portafolio digital con trabajos académicos o proyectos personales, organizando el contenido de manera lógica y utilizando herramientas de creación web.

ÁREA 4. HERRAMIENTAS DE PRODUCTIVIDAD

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

1. Analiza las funciones, características y potencial de las herramientas de productividad para valorar su pertinencia y alcance en diferentes contextos educativos, profesionales y personales.
2. Diseña documentos, hojas de cálculo y presentaciones digitales que integren funciones básicas y avanzadas de las herramientas de productividad, para resolver problemas o necesidades concretas.
3. Integra información mediante el uso colaborativo y ético de herramientas de productividad digitales, para fortalecer competencias digitales y presentar resultados de forma clara, visual y profesional en entornos virtuales o presenciales.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
<p>1. Concepto y alcance de las herramientas de productividad.</p> <p>1.1 Definición, evolución y tipos de herramientas de productividad.</p> <p>1.2 Diferencia entre herramientas de productividad en línea y de escritorio.</p> <p>1.3 Rol de las herramientas de productividad en la transformación digital.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de las funciones básicas y características comunes de las herramientas de productividad y de IA. • Descripción de la evolución histórica de las herramientas de productividad. • Demostración de herramientas de productividad en línea y de escritorio 	<ul style="list-style-type: none"> • Valoración del uso de herramientas de productividad en el quehacer actual. • Discriminación entre herramientas de productividad en línea y de escritorio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Explica con claridad el alcance de las herramientas de productividad en la organización y optimización de tareas personales o profesionales. • Analiza ejemplos concretos del impacto de las herramientas de productividad en la transformación digital de organizaciones o entornos educativos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comenta sobre 3 herramientas de productividad o de IA, que ha utilizado. • Crea una lista ilustrada de herramientas de productividad, instaladas en su equipo de escritorio y el rol o función de cada una.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
<p>2. Procesador de textos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Características • Interfaz del software • Edición y formatos básicos <ul style="list-style-type: none"> Formato de fuente Formato de párrafo Formato de página • Incorporación de elementos gráficos e interactivos <ul style="list-style-type: none"> Imágenes Diagramas Tablas Vínculos Otros • Organización y estructura avanzada <ul style="list-style-type: none"> • Estilos y plantillas • Tablas de contenido • Marcadores e índice • Normas APA • Funcionalidades para la productividad y colaboración 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento de la interfaz del procesador de textos • Interpretación de formatos y estilos. • Implementación de formatos y elementos multimedia, con secuenciación lógica. • Análisis de estructura para optimizar presentación y cumplimiento normativo de estructuras avanzadas. • Validación de formatos y referencias según estándares. • Personalización de plantillas o documentos complejos en la creación de documentos profesionales y colaborativos. • Aplicación de las funcionalidades de productividad y colaboración 	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra iniciativa para aplicar formatos, estilos y elementos gráficos que mejoren la presentación del texto. • Reconoce y aplica normas éticas en el uso de información, imágenes y citas dentro de documentos. • Participa activamente y con respeto, en la elaboración de documentos colaborativos (por ejemplo, en la nube) 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los elementos de la interfaz del procesador de textos • Edita un documento aplicando formato de fuente, párrafo y página • Inserta elementos que enriquecen un documento. • Colabora con la edición de un cuento, en la nube • Configura opciones de seguridad en un documento compartido, garantizando que al menos 2 niveles de acceso estén correctamente aplicados. • Integra correspondencia combinada en un archivo, utilizando un archivo de datos de contactos. • Evalúa el cumplimiento de estándares de formato en un 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza un recorrido por la interfaz del procesador de textos, con una lista de cotejo entregada por el docente, marcando las funcionalidades listadas. • Redacta un documento sobre su objeto favorito, en 200 a 250 palabras; aplicando formatos de fuente, párrafo y página específicos • Crea un diagrama sobre tema específico e inserta hipervínculo para ampliar concepto. • Interviene en la edición de un cuento compartido en la nube con texto e imágenes; utilizando herramientas con opciones de colaboración, registrando sus aportes en

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
<ul style="list-style-type: none"> Productividad y colaboración <ul style="list-style-type: none"> Correspondencia combinada Trabajo colaborativo en la nube Seguridad y protección 			<p>documento colaborativo, mediante el uso de una lista de cotejo consensuada en el grupo, corrigiendo al menos el 90% de las inconsistencias detectadas</p>	<p>secciones específicas asignadas y respetando el espacio de los demás.</p> <ul style="list-style-type: none"> Configura documento compartido estableciendo al menos dos niveles de acceso (edición y solo lectura)
<p>3. Hoja de cálculo</p> <p>Fundamentos básicos</p> <ul style="list-style-type: none"> Conceptos, características y utilidad de la hoja de cálculo Interfaz del software (filas, columnas, celdas, rangos, hojas, barra de fórmulas) Tipos de datos (texto, número, fecha, fórmula) Operaciones básicas y fórmulas simples 	<ul style="list-style-type: none"> Observación de video sobre las bondades de la hoja de cálculo. Manipulación de los elementos básicos de la interfaz (filas, columnas, celdas, rangos, hojas y barra de fórmulas) para organizar y editar información en una hoja de cálculo. Inserción, clasificación y formato de distintos tipos de datos (texto, 	<ul style="list-style-type: none"> Muestra disposición y curiosidad por explorar las funciones básicas de la hoja de cálculo, valorando su utilidad para el trabajo académico y profesional. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce los conceptos, características y utilidad de la hoja de cálculo, así como los elementos que conforman su interfaz. 	<ul style="list-style-type: none"> Abrir un libro de trabajo, y por hoja ir nombrando y colocando las prácticas del eje temático - sugerencia -

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
<ul style="list-style-type: none"> • Funciones básicas SUMA, PROMEDIO, MINIMO, MAXIMO) 	<p>número, fecha, fórmula) aplicando criterios de orden y presentación adecuados.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de operaciones básicas y funciones elementales (SUMA, PROMEDIO, MÍNIMO, MÁXIMO) para realizar cálculos y analizar datos de forma eficiente 			
<p>5.Otras funciones y manejo de datos</p> <p>Tipos de funciones: matemáticas, lógicas, de texto</p> <p>Uso del autocompletar, copiar y mover datos</p> <p>Validación y protección de celdas</p> <p>Formato de celdas: número, moneda, porcentaje, fecha y estilo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de funciones matemáticas, lógicas y de texto para procesar y analizar información en la hoja de cálculo de manera eficiente. • Gestión de datos utilizando herramientas de autocompletar, copiar, mover, validar y proteger celdas, asegurando la integridad y precisión de la información. 	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra responsabilidad y atención al detalle en el manejo de datos, valorando la precisión y el orden en el uso de funciones y formatos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Introduce y organiza diferentes tipos de datos en una hoja de cálculo aplicando formatos adecuados. • Aplica operaciones y funciones básicas para realizar cálculos simples y obtener información útil a partir de los datos. • Aplica correctamente funciones básicas matemáticas, lógicas y de texto en situaciones prácticas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora un mapa conceptual digital que identifique los principales componentes de la interfaz de una hoja de cálculo y explique su función (filas, columnas, celdas, rangos, hojas y barra de fórmulas). • Crea una tabla de control de gastos personales en una hoja de cálculo, utilizando datos de tipo texto, números y fechas. Aplica

