

REPÚBLICA DE PANAMÁ

DIRECCIÓN NACIONAL DE CURRÍCULO Y  
TECNOLOGÍA EDUCATIVA

EDUCACIÓN MEDIA

PROGRAMA DE ESTUDIO DE

*Tecnología de  
la Información*

(BACHILLERATO EN CIENCIAS Y HUMANIDADES)

**UNDÉCIMO 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 HUMANIDADES**

**UNDÉCIMO 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

## Directora 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  
Floralidia Acosta  
Guillermina Higuera  
Iris De León  
Liberato Zapata  
Nuris Corrales

## **PORTADA Y CONTRAPORTADA**

Aracelly Agudo

## **CORRECCIÓN DE ESTILO**

Dania Jacob

# ÍNDICE

<b>PARTE I</b> .....	9
1. FUNDAMENTOS LEGALES Y DE POLÍTICA EDUCATIVA.....	9
1.1. Base Constitucional.....	9
1.2. Ley 47 de 1946, Orgánica de Educación .....	9
1.2.1. Fines de la Educación.....	9
1.2.2. Caracterización de la Educación Media.....	10
1.2.3. Situación y características de la Educación Media .....	11
1.2.4. Objetivos de la Educación Media.....	12
<b>PARTE II</b> .....	13
2. FUNDAMENTOS DE LA EDUCACIÓN MEDIA .....	13
2.1 Fundamento psicopedagógico.....	13
2.1.1 El modelo educativo y los paradigmas del aprendizaje.....	14
2.1.2 Concepción de aprendizaje.....	14
2.2. Fundamento psicológico.....	15
2.3. Fundamento socioantropológico.....	16
2.4. Fundamento socioeconómico .....	16
<b>PARTE III</b> .....	16
3. EL ENFOQUE DE FORMACIÓN POR COMPETENCIAS .....	16
3.1 El cambio curricular como estrategia para mejorar la calidad de la Educación Media.....	16
3.2. El modelo educativo .....	17
3.3 El enfoque por competencias .....	17
3.4 Competencias básicas y genéricas.....	18

3.4.1 El perfil del egresado .....	19
3.4.2. Competencias básicas de la Educación Media .....	20
<b>PARTE IV</b> .....	29
4. EL NUEVO ROL Y PERFIL DEL DOCENTE .....	31
<b>PARTE V</b> .....	32
5. ENFOQUE EVALUATIVO .....	33
5.1 La evaluación de los aprendizajes.....	33
5.2 ¿Para qué evalúa el docente? .....	33
5.3 ¿Qué evaluar? .....	33
5.4 ¿Cómo evaluar? .....	34
5.5 Recomendaciones de técnicas y métodos de evaluación: .....	34
5.6 Criterios para la construcción de procedimientos evaluativos.....	37
<b>PARTE VI</b> .....	38
6. RECOMENDACIONES GENERALES PARA EL USO DE LOS PROGRAMAS DE ESTUDIO .....	40
<b>PARTE VII</b> .....	38
7. ARTICULACIÓN ENTRE LA PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA INTERDISCIPLINARIA, LOS EJES TRANSVERSALES Y LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE (EDS).....	40
.....	40
<b>PARTE VIII</b> .....	38
8. ESTRUCTURA DE LOS PROGRAMAS DE ESTUDIO .....	45
<b>ANEXOS</b> .....	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



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

## **PARTE V**

### **5. ENFOQUE EVALUATIVO**

#### **5.1 La evaluación de los aprendizajes**

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

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

#### **5.2 ¿Para qué evalúa el docente?**

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

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

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

#### **5.3 ¿Qué evaluar?**

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

- Los criterios de evaluación: Constituyen las unidades de recolección de datos y de comunicación de resultados a los estudiantes y sus familias. Se originan en las competencias y actitudes de cada área curricular.

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

#### **5.4 ¿Cómo evaluar?**

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

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

#### **5.5 Recomendaciones de técnicas y métodos de evaluación:**

- Proyectos grupales
  - ✓ Informes
  - ✓ Diario reflexivo

✓ Exámenes:

- Orales
  - Escritos
  - Grupales
  - De criterios
  - Estandarizados
  - Ensayo
- Mapa conceptual
  - Foros de discusión
  - Carpetas o portafolios
  - Carteles o afiches
  - Diarios
  - Texto paralelo
  - Rúbricas
  - Murales
  - Discursos/disertaciones entrevistas
  - Informes/ ensayos
  - Investigación
  - Proyectos
  - Experimentos
  - Estudios de caso
  - Creaciones artísticas: plásticas, musicales
  - Autoevaluación
  - Elaboración de perfiles personales
  - Observaciones
- Entrevistas
  - Portafolios
  - Preguntas de discusión
  - Mini presentaciones

Experiencias de campo

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



## 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 de forma 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**

**TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN**

**BACHILLERATO EN HUMANIDADES**

#### **DATOS GENERALES**

1. **Asignatura:** Tecnología de la Información                      **Undécimo Grado**
2. **Horas de dedicación:** 4

## JUSTIFICACIÓN

La sociedad contemporánea se desarrolla en un entorno profundamente digital, caracterizado por la producción masiva de información, la inteligencia artificial, la automatización de procesos, la comunicación multimedia y la interacción en plataformas web. En este contexto, los estudiantes no solo deben ser consumidores de tecnología, sino creadores críticos, éticos y responsables de contenidos digitales.

El programa de Tecnología de la Información para undécimo grado responde a la necesidad de formar jóvenes con competencias en producción multimedia, diseño web, narrativa digital, accesibilidad, pensamiento computacional y publicación responsable en entornos digitales. Más allá del dominio instrumental de herramientas, se promueve la integración de habilidades técnicas, cognitivas y actitudinales que les permitan analizar problemáticas reales, comunicar ideas con claridad y desarrollar proyectos interdisciplinarios con impacto social.

Asimismo, el fortalecimiento del bilingüismo digital, la ética en el uso de la información, el respeto a los derechos de autor y la aplicación de principios de accesibilidad e inclusión, garantizan una formación alineada con estándares internacionales y con las demandas del mundo académico, laboral y emprendedor.

Este espacio curricular fomenta la creatividad, la colaboración, la planificación estratégica y la resolución de problemas mediante proyectos integradores, preparando a los estudiantes para participar activamente en la transformación digital de su entorno.

## DESCRIPCIÓN

La asignatura Tecnología de la Información en undécimo grado se orienta al desarrollo de competencias en producción digital, diseño multimedia y creación de sitios web, integrando pensamiento computacional, narrativa digital, accesibilidad, ética y publicación responsable.

El programa se organiza en cuatro áreas fundamentales:

### **Área 1: Fundamentos de Tecnología Multimedia**

Introduce los conceptos esenciales de la multimedia, el diseño visual, los principios de comunicación digital, los formatos de audio y video y la edición básica de recursos digitales. Se incorporan elementos de pensamiento computacional aplicados a la planificación y descomposición de proyectos multimedia.

### **Área 2: Producción Digital**

Desarrolla habilidades prácticas en la creación de contenidos digitales como videos educativos, podcasts, infografías, presentaciones interactivas e imágenes gráficas. Se abordan las fases del proceso creativo (preproducción, producción y postproducción), la narrativa digital, el uso ético de recursos y el respeto por la propiedad intelectual.

### **Área 3: Diseño y Publicación de Sitios Web**

Profundiza en los fundamentos del diseño web centrado en el usuario (UX/UI), estructura de páginas, accesibilidad digital, diseño responsivo y publicación en plataformas sin código. Incluye aspectos de dominio, hosting, mantenimiento, seguridad y prácticas responsables en la gestión de proyectos digitales.

### **Área 4: Proyecto integrador, interdisciplinario y bilingüe**

Consolida los aprendizajes mediante el desarrollo de un producto digital que integra investigación académica, producción multimedia y publicación web en dos idiomas. Este proyecto fomenta el trabajo colaborativo, la planificación estratégica, la reflexión crítica y la aplicación ética de la tecnología.

## OBJETIVOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

- Analizar los fundamentos de la tecnología multimedia y el diseño digital, comprendiendo la integración de texto, imagen, audio, video e interactividad para planificar productos comunicativos claros, creativos y técnicamente adecuados.
- Aplicar el pensamiento computacional y el proceso de producción digital (preproducción, producción y postproducción) en la creación de contenidos multimedia, estructurando soluciones organizadas, coherentes y funcionales.
- Diseñar y publicar sitios web funcionales y accesibles, utilizando herramientas digitales sin código, principios de UX/UI, criterios de diseño responsivo y buenas prácticas de seguridad y mantenimiento.
- Producir contenidos digitales originales y éticos (videos, podcasts, infografías, presentaciones interactivas e imágenes), respetando los derechos de autor, las licencias digitales y las normas de ciudadanía digital.
- Desarrollar un proyecto integrador interdisciplinario y bilingüe, que evidencie investigación crítica, trabajo colaborativo, planificación estratégica y uso responsable de la tecnología para comunicar soluciones a problemáticas reales.

## ÁREA 1. FUNDAMENTOS DE TECNOLOGÍA MULTIMEDIA

### OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Explica la evolución de la tecnología multimedia y sus componentes, identificando su relación con los principios de diseño visual, el sonido y el video digital, para fundamentar la planificación de un proyecto multimedia.
- Diseña composiciones multimedia simples integrando texto, imagen, audio y video, aplicando los principios CARP y los formatos adecuados de medios digitales, con el fin de transmitir mensajes claros y atractivos que respondan a los objetivos comunicativos del proyecto.
- Desarrolla un proyecto multimedia básico, editando de forma creativa los elementos visuales y sonoros, y aplicando estrategias de pensamiento computacional para la descomposición de medios, considerando la correcta utilización de componentes visuales, auditivos y narrativos, así como la coherencia entre ellos, el cumplimiento de estándares técnicos y la adecuación al público objetivo.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
<p><b>1. Introducción a la tecnología multimedia y sus componentes</b></p> <p>1.1 Definición</p> <p>1.2 Historia y evolución de los entornos multimedia.</p> <p>1.3 Componentes básicos: texto, imagen, audio, vídeo, interacción.</p> <p>1.4 Pensamiento computacional: descomposición de medios.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exploración de los conceptos clave de la tecnología multimedia desde la vida cotidiana del estudiante.</li> <li>• Reconocimiento de la evolución histórica de los entornos multimedia mediante análisis reflexivo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valoración de la evolución de la tecnología multimedia y sus aplicaciones actuales.</li> <li>• Apreciación de los componentes multimedia como medios de comunicación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analiza cómo interactúan los componentes básicos de la tecnología multimedia (texto, imagen, audio, vídeo, interacción), mediante ejemplos en clase y actividades prácticas.</li> </ul>	<p><b>Proyecto Interdisciplinario:</b></p> <p>Mapeo y Documentación Multimedia del Patrimonio Histórico Local</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Construye una línea de tiempo digital sobre la evolución de la multimedia en un programa de presentaciones, aplicando abstracción al elegir los hitos más relevantes.</li> </ul>

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificación de los componentes esenciales de un entorno multimedia con sentido práctico.</li> <li>Descomposición de medios digitales como estrategia básica del pensamiento computacional.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>digital.</li> <li>Interiorización de los principios del diseño visual como base de la expresión gráfica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explica la evolución de los entornos multimedia a través de una línea de tiempo digital.</li> <li>Relaciona el concepto de pensamiento computacional con la descomposición de medios en un cuadro comparativo escrito o digital.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Clasifica los componentes de la multimedia (texto, imagen, audio, vídeo, interacción), en un mapa mental digital, aplicando descomposición de medios.</li> </ul> <p>Relaciona el pensamiento computacional con la multimedia al analizar un recurso audiovisual y registrar en un documento digital cómo se descomponen sus elementos.</p>
<p><b>2. Diseño visual y comunicación digital</b></p> <p>2.1 Principios básicos de diseño gráfico (contraste, alineación, repetición, proximidad – CARP)</p> <p>2.2 Tipos de imágenes: mapa de bits y vectoriales</p> <p>2.3 Introducción al diseño</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplicación de los principios del diseño gráfico (CARP) en actividades escolares digitales.</li> <li>Clasificación de imágenes digitales (mapa de bits y vectoriales) según su</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Valoración entre tipos de imágenes y su función comunicativa.</li> <li>Reflexión sobre la influencia del sonido y el video en la experiencia multimedia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplica los principios CARP (contraste, alineación, repetición, proximidad) en la elaboración de un afiche digital simple.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica patrones de uso de la multimedia en la vida escolar al elaborar un diagrama comparativo en un procesador de texto.</li> <li>Explica en un foro virtual educativo la importancia de la multimedia, ejemplificando con</li> </ul>

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	<p>estructura.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización de los elementos visuales para mejorar la comunicación en entornos digitales.</li> <li>• Interpretación de conceptos básicos del diseño para fortalecer la expresión gráfica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interiorización de los principios del diseño visual como base de la expresión gráfica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clasifica los tipos de imágenes (mapa de bits y vectoriales) a través de un ejercicio de análisis de ejemplos en formato digital.</li> <li>• Diseña una composición digital utilizando softwares de diseño gráfico básicos.</li> </ul>	<p>situaciones escolares y sociales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseña un afiche digital escolar en un programa de diseño gráfico aplicando los principios CARP, utilizando abstracción para priorizar información esencial.</li> <li>• Clasifica imágenes de mapa de bits y vectoriales en un ejercicio de análisis en un procesador de texto, justificando sus diferencias.</li> <li>• Aplica descomposición al planear un afiche para una campaña escolar: primero organiza el texto, luego selecciona imágenes, después colores y, finalmente, la disposición visual.</li> <li>• Evalúa ejemplos de afiches en un documento digital colaborativo, identificando patrones repetitivos de</li> </ul>

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
				<p>errores o aciertos en su diseño.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Crea un collage digital con imágenes relacionadas a la escuela en un programa de edición gráfica, aplicando contraste y proximidad, y explicando cómo estas decisiones comunican el mensaje.</li> </ul>
<p><b>3. Sonido y video como expresiones multimedia</b></p> <p>3.1 Elementos del sonido digital (frecuencia, canal, efectos)</p> <p>3.2 Formatos de video/audio, códecs y resolución</p> <p>3.3 Edición de audio</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Exploración de los elementos del sonido digital como medios de expresión.</li> <li>● Interpretación de las propiedades de formatos de audio y video para su uso responsable.</li> <li>● Manipulación inicial de archivos de sonido con fines educativos.</li> </ul> <p>Comparación de códecs y resoluciones</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Valoración en el uso del sonido digital como una forma de enriquecer la comunicación educativa.</li> <li>● Aceptación de una actitud crítica al seleccionar formatos de audio y video adecuados al propósito comunicativo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Distingue los elementos del sonido digital (frecuencia, canal, efectos), mediante la escucha y análisis de fragmentos de audio.</li> <li>● Compara diferentes formatos de audio y video (mp3, wav, mp4, avi, entre otros) en un cuadro comparativo elaborado en procesadores de</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Analiza un clip de audio escolar en un reproductor digital, identificando sus elementos técnicos: frecuencia, canal y efectos (descomposición).</li> <li>● Compara diferentes formatos de audio y video en un cuadro comparativo elaborado en un procesador de texto, reconociendo patrones de ventajas y limitaciones.</li> <li>● Edita un archivo de audio en un programa de edición de sonido, aplicando al menos un efecto y registrando el</li> </ul>