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	<ul style="list-style-type: none"> • Exploración de formatos de celdas 		<ul style="list-style-type: none"> • Organiza y gestiona datos empleando autocompletar, copiar, mover, y validación de datos, garantizando la coherencia de la información. • Aplica formatos adecuados en las celdas (número, moneda, porcentaje, fecha y estilo) para mejorar la interpretación visual de la información. 	<p>combinar y centrar celdas, formato de alineación, tipo de dato y bordes para mejorar la presentación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transcribe y formatea su boletín escolar; e incorpora fórmulas de suma, promedio, mínimo y máximo para analizar los resultados. • Resuelve una hoja de cálculo con ejercicios guiados, aplicando funciones varias para analizar un conjunto de datos. • Elabora una base de datos de inventario o lista de productos, aplicando autocompletar, copiar y validación de datos y da formatos adecuados a las

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
				celdas según el tipo de información.
<p>6. Análisis y visualización de datos</p> <p>Ordenamiento y filtrado de información</p> <p>Creación y personalización de gráficos</p> <p>Aplicación de reglas de Validación y formato condicional</p> <p>Uso de referencias absolutas y relativas en fórmulas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de técnicas de ordenamiento y filtrado de información para facilitar el análisis y la interpretación de datos en una hoja de cálculo. • Creación y personalización de gráficos (columnas, barras, circulares, etc.) para representar visualmente la información de manera clara y comprensible. • Utilización de reglas de validación, formato condicional y referencias absolutas o relativas para garantizar la precisión y coherencia de los cálculos y resultados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra interés y rigor en el análisis de datos, valorando la presentación visual y la veracidad de la información como herramientas para la toma de decisiones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Organiza y analiza datos aplicando ordenamientos y filtros personalizados • Interpreta información a través de la elaboración de gráficos claros y personalizados. • Aplica reglas de formato condicional y referencias absolutas y relativas en fórmulas para resaltar patrones y garantizar exactitud en los cálculos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabaja con una base de datos de inventario o lista de productos y aplica filtros y ordenamientos (alfabéticos, numéricos y por criterios). • Crea y personaliza diversos tipos de gráficos a través de los datos de una tabla generada previamente. • Edita el boletín escolar con formato condicional para resaltar con verde las notas mayores o iguales a 4 y con rojo las menores de 3. Usa referencias absolutas en una fórmula para calcular automáticamente el porcentaje de logro

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
				respecto al puntaje máximo.
<p>7. Tablas dinámicas</p> <p>Diseño y creación de tablas dinámicas.</p> <p>Análisis de datos mediante campos de valor, filas y columnas</p> <p>Gráficos dinámicos</p>	<ul style="list-style-type: none"> Configuración de tablas dinámicas a partir de conjuntos de datos simples para resumir y organizar información de manera clara. Analiza y representa datos mediante campos de valor, filas, columnas y gráficos dinámicos, identificando patrones o tendencias relevantes. Elaboración de gráficos dinámicos. 	<ul style="list-style-type: none"> Muestra curiosidad y disposición para explorar herramientas de análisis visual, valorando la utilidad de las tablas dinámicas para comprender mejor la información. 	<ul style="list-style-type: none"> Organiza y resume información de forma clara y comprensible, mediante tabla dinámica. Interpreta y presenta datos mediante campos de valor, filas y gráficos dinámicos, reconociendo relaciones y tendencias básicas. 	<ul style="list-style-type: none"> Crea una tabla dinámica a partir de una tabla de ventas de una tienda escolar o recuento de materiales de un laboratorio escolar, que muestre el total de productos o cantidades por categoría o mes. Usando la tabla dinámica anterior, inserta un gráfico dinámico (barras o columnas) para visualizar los resultados y comenta brevemente qué observa (por ejemplo, cuál fue el producto más vendido o el mes con mayor cantidad).
<p>8. Automatización con macros</p>	<ul style="list-style-type: none"> Grabación y ejecución de macros sencillas para automatizar tareas repetitivas en la 	<ul style="list-style-type: none"> Demuestra interés y responsabilidad al aplicar la automatización, 	<ul style="list-style-type: none"> Graba y ejecuta correctamente una macro sencilla para automatizar una 	<ul style="list-style-type: none"> Crea y ejecuta una macro que de formato automático a una sección de una tabla.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
<p>Grabación y ejecución de macros.</p> <p>Asignación de botones para ejecutar macros</p>	<p>hoja de cálculo.</p> <ul style="list-style-type: none"> Asignación de botones o accesos directos para ejecutar macro. 	<p>valorando la eficiencia y el ahorro de tiempo que brindan las macros en el trabajo con datos</p>	<p>tarea básica en la hoja de cálculo.</p> <ul style="list-style-type: none"> Asigna un botón o acceso directo para ejecutar una macro 	<ul style="list-style-type: none"> Inserta un botón en la hoja de cálculo y asigna la macro creada previamente para ejecutar la acción con un solo clic.
<ul style="list-style-type: none"> 9. Presentaciones digitales <p>Introducción a las presentaciones digitales</p> <ul style="list-style-type: none"> Concepto, utilidad y buenas prácticas al diseñar una presentación digital y oral. Entorno de trabajo del software de presentaciones digitales. Herramientas para presentaciones digitales locales y en línea. Objetivo y planificación de una presentación efectiva. 	<ul style="list-style-type: none"> Exploración del entorno de trabajo del software para presentaciones digitales Demostración de buenas prácticas al diseñar una presentación digital y exponerla como apoyo. Planificación del contenido, la estructura y el objetivo comunicativo de la presentación. 	<ul style="list-style-type: none"> Valora la importancia de la planificación de presentaciones digitales y las buenas prácticas para su diseño. 	<ul style="list-style-type: none"> Explica los conceptos, la utilidad y las buenas prácticas de las presentaciones digitales, aplicando criterios de planificación para un diseño efectivo. Utiliza correctamente el entorno y las herramientas de software de presentaciones, tanto locales como en línea, para preparar una presentación coherente y organizada. 	<ul style="list-style-type: none"> Diseña un mapa conceptual sobre presentaciones digitales que incluye los conceptos clave, la utilidad de las presentaciones y buenas prácticas, usando un software de presentaciones o una herramienta digital colaborativa. Crea un borrador de presentación digital, en la herramienta digital seleccionada, sobre un tema de interés escolar o personal, definiendo objetivo, cantidad de diapositivas y esquema de