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	básicas en la construcción de contenidos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Valoración en la iniciativa al editar y mejorar archivos de sonido con fines académicos.</li> <li>● Comprensión sobre la importancia técnica de los códecs y resoluciones en la calidad del contenido multimedia.</li> <li>● Reflexión sobre la manera en que sonido e imagen influyen en la percepción de los mensajes digitales</li> </ul>	<p>texto.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Edita un clip de audio con un programa básico disponible, aplicando al menos un efecto y una mejora de calidad.</li> </ul>	<p>algoritmo de pasos seguidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Evalúa un video educativo utilizando una rúbrica grupal en un documento digital compartido, valorando la coherencia entre imagen, sonido y narrativa.</li> </ul> <p>Crea un video corto escolar con apoyo de un programa de edición de video, aplicando abstracción para que el mensaje sea breve y claro.</p>

## ÁREA 2. PRODUCCIÓN DIGITAL

### OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

1. Analiza los principios fundamentales de la producción digital, incluyendo las fases del proceso creativo, los tipos de contenidos multimedia y los conceptos básicos sobre derechos de autor y licencias digitales.
2. Aplica herramientas tecnológicas para diseñar y editar productos digitales como videos, podcast, infografías, imágenes y presentaciones interactivas, respetando los criterios técnicos y estéticos básicos.
3. Crea productos digitales originales e integrados que combinen elementos visuales, sonoros y narrativos, empleando narrativas digitales y recursos multimedia con responsabilidad ética y respeto por la propiedad intelectual.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
<p><b>1. Fundamentos de la Producción Digital</b></p> <p>1.1 Concepto de producción digital: definición, importancia y aplicaciones.</p> <p>1.2 Tipos de contenidos digitales: audiovisuales, gráficos, sonoros, interactivos.</p> <p>1.3 Fases de la producción digital: preproducción, producción y postproducción.</p> <p>1.4 Herramientas y plataformas comunes para la creación digital.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Identificación y análisis del concepto de producción digital, valorando su importancia en distintos contextos y ejemplificando sus aplicaciones prácticas.</li> <li>● Clasificación y descripción de los distintos tipos de contenidos digitales (audiovisuales, gráficos, sonoros e interactivos), reconociendo sus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Valoración del proceso creativo como una secuencia estructurada y reflexiva en la producción digital.</li> <li>● Respeto por los derechos de autor y las licencias digitales, reconociendo su importancia en la creación y</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Explica los tipos de contenidos digitales (audiovisuales, gráficos, sonoros e interactivos), mediante ejemplos en una presentación visual creada con una herramienta de diseño.</li> <li>● Analiza las fases del proceso de producción digital (preproducción,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Realiza un mapa conceptual sobre los tipos de contenidos digitales y sus aplicaciones en contextos educativos.</li> <li>● Elabora un tutorial sencillo explicando una fase del proceso de producción digital con ejemplos visuales.</li> <li>● Compara dos plataformas de creación digital y argumenta</li> </ul>

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	<p>características y funciones específicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Identificación, organización y descripción de las fases del proceso de producción digital (preproducción, producción y postproducción), reconociendo las actividades clave de cada etapa.</li> <li>● Exploración y utilización básica de herramientas y plataformas digitales destinadas a la creación de contenidos, reconociendo sus funciones y posibilidades en distintos contextos.</li> </ul>	<p>distribución de contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Responsabilidad en el uso de herramientas digitales, aplicando criterios técnicos y éticos adecuados al concepto.</li> <li>● Apreciación del diseño digital como una forma de comunicación visual significativa y funcional.</li> </ul>	<p>producción y postproducción), comparando sus funciones y objetivos en un organizador gráfico.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Utiliza herramientas digitales de edición o creación de contenido para desarrollar una pieza digital básica durante la fase de producción de un proyecto grupal.</li> </ul>	<p>cuál es más adecuada para cada fase del proceso.</p>
<b>2. Diseño de contenidos narrativos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Identificación y aplicación de los</li> </ul>			

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
<p>2.1 Principios básicos de la narrativa digital.</p> <p>2.1 Storytelling visual y sonoro: estructura, guion y recursos expresivos.</p> <p>2.3 Redacción de guiones para diferentes medios (video, podcast, presentaciones).</p> <p>2.4 Uso de herramientas digitales para la guionización y esquematización de ideas (mindmaps, guiones técnicos).</p>	<p>principios básicos de la narrativa digital, reconociendo su importancia en la creación de mensajes coherentes, atractivos y significativos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Diseño y estructuración de narrativas visuales y sonoras, mediante el uso de guiones y recursos expresivos, considerando la secuencia lógica y emocional del mensaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Responsabilidad en el uso de herramientas tecnológicas, aplicando criterios técnicos y estéticos adecuados al contexto.</li> <li>● Actitud crítica y ética frente al contenido que se crea, consume y comparte en entornos digitales.</li> <li>● Valoración de la narrativa digital como medio de comunicación significativo y responsable.</li> <li>● Compromiso con la claridad y coherencia de los guiones narrativos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Describe los principios básicos de la narrativa digital a través de un resumen estructurado que destaque sus elementos esenciales.</li> <li>● Elabora un guion narrativo que integre recursos visuales y sonoros, adaptado a un medio específico como video, podcast o presentación.</li> <li>● Organiza ideas narrativas mediante esquemas o mapas conceptuales, estructurando la historia de forma lógica antes del</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Resume los principios de la narrativa digital en una presentación multimedia comentada.</li> <li>● Escribe y estructura un guion narrativo para un podcast o video educativo, integrando recursos visuales y sonoros.</li> <li>● Analiza la estructura de un guion narrativo ajeno e identifica sus recursos expresivos, secuencia lógica y emocional.</li> </ul>

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
			proceso de guionización.	
<p><b>3. Producción de Videos Educativos y Promocionales</b></p> <p>3.1 Tipos de videos: informativos, educativos, promocionales, tutoriales.</p> <p>3.2 Técnicas de grabación con dispositivos móviles o cámaras básicas.</p> <p>3.3 Edición de video: cortes, transiciones, efectos, música y subtítulos.</p> <p>3.4 Herramientas de edición accesibles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración de guiones adaptados a distintos formatos narrativos (video, podcast, presentaciones), aplicando criterios de claridad, ritmo y adecuación al medio.</li> <li>• Utilización de herramientas digitales para la planificación y esquematización de contenidos narrativos, mediante mapas mentales, guiones técnicos u organizadores gráficos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apreciación del diseño digital como una forma de comunicación visual significativa y funcional.</li> <li>• Responsabilidad en el uso de herramientas tecnológicas, aplicando criterios técnicos y estéticos adecuados al contexto.</li> <li>• Compromiso con la calidad comunicativa y ética de los productos audiovisuales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica los tipos de videos digitales (informativos, educativos, promocionales, tutoriales) mediante una clasificación escrita con ejemplos reales.</li> <li>• Graba un video breve con fines educativos o promocionales utilizando un dispositivo móvil o cámara básica, aplicando técnicas básicas de encuadre y sonido.</li> <li>• Edita un video integrando cortes,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clasifica los distintos tipos de video educativo según su propósito en una tabla comparativa con ejemplos.</li> <li>• Graba un video educativo aplicando técnicas básicas de grabación y edición (encuadre, audio, iluminación).</li> <li>• Desarrolla un vídeo promocional completo para un producto o idea educativa, integrando narración, efectos y subtítulos.</li> </ul>

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Colaboración activa en proyectos de producción audiovisual en equipo.</li> <li>● Respeto por los derechos de autor al incorporar música, imágenes y recursos en los videos.</li> </ul>	<p>transiciones, efectos, música y subtítulos, con una herramienta digital accesible, como parte de un proyecto colaborativo.</p>	
<p><b>4. Producción de podcast y audio narrativo</b></p> <p>4.1 Introducción al formato podcast: características, estructura, tipos.</p> <p>4.2 Grabación de voz: entonación, modulación, claridad.</p> <p>4.3 Uso de software de edición de audio.</p> <p>4.4 Publicación y difusión en plataformas digitales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Identificación y análisis de las características, estructura y tipos de podcast.</li> <li>● Ejercitación de técnicas de grabación de voz (entonación, modulación, claridad).</li> <li>● Utilización básica de programas de edición de audio para</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Respeto por los derechos de autor y las licencias digitales en la creación y distribución de contenidos.</li> <li>● Valoración de la claridad y expresividad en la comunicación oral para la audiencia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Explica las características y estructura del formato podcast mediante una infografía descriptiva.</li> <li>● Graba un audio narrativo empleando técnicas adecuadas de entonación, modulación y</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Elabora una infografía sobre la estructura de un podcast y sus elementos técnicos clave.</li> <li>● Graba un fragmento de podcast con claridad y entonación adecuada para su público objetivo.</li> <li>● Evalúa su propio podcast y el de un compañero usando una rúbrica que incluya</li> </ul>