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
				contenidos, para practicar la planificación antes de la creación final.
<p>10. Diseño y estructuración de la presentación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creación del esquema de contenidos. • Uso de plantillas, estilos y coherencia visual. <p>Transiciones y animaciones con propósito comunicativo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Organización del esquema de diapositivas según el propósito, la audiencia y la secuencia temática. • Selección y aplicación de plantillas adecuadas que garanticen coherencia visual y claridad comunicativa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra cuidado, orden y creatividad en la organización y diseño del contenido de las presentaciones, valorando la coherencia visual y el uso adecuado de transiciones y animaciones para comunicar ideas de manera efectiva. 	<ul style="list-style-type: none"> • Organiza y estructura contenidos de manera clara, utilizando esquemas, plantillas y estilos coherentes con el objetivo de la presentación. • Aplica transiciones y animaciones con propósito comunicativo, mejorando la comprensión y el impacto visual de la presentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Crea una presentación digital de 5 diapositivas, aplicando una plantilla predefinida y estilos consistentes (tipografía, colores, alineación), asegurando coherencia visual. Aplica estructura definida (portada, desarrollo y conclusión), aplicando principios de diseño, claridad y legibilidad. • A la presentación creada, agrega transiciones entre diapositivas y animaciones a elementos clave.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
<p>11. Integración de elementos multimedia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inserción y edición de imágenes, videos, audios, recursos complementarios 	<ul style="list-style-type: none"> • Incorporación de elementos multimedia (imágenes, videos, audios y otros recursos), y/o recursos complementarios que fortalezcan el mensaje de la presentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra responsabilidad y creatividad al seleccionar, insertar y editar elementos multimedia, valorando su pertinencia y aporte al mensaje de la presentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Inserta y edita correctamente imágenes, videos y audios en una presentación digital, asegurando su adecuada ubicación y tamaño. 	<ul style="list-style-type: none"> • Agrega a una presentación ya creada, al menos una imagen, un video y un audio, y ajusta su tamaño y posición para mantener un diseño armonioso.
<p>12. Interactividad y navegación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creación de mapas de navegación. • Uso de hipervínculos y botones interactivos para presentaciones dinámicas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bosquejo de mapa de navegación o índice interactivo de la presentación digital • Integración de hipervínculos y botones de navegación para facilitar la interacción y el recorrido del contenido. • Optimización del diseño mediante la correcta disposición de textos, colores, transiciones y animaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Valora el potencial de la interactividad en las presentaciones digitales. • Evidencia perseverancia y disposición al mejoramiento continuo, aceptando sugerencias y realizando ajustes para mejorar la calidad de sus presentaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseña presentaciones interactivas mediante mapas de navegación o índice, hipervínculos y botones, facilitando la exploración dinámica de la información. • Autoevalúa y coevalúa presentaciones digitales interactivas 	<ul style="list-style-type: none"> • Crea un mapa de navegación o índice para una presentación de 5 a 6 diapositivas, e inserta hipervínculos y botones de acción en la misma presentación para permitir al usuario navegar entre secciones.
<p>13. Publicación y difusión de la presentación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Exportación de presentaciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra responsabilidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Exporta y comparte presentaciones en 	<ul style="list-style-type: none"> • Convierte una presentación digital,

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
<ul style="list-style-type: none"> Exportación a diversos formatos (PDF, imagen, video, etc.) Presentación en línea y herramientas colaborativas.	digitales a diversos formatos <ul style="list-style-type: none"> Socialización de las presentaciones digitales, en línea, utilizando herramientas colaborativas para fomentar el trabajo en equipo y la difusión digital de la información. 	y colaboración al difundir presentaciones digitales, asegurando el correcto formato y acceso a las mismas	diversos formatos y plataformas, asegurando accesibilidad y correcta visualización del contenido.	previamente, elaborada a PDF, imagen o video y la comparte en línea usando herramientas colaborativas.

ÁREA 5. TECNOLOGÍAS EMERGENTES

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Describe las principales tecnologías emergentes, mediante el análisis de información visual, textual y audiovisual actualizada para identificar su funcionamiento básico y su impacto en la vida cotidiana, en contextos educativos o sociales.
- Analiza los beneficios, desafíos y riesgos del uso de tecnologías emergentes, a través de debates, estudios de caso y reflexión grupal o individual para fomentar una actitud crítica, responsable y ética frente a la innovación tecnológica, en situaciones académicas o personales.
- Aplica habilidades digitales para resolver problemas, crear productos tecnológicos sencillos y desenvolverse eficazmente, en entornos digitales educativos y sociales, mediante el uso de herramientas tecnológicas básicas y plataformas colaborativas.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
<p>1. Introducción a las tecnologías emergentes</p> <p>1.1 Definición</p> <p>1.2 Importancia en el mundo actual</p> <p>1.3 Características principales</p> <p>1.4 Aplicaciones actuales: área de salud, educación, industria, entretenimiento</p> <p>1.5 Impacto social, económico y ambiental</p> <p>1.6 Innovación, cambio tecnológico y rol de los jóvenes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Demostración del concepto tecnología emergente y su importancia. • Clasificación de las tecnologías emergentes según sus características y áreas de aplicación dadas. • Análisis de casos reales donde las tecnologías emergentes han generado impacto social, económico o ambiental. 	<ul style="list-style-type: none"> • Valoración del papel de las tecnologías emergentes en el desarrollo de la sociedad moderna. • Disposición para analizar de forma crítica el impacto de las tecnologías emergentes en distintos ámbitos. • Apertura al diálogo respetuoso sobre el papel de la juventud como 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las principales características de las tecnologías emergentes a partir de lecturas y análisis de material textual y audiovisual en clase. • Explica la importancia y las aplicaciones actuales de las tecnologías 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseña una infografía digital que integre la definición, características y aplicaciones de las tecnologías emergentes en educación, salud, industria y entretenimiento, demostrando capacidad de análisis y síntesis de la información

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
1.7 Uso responsable, crítico y reflexivo de las tecnologías emergentes	<ul style="list-style-type: none"> • Comparación de las tecnologías emergentes según sus características clave. • Reflexión sobre el uso responsable de las tecnologías emergentes. • Debate sobre el papel de la juventud en la adopción de tecnologías emergentes. 	<ul style="list-style-type: none"> • agentes de cambio tecnológico. • Valoración consciente de la responsabilidad en el uso de tecnologías emergentes. 	<ul style="list-style-type: none"> • emergentes en salud, educación, industria y entretenimiento mediante presentaciones orales apoyadas en ejemplos reales. • Analiza el impacto social, económico y ambiental de las tecnologías emergentes a través de estudios de caso y debates en grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseña un tríptico digital que integre la definición, características y aplicaciones de las tecnologías emergentes en educación, salud, industria y entretenimiento, a partir del análisis y síntesis de información confiable, presentando los contenidos de manera clara, visual y atractiva. • Diseña un mural digital colaborativo que represente la innovación y el rol de los jóvenes en la transformación social y tecnológica.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
<p>2. Inteligencia artificial y automatización</p> <p>2.1 Conceptos 2.2 Aplicaciones comunes en la vida diaria (asistentes virtuales, recomendaciones) 2.3 Construcción de prompts 2.4 Automatización de tareas: ventajas y desventajas 2.5 Ética de la IA: privacidad, sesgos, toma de decisiones y responsabilidad humana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación del concepto Inteligencia Artificial y su funcionamiento básico. • Simulación del uso de asistentes virtuales y sistemas de recomendación. • Comparación de ventajas y desventajas de procesos automatizados. • Argumentación sobre dilemas éticos relacionados con la IA. 	<ul style="list-style-type: none"> • Demostración de curiosidad por comprender los fundamentos de la Inteligencia Artificial y su aplicación en la vida diaria. • Participación con entusiasmo en experiencias de aplicación tecnológica. • Respeto por la diversidad de opiniones frente a dilemas éticos relacionados con la automatización. • Actitud crítica frente a los beneficios y riesgos del uso de la IA. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica aplicaciones comunes de la inteligencia artificial al explorar dispositivos y plataformas digitales en la vida cotidiana. • Diferencia ventajas y desventajas de la automatización mediante la comparación de casos reales en entornos educativos o laborales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora un mapa mental digital que organice las principales aplicaciones de la Inteligencia Artificial en la vida diaria. • Ejecuta una campaña digital creativa que conciencie a tu comunidad sobre los riesgos del uso irresponsable de la Inteligencia Artificial, integrando mensajes informativos, gráficos y recursos interactivos. • Elabora un podcast educativo en el que explica y reflexiona sobre los riesgos éticos asociados al uso de la Inteligencia Artificial, integrando ejemplos y

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
				propuestas de buenas prácticas.
<p>3. Realidad aumentada, realidad virtual y realidad mixta</p> <p>3.1 Diferencias entre AR, VR y realidad mixta</p> <p>3.2 Dispositivos y experiencias inmersivas</p> <p>3.3 Aplicaciones en juegos, educación, salud y diseño industrial</p> <p>3.4 Riesgos, precauciones y efectos en la salud</p> <ul style="list-style-type: none"> Futuro de la realidad extendida en la vida diaria 	<ul style="list-style-type: none"> Comparación, con ejemplos, entre las tecnologías: AR, VR y realidad mixta. Descripción de dispositivos y experiencias inmersivas. Categorización de aplicaciones con RA, RV y realidad mixta, por sector. Análisis de riesgos, precauciones y efectos en la salud asociados con el uso prolongado de las tecnologías emergentes. Investigación de tendencias futuras en realidad extendida. Elaboración de predicciones de realidad extendida. 	<ul style="list-style-type: none"> Demostración de apertura por experimentar entornos inmersivos con responsabilidad y conciencia de sus efectos. Adquisición de una actitud ordenada y metódica frente a la clasificación de recursos. Desarrollo de una actitud preventiva ante los riesgos de salud asociados con el uso prolongado de las tecnologías inmersivas. 	<ul style="list-style-type: none"> Explica la importancia y las aplicaciones actuales de las tecnologías emergentes en salud, educación, industria y entretenimiento mediante presentaciones orales apoyadas en ejemplos reales. Analiza el impacto social, económico y ambiental de las tecnologías emergentes a través de estudios de caso y debates en grupo. Identifica aplicaciones comunes de la Inteligencia Artificial al explorar dispositivos y plataformas digitales en la vida cotidiana. 	<ul style="list-style-type: none"> Diseña una infografía digital que represente las diferencias entre la realidad aumentada (AR), la realidad virtual (VR) y la realidad mixta (MR), incluyendo ejemplos concretos de uso en distintos contextos y destacando sus características principales. Crea un video demostrativo de experiencias inmersivas (AR, VR o MR) y sus aplicaciones en la educación, mostrando ejemplos concretos y el impacto en el aprendizaje Completa un reto gamificado en un tablero virtual, en el que clasifica los

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
				riesgos, precauciones y efectos en la salud del uso de tecnologías inmersivas, aplicando pensamiento computacional para organizar la información en categorías, secuencias y relaciones lógicas entre conceptos.
<p>4. Internet de las cosas (IoT) y espacios conectados</p> <p>4.1 Definición y fundamentos de la IoT</p> <p>4.2 Dispositivos inteligentes en el hogar, la escuela y la ciudad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ventajas y riesgos de vivir hiperconectados • Buenas prácticas para usar dispositivos conectados IoT 	<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentación de la IoT • Identificación y funcionamiento de dispositivos IoT en el entorno cotidiano. • Reflexión de las ventajas y riesgos de vivir en espacios hiperconectados. • Simulación de situaciones de vulnerabilidad digital y posibles soluciones para 	<ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidad al comunicar y difundir información sobre nuevas experiencias tecnológicas. • Imaginación activa para proyectar escenarios futuros y sostenibles de realidad extendida. • Reconocimiento del valor de la conectividad para el desarrollo humano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica el AR y VR en educación, salud o diseño mediante prácticas guiadas con software o apps gratuitas. • Analiza riesgos y precauciones del uso de experiencias inmersivas a partir de foros de discusión y estudios de caso. 	<ul style="list-style-type: none"> • Completa un reto gamificado en un tablero virtual, en el que clasifica los riesgos, precauciones y efectos en la salud del uso de tecnologías inmersivas, aplicando pensamiento computacional para organizar la información en categorías, secuencias y