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	<p>organizar y enriquecer grabaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicación de procedimientos para la publicación y difusión en plataformas digitales (formatos, metadatos, derechos de autor).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Responsabilidad en la publicación de materiales digitales, cuidando aspectos técnicos y legales.</li> <li>• Compromiso con la autenticidad del mensaje y la creación de contenido original.</li> <li>• Apreciación del diseño digital como forma de comunicación visual significativa y funcional.</li> </ul>	<p>claridad en un entorno controlado.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Produce un podcast con edición básica de audio y lo publica en una plataforma digital, considerando su formato y tipo de audiencia.</li> </ul>	<p>aspectos técnicos, expresivos y de contenido.</p>
<p><b>5. Creación de infografías y material visual</b></p> <p>5.1 Fundamentos del diseño gráfico aplicados a la educación digital.</p> <p>5.2 Tipos de infografías: comparativas, estadísticas, cronológicas, explicativas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicación de los principios de contraste, alineación, repetición y proximidad en la construcción de</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Responsabilidad en el diseño de infografías educativas, priorizando la claridad y evitando</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Distingue los tipos de infografías (comparativas, estadísticas, cronológicas, explicativas) mediante una tabla</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clasifica distintos tipos de infografías según su propósito en una actividad de selección múltiple con justificación.</li> </ul>

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
<p>5.3 Principios de diseño: contraste, alineación, repetición y proximidad.</p> <p>5.4 Herramientas digitales para infografías.</p>	<p>material visual claro, atractivo y coherente.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Exploración y uso funcional de herramientas digitales para la creación de infografías, integrando textos, gráficos e íconos de manera estratégica.</li> </ul>	<p>la sobrecarga informativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Valoración de la estética y la precisión como componentes que refuerzan la comunicación efectiva.</li> <li>● Actitud crítica frente al uso de recursos gráficos, respetando licencias y evitando la desinformación.</li> </ul>	<p>comparativa con ejemplos visuales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Diseña una infografía educativa aplicando principios de contraste, alineación, repetición y proximidad para comunicar información de manera clara.</li> <li>● Evalúa la efectividad visual y comunicativa de una infografía educativa aplicando criterios de diseño gráfico en un ejercicio de retroalimentación grupal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Diseña una infografía educativa sobre un tema libre, aplicando los principios del diseño gráfico.</li> <li>● Participa en una sesión de crítica visual grupal, donde se analicen infografías de compañeros aplicando una rúbrica.</li> </ul>
<p><b>6. Presentaciones Interactivas</b></p> <p>6.1 Diferencias entre presentaciones tradicionales y presentaciones interactivas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Análisis comparativo entre presentaciones tradicionales y presentaciones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Responsabilidad en el uso de herramientas tecnológicas,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Explica las diferencias entre presentaciones tradicionales e</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Elabora un cuadro comparativo sobre presentaciones tradicionales</li> </ul>

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
<p>6.2 Diseño de presentaciones que integren narrativas, multimedia e interactividad.</p> <p>6.3 Herramientas digitales</p> <p>6.4 Inserción de contenido multimedia (audio, video, formularios, enlaces, etc.)</p>	<p>interactivas, identificando sus características, funcionalidades y objetivos comunicativos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño estructurado de presentaciones interactivas que integren elementos narrativos, recursos multimedia y mecanismos de participación activa del usuario.</li> <li>• Aplicación de técnicas para la inserción de contenido multimedia en presentaciones digitales, utilizando herramientas interactivas para enriquecer la experiencia comunicativa.</li> </ul>	<p>aplicando criterios técnicos y estéticos adecuados.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Actitud innovadora en la creación de presentaciones interactivas, explorando nuevas formas de comunicar.</li> <li>• Reflexión crítica sobre la experiencia del usuario en la interacción con la presentación.</li> <li>• Compromiso con la claridad del mensaje y la accesibilidad de los recursos multimedia.</li> </ul>	<p>interactivas mediante una comparación estructurada en un cuadro sinóptico.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea una presentación interactiva que integre narrativa, elementos multimedia y recursos interactivos para transmitir un mensaje educativo.</li> <li>• Realiza una autoevaluación de su presentación utilizando una guía que contemple narrativa, interactividad y estética.</li> </ul>	<p>vs. interactivas, con ventajas y desventajas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseña una presentación interactiva con recursos multimedia e interactividad básica sobre un tema educativo.</li> <li>• Realiza una autoevaluación de su presentación utilizando una guía que contemple narrativa, interactividad y estética.</li> </ul>

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
<p><b>7. Creación de imágenes y recursos gráficos.</b></p> <p>7.1 Introducción al diseño de imágenes digitales: formatos, resolución, paletas de color.</p> <p>7.2 Herramientas para edición y creación gráfica.</p> <p>7.3 Banco de imágenes y recursos libres de derechos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Identificación y descripción de los elementos técnicos fundamentales del diseño de imágenes digitales, incluyendo formatos, resolución y paletas de color.</li> <li>● Exploración funcional de herramientas digitales para la creación y edición de imágenes, aplicando principios básicos de diseño visual.</li> <li>● Selección y uso responsable de bancos de imágenes y recursos gráficos libres de derechos, respetando los criterios legales y éticos del uso de contenidos digitales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Compromiso con la originalidad y autenticidad en la creación de productos digitales, evitando el plagio</li> <li>● Respeto por los derechos de autor y licencias digitales al usar recursos gráficos</li> <li>● Sensibilización estética en la selección de colores, formatos y recursos gráficos para mejorar la comunicación</li> <li>● Responsabilidad en la creación de imágenes educativas que combinen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Reconoce los principales formatos, resoluciones y paletas de color utilizados en el diseño de imágenes digitales mediante una ficha técnica ilustrada.</li> <li>● Diseña una imagen digital aplicando criterios de resolución, formato y armonía cromática para su uso en un recurso educativo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Completa una ficha técnica sobre formatos, resolución y color en imágenes digitales con ejemplos ilustrativos.</li> <li>● Diseña una imagen educativa utilizando una paleta de colores específica, cuidando la resolución final para su publicación.</li> <li>● Selecciona imágenes libres de derechos desde bancos públicos y justifica su pertinencia para un recurso educativo.</li> </ul>

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	<ul style="list-style-type: none"><li>Prácticas responsables en la reutilización de contenido digital.</li></ul>	claridad visual y funcionalidad pedagógica		

### ÁREA 3. DISEÑO Y PUBLICACIÓN DE UN SITIO WEB

#### OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Aplica los fundamentos, principios y herramientas de diseño web para crear sitios funcionales y atractivos, en entornos académicos o profesionales, mediante el uso de editores visuales y buenas prácticas de UX/UI.
- Incorpora criterios de accesibilidad, inclusión y diseño responsivo para garantizar una experiencia óptima para todos los usuarios, en el desarrollo de proyectos digitales, utilizando pruebas y ajustes en distintos dispositivos.
- Respeto la ética y los derechos en la publicación digital para producir y compartir contenido legal y responsable, en plataformas web, mediante la correcta aplicación de licencias y atribuciones.
- Gestiona la publicación, mantenimiento y actualización de sitios web para asegurar su vigencia, seguridad y confiabilidad, en la administración de proyectos digitales, a través de revisiones periódicas.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
<b>1. Fundamentos del diseño web</b> 1.1 Historia y evolución del diseño web. 1.2 Definición y propósito 1.3 Elementos básicos del diseño: estructura, navegación, contenido, color, tipografía. 1.4 Principios de diseño centrado en el usuario (UX/UI)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Reconocimiento de la historia y evolución del diseño web.</li> <li>● Identificación de la definición y propósito del diseño web en casos reales.</li> <li>● Análisis de elementos básicos del diseño web.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Valoración del diseño web como componente esencial del desarrollo tecnológico y cultural.</li> <li>● Comprensión del impacto y la aplicación del diseño web en</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Identifica los principales hitos en la historia y evolución del diseño web a través de lecturas, líneas de tiempo y debates en clase.</li> <li>● Explica el propósito y los elementos básicos de un sitio web (estructura,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Investiga la historia y evolución del diseño web y elabora una línea de tiempo digital con los principales hitos.</li> <li>● Diseña un tríptico digital interactivo que explique un tema relacionado con diseño web o tecnologías digitales, integrando texto, imágenes, enlaces y multimedia para presentar</li> </ul>