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	<p>proteger la privacidad y los datos.</p> <ul style="list-style-type: none"> Elaboración de guías de uso responsable de dispositivos conectados para público variado. 	<ul style="list-style-type: none"> Reflexión con juicio crítico sobre el equilibrio entre conectividad y privacidad. Disposición para adoptar prácticas seguras en entornos hiperconectados. Colaboración activa en la creación de soluciones para promover una ciudadanía digital responsable. 		<p>relaciones lógicas entre conceptos.</p> <ul style="list-style-type: none"> Crea una infografía digital de cómo los dispositivos IoT conectan hogares, escuelas o ciudades, mostrando su funcionamiento, aplicaciones en la vida cotidiana y beneficios. Diseña un afiche educativo digital sobre las ventajas y riesgos de la hiperconectividad, sintetizando información clave y relaciones entre conceptos de manera clara y visual, para comunicarlo a la comunidad educativa.
5. Otras tecnologías emergentes	<ul style="list-style-type: none"> Investigación del funcionamiento básico de blockchain, criptomonedas, impresión 3D, robótica, 	<ul style="list-style-type: none"> Compromiso con la alfabetización digital propia y de otros. 	<ul style="list-style-type: none"> Explica la definición y fundamentos de la IoT a través de exposiciones apoyadas en recursos 	<ul style="list-style-type: none"> Diseña un dispositivo IoT para tu escuela que mejore la sostenibilidad.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
<p>5.1 Blockchain y criptomonedas: fundamentos y uso</p> <p>5.2 Impresión 3D: funcionamiento y aplicaciones</p> <p>5.3 Robótica inteligente y colaborativa</p> <p>5.4 Biotecnología y nanotecnología: aplicaciones y riesgos</p> <p>5.5 Novedades - EVA</p>	<p>biotecnología y nanotecnología.</p> <ul style="list-style-type: none"> Análisis de la aplicación real de otras tecnologías emergentes y sus implicaciones éticas, sociales y ambientales. Simulación de operaciones básicas de blockchain en entornos educativos. Modelación de objetos en programas de diseño 3D. Programación básica de robots educativos. Exploración de avances recientes en función de la aplicación de tecnologías emergentes. Debate sobre los riesgos y oportunidades de la tecnología emergente en el futuro cercano. 	<ul style="list-style-type: none"> Manifestación de interés por explorar tecnologías emergentes en múltiples campos. Reflexión crítica sobre el impacto ético, ambiental y social de las tecnologías emergentes. Demostración de entusiasmo y perseverancia frente a retos tecnológicos. Actitud visionaria y propositiva sobre el futuro tecnológico desde una perspectiva humana y sustentable. 	<p>gráficos.</p> <ul style="list-style-type: none"> Identifica dispositivos inteligentes en el hogar, la escuela y la ciudad mediante observación de ejemplos reales y simulados. Analiza ventajas y riesgos de la hiperconectividad, a través de debates en grupo y reflexiones escritas individuales. Describe los fundamentos y aplicaciones del blockchain y la impresión 3D mediante investigaciones individuales y presentaciones en clase. Reconoce ejemplos de robótica inteligente y colaborativa 	<ul style="list-style-type: none"> Diseña una línea de tiempo digital mostrando la evolución del blockchain y la impresión 3D. Elabora un póster digital sobre ejemplos de robótica inteligente y colaborativa en la vida real. Publica un artículo en blog académico analizando beneficios y riesgos de la biotecnología y nanotecnología.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
			<p>observando videos y demostraciones en entornos educativos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analiza beneficios y riesgos de la biotecnología y nanotecnología en debates grupales y ensayos reflexivos. 	

WEBGRAFÍA

Área 1. Fundamentos de la Tecnología de la Información

Título del Contenido	Año	URL
Hardware y software: Definiciones y diferencias	2025	https://blog.mercately.com/marketing/hardware-y-software/
Evolución de las TIC: un recorrido histórico	2024	https://keepcoding.io/blog/evolucion-de-las-tic-hasta-la-actualidad/
Netiqueta: Las 10 Reglas de Oro para la Convivencia en la Red	2023	https://www.gob.mx/escuelatic/articulos/netiqueta-las-10-reglas-de-oro-para-la-convivencia-en-la-red

Área 2. Ciudadanía Digital y Seguridad en Entornos Digitales

Título del Contenido	Año	URL
¿Qué es la seguridad de datos? Definición y tipos	2024	https://www.ibm.com/mx-es/think/topics/data-security

Conoce cómo protegerte del phishing	2023	https://www.incibe.es/ciudadania/blog/conoce-como-protegerte-phishing
La ciudadanía digital: el futuro de la sociedad conectada	2022	https://blogs.iadb.org/conocimiento/es/la-ciudadania-digital-el-futuro-de-la-sociedad-conectada/

Área 3. Facilidades de Internet y Dispositivos Actuales

Título del Contenido	Año	URL
¿Cómo mejorar la etiqueta del correo electrónico?	2024	https://www.microsoft.com/es-es/microsoft-365/business-insights-ideas/resources/como-mejorar-la-etiqueta-del-correo-electronico-en-el-lugar-de-trabajo
Criterios para la Evaluación de Fuentes en la Web	2024	https://www.google.com/search?q=criterios+para+evaluar+la+calidad+de+la+informaci%C3%B3n+en+internet+2020-2025
Uso productivo de dispositivos móviles en la educación	2024	https://www.google.com/search?q=uso+productivo+de+dispositivos+moviles+educacion

Área 4. Gestión de Contenido Digital

Título del Contenido	Año	URL
Introducción al Trabajo Colaborativo en la Nube	2024	https://campusnorte.unc.edu.ar/modulos/introduccion-al-trabajo-colaborativo-en-la-nube/
Tutorial Básico de Funciones de Hoja de Cálculo (Excel)	2024	https://www.gcfglobal.org/es/temas/excel/
Crear una Presentación Efectiva	2024	https://www.gcfglobal.org/es/powerpoint/crear-una-presentacion-efectiva/1/

Área 5. Tecnologías Emergentes

Título del Contenido	Año	URL
Robótica colaborativa en fábricas: tendencias en 2025	2025	https://www.automatizapro.com.ar/blog/robotica-colaborativa-fabricas-tendencias-2025/
Biotecnología en 2025: Innovación, disrupción y el futuro de la atención médica	2025	https://e-medic.org/biotecnologia-en-2025-innovacion-disrupcion-y-el-futuro-de-la-atencion-medica/

Educación virtual: qué
será diferente en este
2025

2025 <https://www.udelistmo.edu/blogs/educacion-virtual-que-sera-diferente-en-este-2025>

GLOSARIO DE LA ASIGNATURA

1. **Tecnología de la Información (TI):** Conjunto de herramientas, recursos y sistemas tecnológicos utilizados para procesar, almacenar y transmitir información.
2. **Sistema informático:** Conjunto de elementos interrelacionados (hardware, software, recurso humano y datos) que trabajan para procesar información.
3. **Hardware:** Parte física del computador y de los dispositivos tecnológicos, que se puede ver y tocar.
4. **Dispositivos de entrada:** Equipos que permiten introducir datos e instrucciones al computador, como el teclado, el mouse o el escáner.
5. **Dispositivos de salida:** Equipos que muestran o emiten la información procesada, como el monitor, la impresora o los parlantes.
6. **Dispositivos de almacenamiento:** Elementos que guardan datos e información de manera temporal o permanente, como el disco duro o la memoria USB.
7. **Dispositivos mixtos:** Equipos que cumplen funciones de entrada y salida de información, como las pantallas táctiles.
8. **Dispositivos de procesamiento:** Componentes encargados de ejecutar instrucciones y procesar datos, como el procesador (CPU).
9. **Dispositivos de comunicación:** Equipos que permiten el intercambio de información entre computadoras, como la tarjeta de red o el módem.
10. **Software:** Conjunto de programas y aplicaciones que indican al hardware cómo realizar determinadas tareas.
11. **Sistema operativo:** Software principal que gestiona los recursos del computador y permite la interacción entre el usuario y el equipo.
12. **Windows:** Sistema operativo desarrollado por Microsoft que proporciona un entorno gráfico para el manejo del computador.
13. **Recurso humano:** Personas que participan en el uso, desarrollo, mantenimiento y administración de los sistemas informáticos.
14. **Datos:** Conjunto de símbolos, números o hechos sin procesar que por sí solos no tienen significado completo.
15. **Información:** Datos procesados y organizados que adquieren significado y son útiles para la toma de decisiones.
16. **Ciudadanía digital:** Conjunto de normas, valores y comportamientos que orientan el uso responsable, ético y seguro de la tecnología y los entornos digitales.
17. **Entornos digitales:** Espacios virtuales donde las personas interactúan, se comunican y comparten información mediante el uso de Internet y dispositivos tecnológicos.
18. **Derechos digitales:** Garantías que protegen a los usuarios en el uso de la tecnología, como la privacidad, el acceso a la información y la protección de datos personales.
19. **Deberes digitales:** Responsabilidades que deben cumplir los usuarios en los espacios virtuales, como respetar a los demás y hacer un uso adecuado de la información.