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
1.5 Tipos de páginas web: informativas, blogs, portafolios, tiendas, educativas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación de principios de diseño centrado en el usuario.</li> <li>• Clasificación de tipos de páginas web según sus características y finalidades.</li> </ul>	<p>diversos contextos reales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexión crítica sobre la composición visual y funcional de los sitios web.</li> <li>• Promoción del respeto y la empatía hacia las necesidades del usuario final.</li> <li>• Organización y observación analítica de la diversidad de sitios web con criterio técnico.</li> </ul>	<p>navegación, contenido, color y tipografía) mediante exposiciones orales y cuadros comparativos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica principios de UX/UI en la elaboración de páginas web sencillas utilizando editores visuales en prácticas de laboratorio.</li> <li>• Analiza la adecuación del tipo de página web (informativa, blog, portafolio, tienda, educativa) comparando ejemplos reales de sitios existentes.</li> </ul>	<p>la información de manera clara, atractiva y organizada.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseña un wireframe digital incorporando elementos básicos de estructura, navegación, tipografía y color.</li> </ul>

<p><b>2. Ética y derechos en la publicación digital</b></p> <p>2.1 Uso responsable de imágenes, textos y recursos en línea.</p> <p>2.2 Derechos de autor, licencias libres y Creative Commons.</p> <p>2.3 Responsabilidad al crear y compartir contenidos en la web.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Evaluación del uso responsable de imágenes, textos y recursos en línea.</li> <li>● Verificación de derechos de autor y selección de licencias libres.</li> <li>● Aplicación de criterios de responsabilidad al crear y compartir contenidos en la web.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Concienciación ética y legal sobre el uso responsable de contenidos digitales.</li> <li>● Adquisición de compromiso con la propiedad intelectual y el respeto a los autores.</li> <li>● Manifestación de responsabilidad y cuidado en la difusión de información en la web.</li> <li>● Promoción del uso consciente de licencias digitales como medio para proteger y compartir responsablemente la producción propia y ajena.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Reconoce los derechos de autor y licencias libres al revisar casos y recursos digitales en plataformas web.</li> <li>● Aplica correctamente licencias Creative Commons al publicar imágenes, textos o videos en proyectos grupales.</li> <li>● Diferencia entre el uso legal y el uso indebido de recursos digitales mediante análisis de ejemplos en foros o talleres de discusión.</li> <li>● Justifica la importancia de la ética y la responsabilidad digital en ensayos y presentaciones orales con casos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Analiza casos reales de uso indebido de imágenes o textos en la web y crea un informe digital que presente soluciones éticas y responsables, justificando cada propuesta y destacando buenas prácticas de publicación en línea.</li> <li>● Crea un repositorio digital interactivo con tus propios recursos (imágenes, textos o presentaciones) y publica cada uno aplicando correctamente una licencia digital, explicando en un breve texto o video cómo funciona la licencia y su importancia en la protección de derechos de autor</li> <li>● Participa en un debate virtual interactivo donde analiza casos reales de plagio digital y argumenta, utilizando evidencias y ejemplos concretos, la importancia de la ética en Internet, aplicando un programa open source para</li> </ul>
--	--	--	--	---

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
			<p>prácticos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Produce y comparte recursos digitales de manera legal, segura y responsable al entregar proyectos académicos publicados en la web.</li> </ul>	<p>la discusión y documentación de argumentos.</p>
<p><b>3. Estructura de un sitio web</b></p> <p>3.1 Página de inicio, secciones, menús y pie de página.</p> <p>3.2 Jerarquía visual y organización del contenido.</p> <p>3.3 Bocetos (wireframe) y esquemas previos al diseño final.</p> <p>3.4 Sitios estáticos y dinámicos</p> <p>3.5 Principios de accesibilidad digital (diseño para todos)</p> <p>3.6 Contrastes, lectura fácil, navegación intuitiva</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Elaboración de la estructura base de un sitio web con página de inicio, secciones, menús y pie de página.</li> <li>● Organización jerárquica del contenido para mejorar la experiencia de navegación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Demostración del compromiso y orden en la organización de contenidos digitales.</li> <li>● Valoración de la estética y funcionalidad como aspectos clave para la usabilidad web.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Identifica los componentes básicos de un sitio web: página de inicio, secciones, menús y pie de página en prácticas guiadas con sitios reales.</li> <li>● Organiza contenidos aplicando jerarquías visuales claras al diseñar esquemas de estructura en</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Analiza páginas web reales para identificar sus componentes básicos (inicio, secciones, menús, pie de página) y elabora un esquema gráfico digital que muestre la estructura y organización del contenido.</li> <li>● Diseña de manera colaborativa un wireframe digital aplicando jerarquía visual y lo comparte al grupo.</li> </ul>

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparación entre sitios dinámicos y estáticos.</li> <li>• Integración de principios de accesibilidad digital en el diseño de páginas web.</li> <li>• Optimización de contraste, tipografía, navegación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresión de una actitud inclusiva al aplicar principios de accesibilidad digital para todos los usuarios</li> <li>• Manifestación de responsabilidad al diferenciar y seleccionar estructuras adecuadas según el tipo de sitio (estático o dinámico).</li> </ul>	<p>ejercicios de aula.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora bocetos (wireframes) en papel o mediante herramientas digitales antes de la construcción final de un sitio.</li> <li>• Diferencia entre sitios web estáticos y dinámicos a través de la observación y comparación de ejemplos en línea.</li> <li>• Implementa principios de accesibilidad digital al diseñar páginas web de prueba.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analiza un sitio web real utilizando una herramienta de accesibilidad digital y elabora un informe con recomendaciones claras y fundamentadas para mejorar la accesibilidad, indicando cambios concretos en navegación, contraste, etiquetas y diseño inclusivo.</li> </ul>
<p><b>4. Herramientas para diseño web sin código</b></p> <p>4.1 Editores visuales 4.2 Personalización de plantillas 4.3 Imágenes, videos, enlaces y botones</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exploración de editores visuales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manifestación de interés y disposición para aprender herramientas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza editores visuales para crear y personalizar plantillas de sitios web durante</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elabora un cuadro comparativo digital sobre servicios de dominio y hosting con ventajas y limitaciones.</li> </ul>

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
4.4 Diseño responsive (adaptable a móvil/tablet/PC)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Personalización de plantillas según el objetivo del sitio.</li> <li>● Inserción de elementos multimedia.</li> <li>● Configuración de diseño responsive adaptable a diferentes dispositivos.</li> </ul>	<p>tecnológicas para diseño web sin código.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Expresión de creatividad y proactividad en la aplicación del diseño digital utilizando plantillas de diseño web.</li> <li>● Valoración de la integración de recursos diversos para enriquecer la experiencia web.</li> <li>● Manifestación de compromiso con la usabilidad y coherencia visual al personalizar plantillas y recursos multimedia.</li> </ul>	<p>talleres prácticos en laboratorio.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Inserta imágenes, videos, enlaces y botones en el desarrollo de un proyecto digital de aula.</li> <li>● Ajusta diseños para que sean responsivos probando su funcionamiento en móviles, tablets y PC.</li> <li>● Evalúa la usabilidad de un sitio web mediante pruebas de navegación entre compañeros en distintos dispositivos.</li> <li>● Crea sitios web funcionales aplicando</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Publica un sitio web básico en WordPress y explica el proceso en una presentación digital</li> <li>● Diseña una lista de verificación digital de seguridad web y aplica a un sitio publicado, registrando hallazgos y mejoras</li> <li>● Mantiene y actualiza un sitio web académico en equipo, asegurando funcionalidad y seguridad</li> </ul>

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Demostración de responsabilidad en la verificación de la compatibilidad en distintos dispositivos.</li> </ul>	<p>herramientas de diseño sin necesidad de programación en proyectos colaborativos presentados públicamente.</p>	
<p><b>5. Publicación de sitios web</b></p> <p>5.1 Dominio, hosting y plataformas gratuitas vs. Pagadas.</p> <p>5.2 Proceso básico de publicación en WordPress o editores similares.</p> <p>5.3 Actualización, mantenimiento y revisión del sitio.</p> <p>5.4 Prácticas seguras para publicar contenido confiable y seguro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Comparación de servicios de hosting y dominio.</li> <li>● Ejecución del proceso básico de publicación en WordPress o editores similares.</li> <li>● Actualización y mantenimiento del sitio web.</li> <li>● Aplicación de prácticas seguras de publicación se sitios web.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Elección responsable de los servicios adecuados para la publicación de sitios web</li> <li>● Ejecución responsable y comprometida con el mantenimiento y actualización de un sitio web.</li> <li>● Disposición ética y preventiva con relación a la seguridad y la</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Reconoce los conceptos de dominio, hosting y las diferencias entre plataformas gratuitas y pagadas mediante comparaciones en cuadros de análisis.</li> <li>● Publica sitios básicos en plataformas como WordPress u otros editores similares durante actividades prácticas de clase.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Elabora un cuadro comparativo digital sobre servicios de dominio y hosting con ventajas y limitaciones.</li> <li>● Publica un sitio web básico en WordPress y explica el proceso en una presentación digital.</li> <li>● Diseña una lista de verificación digital de seguridad web y la aplica a un sitio publicado, registrando hallazgos y mejoras,</li> </ul>

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGROS	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
		<p>protección del contenido que publica.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Demostración de proactividad en la resolución de problemas técnicos durante la publicación y mantenimiento</li> <li>• Valoración de la importancia de la confiabilidad y seguridad como pilares de la gestión de proyectos digitales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica prácticas seguras en la publicación de contenidos digitales al configurar permisos y contraseñas en proyectos simulados.</li> <li>• Mantiene y actualiza periódicamente los sitios web, realizando revisiones programadas en clase o como tarea de seguimiento.</li> <li>• Gestiona la administración integral de proyectos digitales en equipos de trabajo, garantizando seguridad y confiabilidad en la entrega final.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mantiene y actualiza un sitio web académico, en equipo, asegurando funcionalidad y seguridad.</li> </ul>

#### ÁREA 4. PROYECTO INTEGRADOR, INTERDISCIPLINARIO, BILINGÜE

##### OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Crea un producto digital bilingüe e interdisciplinario que integre investigación académica, recursos multimedia y herramientas tecnológicas, demostrando dominio conceptual y técnico del tema seleccionado.
- Analiza y evalúa una problemática desde perspectivas tecnológicas, sociales y culturales, fundamentando sus decisiones mediante fuentes confiables y evidencias organizadas de manera crítica.
- Gestiona de forma colaborativa la planificación y ejecución del proyecto, asumiendo roles definidos, cumpliendo el cronograma establecido e incorporando procesos de retroalimentación para mejorar el producto final.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
<b>1. Introducción y planificación</b> 1.1 Contexto y justificación 1.2 Objetivos generales 1.3 Objetivos específicos 1.4 Relevancia del proyecto para los estudiantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definición de objetivos generales y específicos claros y roles para el trabajo interdisciplinario.</li> <li>• Identificación, selección y evaluación de fuentes digitales y bibliográficas confiables.</li> <li>• Sinterización de información relevante desde la tecnología y el contexto humanístico (social, cultural, histórico).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valoración de la responsabilidad en la realización de tareas individuales y grupales.</li> <li>• Participación de la cooperación activa entre compañeros para alcanzar metas comunes.</li> <li>• Valoración y respeto por las ideas y aportes de los demás, promoviendo un ambiente inclusivo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Describe el contexto y justificación del proyecto en un informe escrito usando procesador de texto.</li> <li>• Identifica los objetivos generales y específicos en un esquema elaborado con herramienta digital colaborativa.</li> <li>• Explica la relevancia del proyecto para los estudiantes durante una</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Define el contexto y la justificación de un proyecto de investigación, elaborando un párrafo introductorio que explique claramente el problema a abordar y la necesidad de realizar el proyecto.</li> <li>• Formula un objetivo general claro y medible para el proyecto, asegurándose de que sea alcanzable dentro del marco temporal establecido.</li> <li>• Desglosa el objetivo general en al menos tres objetivos específicos, utilizando verbos</li> </ul>

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Manifestación de la capacidad para planificar y organizar el propio aprendizaje.</li> <li>● Valoración de la importancia del bilingüismo como herramienta para la comunicación global.</li> <li>● Fomentación del interés por ampliar conocimientos más allá del aula.</li> </ul>	<p>presentación oral con apoyo visual (diapositivas).</p>	<p>de acción de la Taxonomía de Bloom y definiendo los resultados esperados para cada uno.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Argumenta la relevancia del proyecto para los estudiantes, explicando cómo los conocimientos y habilidades adquiridos impactarán en su formación académica y/o personal, presentando esta justificación en un breve escrito.</li> </ul>
<p><b>2. Marco conceptual y antecedentes.</b>            2.1 Enfoque interdisciplinario.            2.2 Antecedentes del tema a investigar (teórico, proyectos previos, contextos sociales, culturales e históricos).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Identificación, selección y evaluación de fuentes digitales y bibliográficas confiables.</li> <li>● Síntesis de información relevante desde perspectivas tecnológicas, sociales, culturales e históricas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Fomentación del interés por ampliar conocimientos más allá del aula.</li> <li>● Valoración de la importancia del bilingüismo como herramienta para la comunicación global.</li> <li>● Valoración de la interdisciplinariedad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Resume el enfoque interdisciplinario en un mapa conceptual digital.</li> <li>● Analiza antecedentes relacionados y redacta un informe crítico usando procesador de texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Identifica los conceptos clave relacionados con el tema del proyecto, buscando definiciones y explicaciones en fuentes académicas y organizándose en un glosario.</li> <li>● Analiza la importancia de un enfoque interdisciplinario para abordar el tema del proyecto, explorando cómo diferentes áreas del conocimiento se relacionan con él y</li> </ul>

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elaboración de mapas conceptuales y cuadros sinópticos interdisciplinarios.</li> <li>Redacción de informes críticos sobre antecedentes</li> </ul>	<p>como medio para enriquecer la comprensión de los problemas sociales y tecnológicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Demostración de la apertura y respeto hacia diferentes perspectivas culturales y académicas en el análisis de antecedentes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Compara diferentes perspectivas interdisciplinarias en una discusión guiada en clase, aportando ideas fundamentadas.</li> </ul>	<p>resumiendo estas conexiones en un cuadro sinóptico.</p>
<p><b>3. Planificación del proyecto</b></p> <p>3.1 Duración y cronograma</p> <p>3.2 Metodología</p> <p>3.3 Recursos necesarios</p> <p>3.4 Roles y responsabilidades</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elaboración de cronogramas y planificación de actividades interdisciplinarias usando herramientas digitales (hojas de cálculo, apps colaborativas, calendarios).</li> <li>Definición de la metodología</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Responsabilidad en la realización de tareas individuales y colectivas.</li> <li>Fomentación de la cooperación activa para lograr metas comunes.</li> <li>Demostración del orden y compromiso en la organización del trabajo colaborativo digital.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elabora un cronograma con duración y actividades utilizando una hoja de cálculo digital.</li> <li>Describe la metodología seleccionada en un documento colaborativo en línea.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Investiga antecedentes relevantes sobre el tema, buscando estudios previos, proyectos similares o teorías relacionadas y sintetizando la información más importante en un resumen ejecutivo.</li> <li>Explica cómo la interdisciplinariedad enriquece la comprensión del tema, redactando un breve ensayo que ejemplifica esta relación</li> </ul>