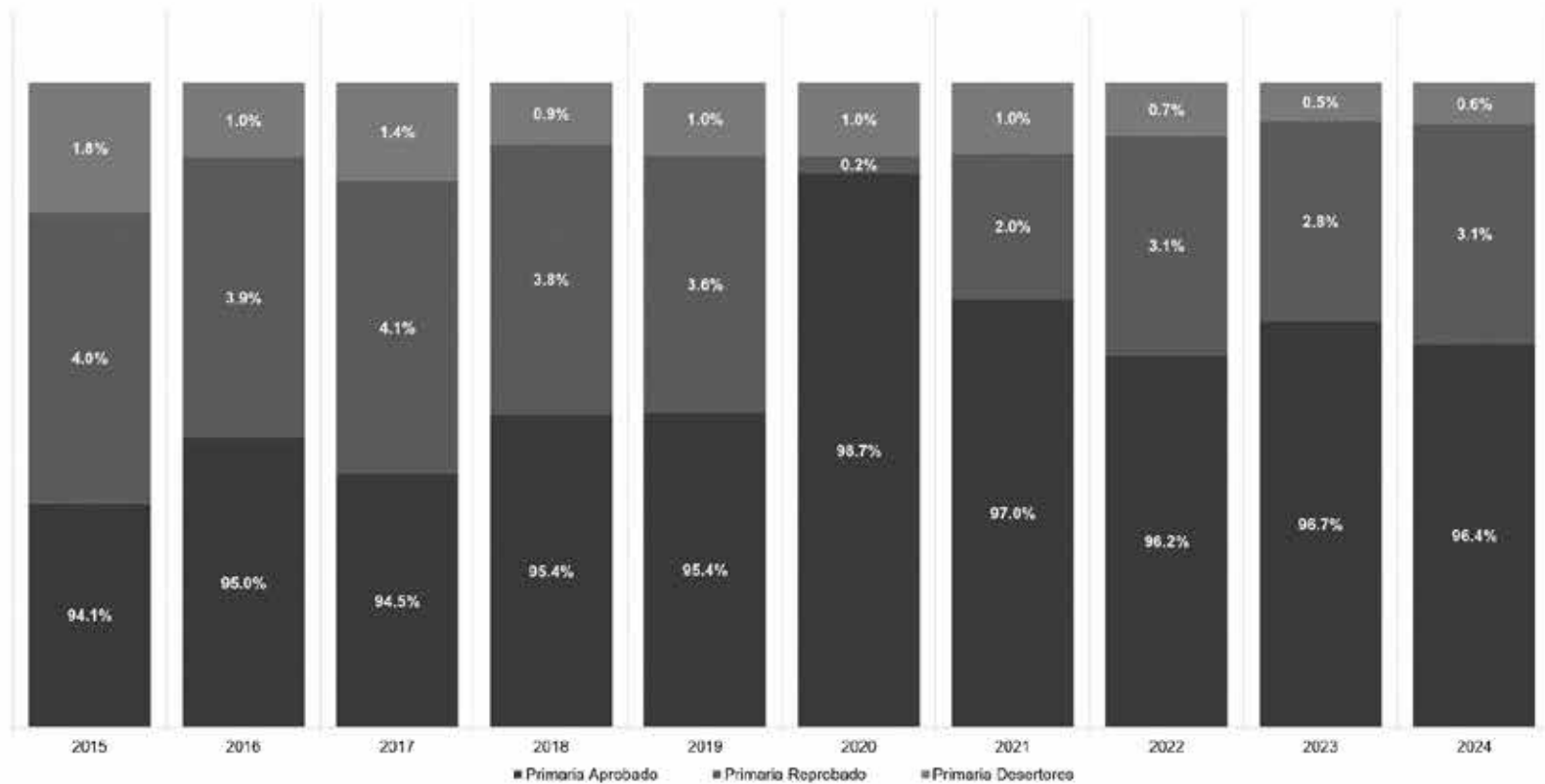
20. **Ciudadanía responsable:** Práctica consciente y ética del uso de la tecnología, basada en el respeto, la seguridad y la convivencia digital.
21. **Netiqueta:** Conjunto de normas de comportamiento y cortesía que regulan la comunicación y la convivencia en Internet.
22. **Comportamiento responsable en línea:** Forma adecuada de actuar en los espacios digitales, evitando el acoso, el uso indebido de información y el lenguaje ofensivo.
23. **Seguridad digital:** Medidas y prácticas destinadas a proteger la información personal y la integridad de los usuarios en los entornos digitales.
24. **Privacidad digital:** Derecho de las personas a controlar la información personal que comparten en Internet y cómo es utilizada.
25. **Uso ético de la tecnología:** Aplicación de principios morales en el uso de herramientas digitales, respetando normas, leyes y a los demás usuarios.