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	<p>seleccionada en un documento colaborativo en línea.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Identificación y listado de recursos necesarios para la ejecución del proyecto.</li> <li>Definición y asignación de roles y responsabilidades en sesiones de trabajo grupal documentadas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Responsabilidad en el liderazgo en la definición de roles y responsabilidades dentro del equipo.</li> <li>Valoración de la importancia de la planificación como base para la eficiencia en proyectos interdisciplinarios y bilingües.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Asigna roles y responsabilidades a los integrantes mediante una sesión de trabajo grupal documentada.</li> </ul>	<p>con al menos dos disciplinas distintas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Establece una duración realista para el proyecto y elabora un cronograma detallado, utilizando una herramienta de gestión de proyectos para visualizar las fases y los plazos.</li> </ul>
<p><b>4. Investigación y recopilación de contenido</b></p> <p>4.1 Búsqueda y recopilación de información en ambos idiomas.</p> <p>4.2 Recolección de imágenes, audios, videos y textos relacionados con el tema.</p> <p>4.3 Elaboración de guion o esquema del producto final.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplicación de técnicas de recopilación de datos (encuestas, entrevistas digitales).</li> <li>Análisis crítico e integración interdisciplinaria y de problemas o necesidades desde una visión tecnológica y humanística.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocimiento de la importancia del bilingüismo como herramienta para la comunicación global.</li> <li>Responsabilidad en la selección y organización de información confiable.</li> <li>Valoración del respeto a los</li> </ul>		

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificación de conexiones entre conceptos técnicos y aspectos sociales o culturales.</li> <li>Diseño de soluciones que consideren ambas dimensiones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>derechos de autor en la recolección y uso de materiales digitales.</li> <li>Demostración del rigor y compromiso en la validación de fuentes y recursos antes de integrarlos al proyecto.</li> <li>Apertura para integrar recursos culturales diversos que enriquecen el producto final.</li> </ul>		
<p><b>5. Producción de contenido multimedia</b></p> <p>5.1 Selección y edición de imágenes y textos.</p> <p>5.2 Grabación de audios y videos en dos idiomas.</p> <p>5.3 Edición de videos y audios.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Organización de los distintos recursos (textos, imágenes, audios, videos) en un solo producto multimedia.</li> <li>Uso de herramientas de edición para integrar y dar cohesión al producto final.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Interés por reconocer la importancia del bilingüismo como herramienta para la comunicación global.</li> <li>Responsabilidad en la cooperación activa en la producción multimedia del proyecto.</li> <li>Demostración de responsabilidad en el</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Edita imágenes y textos mediante software básico de diseño.</li> <li>Graba audios y videos en ambos idiomas, utilizando dispositivos móviles o cámaras digitales.</li> <li>Realiza la edición de videos y audios con software apropiado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Integra todos los recursos digitales del proyecto en un producto final usando un editor de montaje.</li> <li>Exporta el producto en al menos dos formatos distintos y explica su pertinencia técnica.</li> <li>Realiza una revisión grupal con lista de verificación (checklist)</li> </ul>

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selección del formato adecuado para exportar el producto según la plataforma de publicación.</li> <li>• Revisión y ajuste de la coherencia técnica y narrativa antes de la presentación final.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• uso de software y recursos digitales respetando licencias y derechos de autor.</li> <li>• Valoración de la calidad y coherencia del producto multimedia como parte del compromiso académico.</li> <li>• Disposición creativa y crítica en la integración de recursos audiovisuales bilingües.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• para mejorar la calidad.</li> <li>• Crea narraciones o subtítulos bilingües usando programas de edición de video.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• para asegurar coherencia narrativa y técnica.</li> </ul>
<b>6. Integración y montaje.</b> 6.1 Integración de textos, imágenes, audios y videos en un producto final.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organización de los distintos recursos (textos, imágenes, audios, videos) en un solo producto multimedia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valoración de la importancia del trabajo colaborativo en la integración de recursos multimedia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prepara una presentación preliminar clara (anticipa preguntas).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presenta un informe breve sobre la compatibilidad y accesibilidad del producto en distintas plataformas</li> <li>• Prepara una presentación preliminar del producto final,</li> </ul>

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
<p>6.2 Herramientas de edición y montaje digital.</p> <p>6.3 Formatos de exportación y compatibilidad de archivos.</p> <p>6.4 Principios de coherencia narrativa y técnica en el montaje multimedia</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de herramientas de edición para integrar y dar cohesión al producto final.</li> <li>• Selección del formato adecuado para exportar el producto según la plataforma de publicación.</li> <li>• Revisión y ajuste de la coherencia técnica y narrativa antes de la presentación final.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Responsabilidad en la calidad final del producto integrado.</li> <li>• Demostración de disposición crítica al revisar la coherencia narrativa y técnica del proyecto antes de su publicación.</li> <li>• Interés por la importancia de la compatibilidad y accesibilidad de los productos digitales para llegar a distintas audiencias.</li> <li>• Responsabilidad en la entrega del producto final, reconociendo el aporte de cada miembro del equipo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presenta el producto preliminar (objetivos, proceso, resultados).</li> <li>• Participa en la retroalimentación entre grupos con sugerencias constructivas.</li> <li>• Incorpora ajustes y socializa el producto final según lo definido.</li> </ul>	<p>estructurando la exposición de manera clara y anticipando posibles preguntas de la audiencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presenta el producto preliminar a la clase, exponiendo los objetivos, el proceso de desarrollo y los resultados obtenidos, utilizando un lenguaje claro y efectivo.</li> </ul>
<p><b>7. Presentación y retroalimentación</b></p> <p>7.1 Presentación preliminar de los productos a la clase.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preparación de una presentación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Responsabilidad en tareas individuales y grupales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prepara una presentación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa en una sesión de retroalimentación entre grupos, analizando críticamente los proyectos de</li> </ul>

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
<p>7.2 Retroalimentación entre grupos para mejorar los proyectos.</p> <p>7.3 Correcciones y ajustes finales.</p> <p>7.4 Socialización.</p>	<p>preliminar del producto final.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Presentación del producto preliminar a la clase.</li> <li>● Participación en una sesión de retroalimentación entre grupos.</li> <li>● Incorporación de correcciones y ajustes finales y socialización del proyecto terminado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Participación en la cooperación activa entre compañeros.</li> <li>● Valoración y respeto por las ideas y aportes de los demás, promoviendo un ambiente inclusivo.</li> <li>● Planificación y organización por el propio aprendizaje.</li> </ul>	<p>preliminar clara (anticipa preguntas).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Presenta el producto preliminar (objetivos, proceso, resultados).</li> <li>● Participa en la retroalimentación entre grupos con sugerencias constructivas.</li> <li>● Incorpora ajustes y socializa el producto final según lo definido.</li> </ul>	<p>otros compañeros y proporcionando sugerencias constructivas para su mejora, basándose en criterios de calidad y cumplimiento de objetivos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Incorpora las correcciones y ajustes sugeridos durante la retroalimentación, realizando las modificaciones necesarias para perfeccionar el producto final, y socializa el proyecto terminado en el contexto académico o según se haya definido.</li> </ul>

## BIBLIOGRAFÍA

Area, M., & Ribeiro, T. (2012). De lo sólido a lo líquido: Las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0. *Comunicar*, 19(38), 13–20. <https://doi.org/10.3916/C38-2012-02-01>

Cisco Networking Academy. (s. f.). Introducción a la tecnología de la información. <https://www.netacad.com>

Common Sense Education. (2020). Digital citizenship curriculum. <https://www.commonsense.org/education>

Garrido, J., & Ruiz, J. (2015). *Sistemas informáticos básicos*. McGraw-Hill Education.