ANEXOS

ESTADÍSTICAS ACADÉMICAS

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
OFICINA DE ESTADÍSTICA

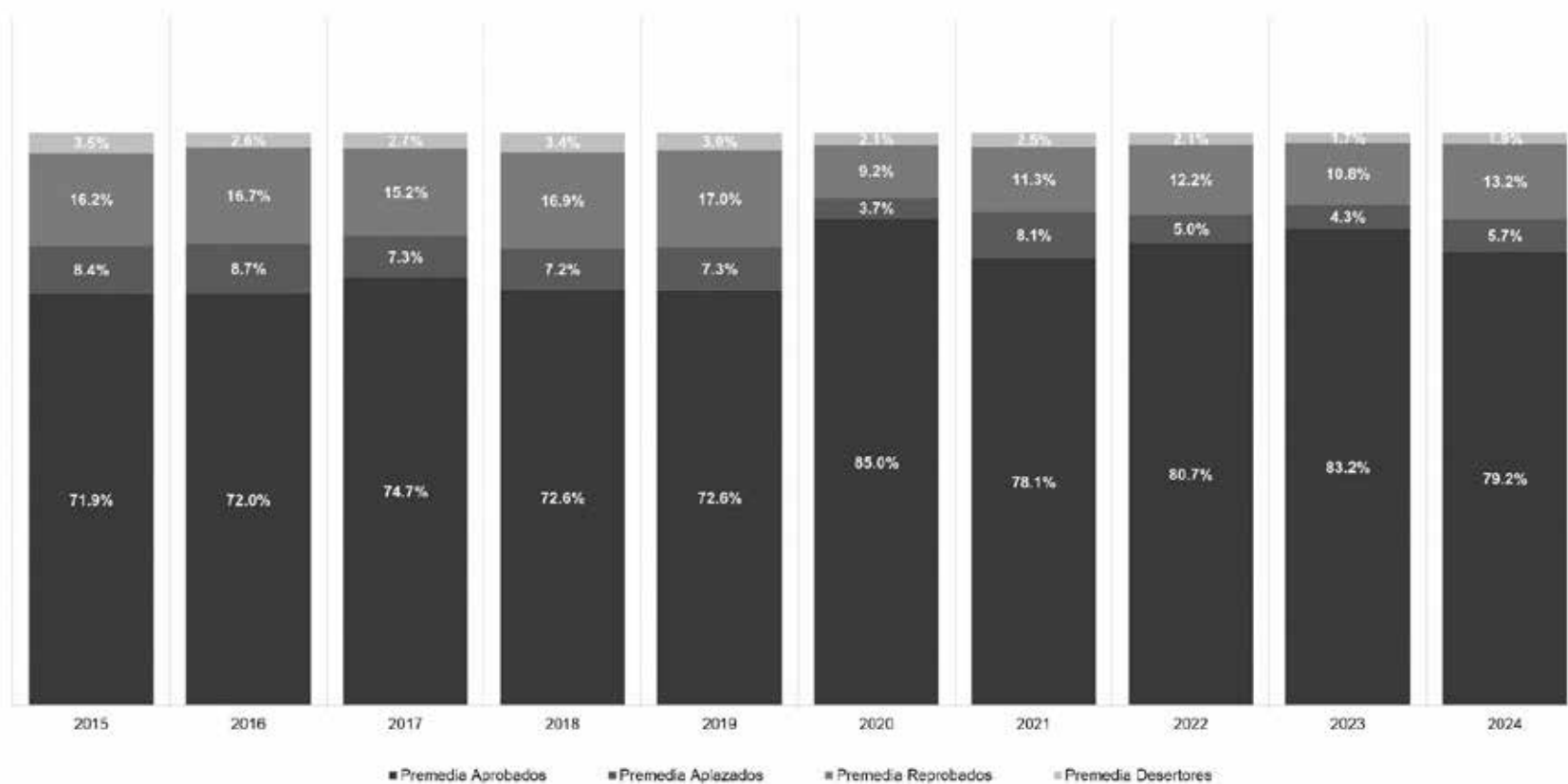
INDICADORES ACADÉMICOS EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA REPÚBLICA DE PANAMÁ. AÑO 2015-2024



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

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
OFICINA DE ESTADÍSTICA

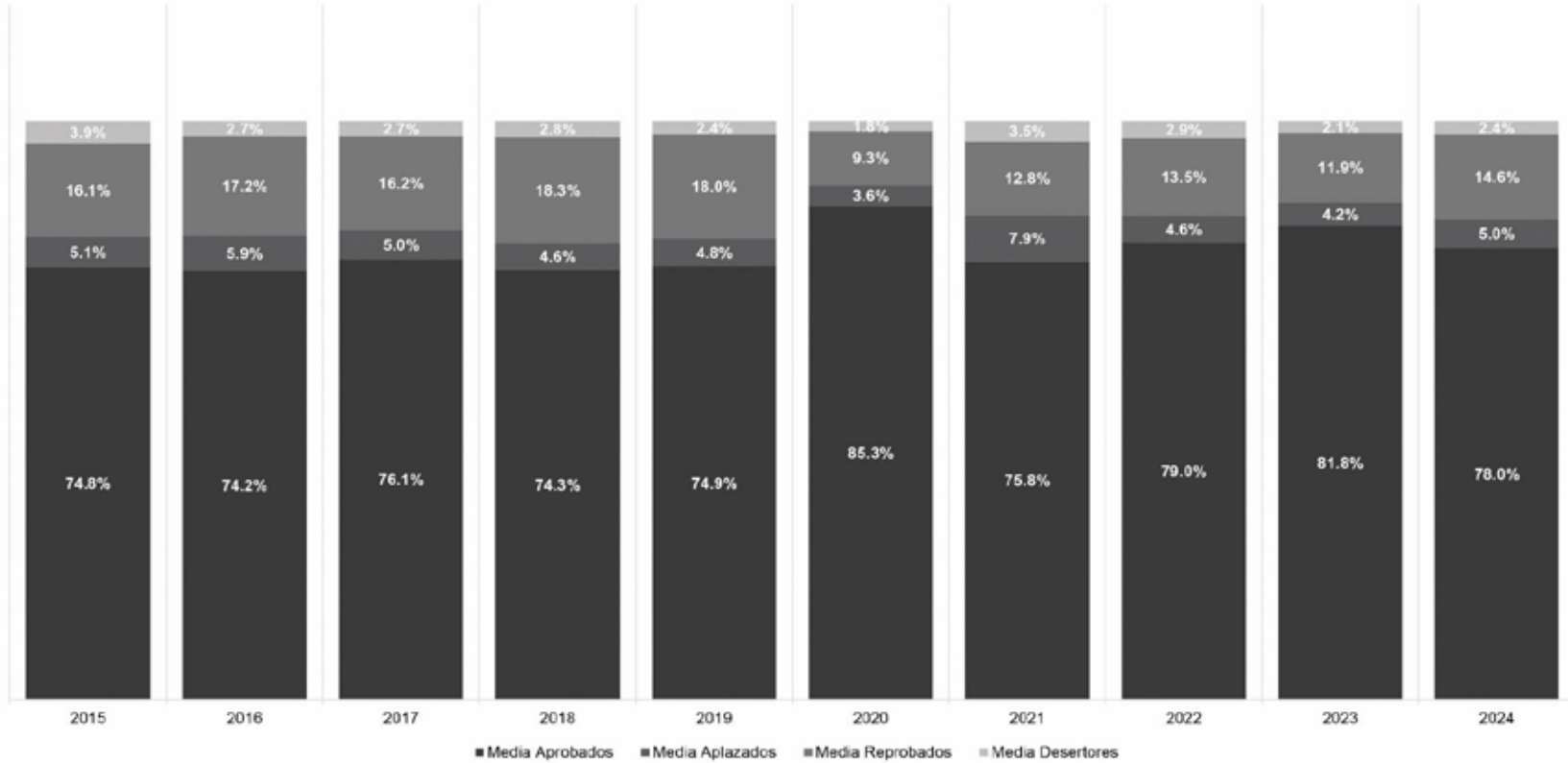
INDICADORES ACADÉMICOS EN LA EDUCACIÓN PREMEDIA EN LA REPÚBLICA DE PANAMÁ. AÑO 2015-2024



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

RECORDAR		COMPRENDER		APLICAR		ANALIZAR		EVALUAR		CREAR	
Recordar hechos/datos sin necesidad de entender. Se muestra material aprendido previamente mediante el recuerdo de términos, conceptos básicos y respuestas.		Mostrar entendimiento a la hora de encontrar información del texto, Se demuestra comprensión e ideas.		Usar en una situación. Resolver problemas mediante la aplicación de conocimiento, hechos o técnicas previamente adquiridas en una manera diferente.		Examinar en detalle. Examinar y descomponer la información en partes identificando los motivos o causas; realizar inferencias y encontrar evidencias que apoyen las generalizaciones.		Justificar. Presentar y defender opiniones realizando juicios sobre la información, la validez de ideas o la calidad de un trabajo basándose en una serie de criterios.		Cambiar o crear algo nuevo. Recopilar información de una manera diferente combinando sus elementos en un nuevo modelo o proponer soluciones alternativas.	
PALABRAS CLAVE:		PALABRAS CLAVE:		PALABRAS CLAVE:		PALABRAS CLAVE:		PALABRAS CLAVE:		PALABRAS CLAVE:	
Afirmar	Mostrar	Clasificar	Informar	Actuar	Modificar	Agrupar	Encontrar	Apoyar	Influir	Adaptar	Hipotetizar
Citar	Nombrar	Comparar	Interpretar	Agrupar	Operar	Aislar	Encuestar	Apreciar	Justificar	Añadir	Innovar
Copiar	Observar	Contrastar	Mostrar	Calcular	Organizar	Asumir	Priorizar	Argumentar	Juzgar	Cambiar	Maximizar
Decir	Omitir	Defender	Observar	Conectar	Planear	Buscar	Establecer	Comparar	Medir	Combinar	Mejorar
Definir	Ordenar	Demstrar	Parafrasear	Construir	Practicar	Calcular	Estructurar	Contrastar	Opinar	Compilear	Minimizar
Deletrear	Organizar	Discutir	Predecir	Demstrar	Resolver	Catalogar	Examinar	Convencer	Percibir	Componer	Modelar
Describir	Rastrear	Ejemplificar	Preguntar	Desarrollar	Resumir	Clasificar	Inferencia	Criticar	Persuadir	Construir	Modificar
Duplicar	Recitar	Esquematzar	Reafirmar	Dramatizar	Seleccionar	Categorizar	Inspeccionar	Debatir	Premiar	Crear	Originar
Elegir	Recordar	Explicar	Resumir	Elegir	Seleccionar	Centrarse	Investigar	Deducir	Probar	Desarrollar	Planear
Escribir	Relacionar	Expresar	Revisar	Emplear	Simular	Comparar	Motivar	Decidir	Recomendar	Descubrir	Proponer
Leer	Repetir	Generalizar	Traducir	Entrevistar	Transferir	Debatir	Observar	Defender	Seleccionar	Diseñar	Reescribir
Listar	Reproducir	Ilustrar	Ubicar	Hacer uso	Unir	Descomponer	Ordenar	Demstrar	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	Esquematzar	Gráfico	Justificar	prácticas	Planificar	cancción
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

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?

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.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE _____
CENTRO EDUCATIVO: _____
SECUENCIA DIDÁCTICA SEMANAL O QUINCENAL
PRIMARIA MULTIGRADO

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

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

(11) CONTENIDOS	(12) ACTIVIDADES				(13) EVALUACIÓN
	(12.1.) BÁSICAS (PRESABERES)	(12.2.) FUNDAMENTACIÓN	(12.3.) EJERCITACIÓN	(12.4.) APLICACIÓN	
					➤ Diagnóstica: ➤ Formativa: ➤ Sumativa:

(14) OBSERVACIONES:

(15) Firma de (los) docente (s): _____

(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) **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
<ul style="list-style-type: none"> • Diagnóstica: (Tipo de evaluación) <ul style="list-style-type: none"> - Lluvia de ideas. (Estrategia o técnica utilizada) - Registro de observación (Instrumento) • Formativa: (Tipo de evaluación) <ul style="list-style-type: none"> - Taller colaborativo (Estrategia o técnica utilizada) - Escala estimativa (Instrumento) • Sumativa: (Tipo de evaluación) <ul style="list-style-type: none"> - 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 (las) 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
<ul style="list-style-type: none"> • Diagnóstica: (Tipo de evaluación) <ul style="list-style-type: none"> . Lluvia de ideas. (Estrategia o técnica utilizada) . Registro de observación (Instrumento) • Formativa: (Tipo de evaluación) <ul style="list-style-type: none"> . Taller colaborativo (Estrategia o técnica utilizada) . Escala estimativa (Instrumento) • Sumativa: (Tipo de evaluación) <ul style="list-style-type: none"> . 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: <ul style="list-style-type: none"> • 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: _____
Nombre: _____
Firma: _____

Coordinadores: _____
Nombre: _____
Firma: _____

Director (a)/subdirector (a): _____
Nombre: _____
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 imparten 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 las razones y la importancia del proyecto.												
Duración: Tiempo requerido para el desarrollo del proyecto.												
Asignaturas/Red Integra las asignaturas que conforman el proyecto.	Grado(s) Grados que participan	Trimestre Corresponde el trimestre en el que se desarrolla el proyecto										
1.												
2.												
Objetivo general del proyecto Mito 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) Comunicación, (2) Razonamiento lógico-matemático, (3) Convivencia e interacción con el mundo físico, (4) Tratamiento de la información y competencia digital, (5) Ciudadanía y ciudadanía, (6) Cultural y artística, (7) Aprender a aprender, (8) Autonomía e iniciativa personal. (9) La especialidad de cada bachiller.		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.									
Tema(s) / 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: Momentos y propósitos del proyecto.		Actividades: conjunto de acciones para el logro de los objetivos. Se describe brevemente la actividad por realizar. Describiendo, se señalan en el cronograma.										
		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 lo aprendido por los estudiantes.												
Cronograma: Establece la ejecución y planificación de los tiempos. Permite ver los alcances del proyecto. Señalar o marcar 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 y criterios: Herramientas para evaluar los aprendizajes. Los criterios son las evidencias en los desempeños de los estudiantes. Para la elaboración de los criterios, tome en cuenta los indicadores de logro descritos en los programas, según el tema.												
Referencias bibliográficas: conjunto de fuentes utilizadas en el proyecto.												
Observaciones: acotamientos relacionados con las fortalezas y debilidades durante la planificación, ejecución, monitoreo y evaluación del proyecto.												

Docentes responsables _____
Nombre: _____
Firma: _____

Coordinadores _____
Nombre: _____
Firma: _____

Director (a)/subdirector (a) _____
Nombre: _____
Firma: _____

Tecnología de la Información

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