Horton, W. (2011). *E-learning by design*. John Wiley & Sons.

Microsoft. (s. f.). Soporte y aprendizaje de Windows. <https://support.microsoft.com>

Ministerio de Educación de Panamá. (s. f.). *Programas y guías curriculares de informática educativa*. MEDUCA.

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>

Rosenfeld, L., Morville, P., & Arango, J. (2015). *Information architecture for the web and beyond* (4th ed.). O'Reilly Media.

Sánchez, J. (2018). *Multimedia educativa: Conceptos y aplicaciones*. Editorial Universitaria.

Williams, R. (2015). *The non-designer's design book* (4th ed.). Peachpit Press.

## WEBGRAFÍA

Cisco Networking Academy  
<https://www.netacad.com>

Recursos educativos sobre fundamentos de tecnología, sistemas informáticos y redes.

Microsoft Learn  
<https://learn.microsoft.com>

Información y tutoriales sobre Windows, software, manejo de archivos y conceptos básicos de informática.

Common Sense Education  
<https://www.commonsense.org/education>

Materiales sobre ciudadanía digital, netiqueta, seguridad y comportamiento responsable en línea.

INTEF – Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (España)  
<https://intef.es>

Recursos sobre competencia digital, pensamiento computacional y educación multimedia.

Khan Academy – Computación  
<https://es.khanacademy.org/computing>

Contenidos introductorios sobre tecnología, informática y pensamiento computacional.

Canva – Escuela de diseño  
<https://www.canva.com/learn>

Principios básicos de diseño gráfico, comunicación visual y uso educativo del diseño.

Pixabay

<https://pixabay.com>

Banco de imágenes, videos y recursos multimedia libres para proyectos educativos.

Unsplash

<https://unsplash.com>

Imágenes digitales de alta calidad para trabajos de diseño y comunicación visual.

BBC Bitesize – Computing

<https://www.bbc.co.uk/bitesize>

Recursos educativos sobre informática, multimedia y ciudadanía digital.

Ministerio de Educación de Panamá (MEDUCA)

<https://www.meduca.gob.pa>

Documentos oficiales, programas y orientaciones curriculares del sistema educativo panameño.

## GLOSARIO DE LA ASIGNATURA

1. Tecnología multimedia: Uso integrado de distintos medios digitales (texto, imagen, audio, video e interacción) para comunicar información.
2. Multimedia: Sistema que combina varios elementos comunicativos para transmitir mensajes de forma dinámica y atractiva.
3. Texto digital: Elemento multimedia compuesto por palabras y símbolos utilizados para informar, explicar o reforzar contenidos.
4. Imagen digital: Representación visual creada o modificada mediante herramientas tecnológicas.
5. Audio: Elemento multimedia que incluye sonidos, música o voz para complementar la información visual o textual.
6. Video: Secuencia de imágenes en movimiento acompañadas o no de sonido, utilizada para comunicar ideas o procesos.
7. Interacción: Capacidad del usuario de participar activamente con los contenidos multimedia mediante acciones como clics o selecciones.
8. Pensamiento computacional: Forma de razonamiento que permite analizar problemas y dividirlos en partes más simples para su solución.
9. Descomposición de medios: Proceso de separar un producto multimedia en sus elementos básicos para facilitar su análisis o diseño.
10. Diseño visual: Planificación y organización de elementos gráficos para comunicar mensajes de manera clara y estética.
11. Comunicación digital: Intercambio de información a través de medios tecnológicos y plataformas digitales.
12. Contraste: Principio del diseño que resalta diferencias entre elementos para mejorar la legibilidad y el impacto visual.
13. Alineación: Principio del diseño que organiza los elementos visuales de forma ordenada y coherente.

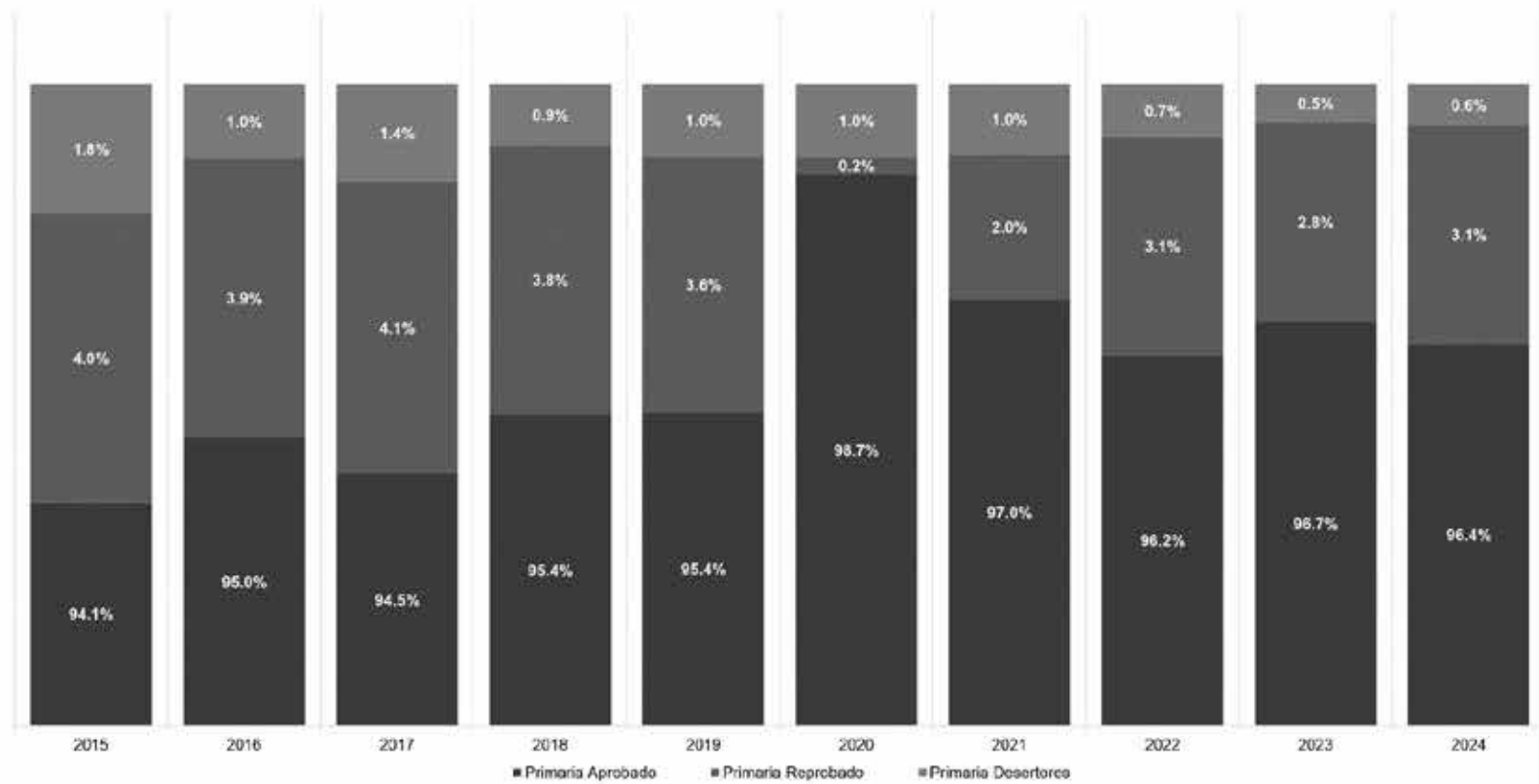
14. Mapa de bits (imagen raster): Tipo de imagen formada por píxeles, común en fotografías digitales.
15. Imagen vectorial: Tipo de imagen creada a partir de formas geométricas, que puede ampliarse sin perder calidad.

# ANEXOS

# ESTADÍSTICAS ACADÉMICAS

MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
OFICINA DE ESTADÍSTICA

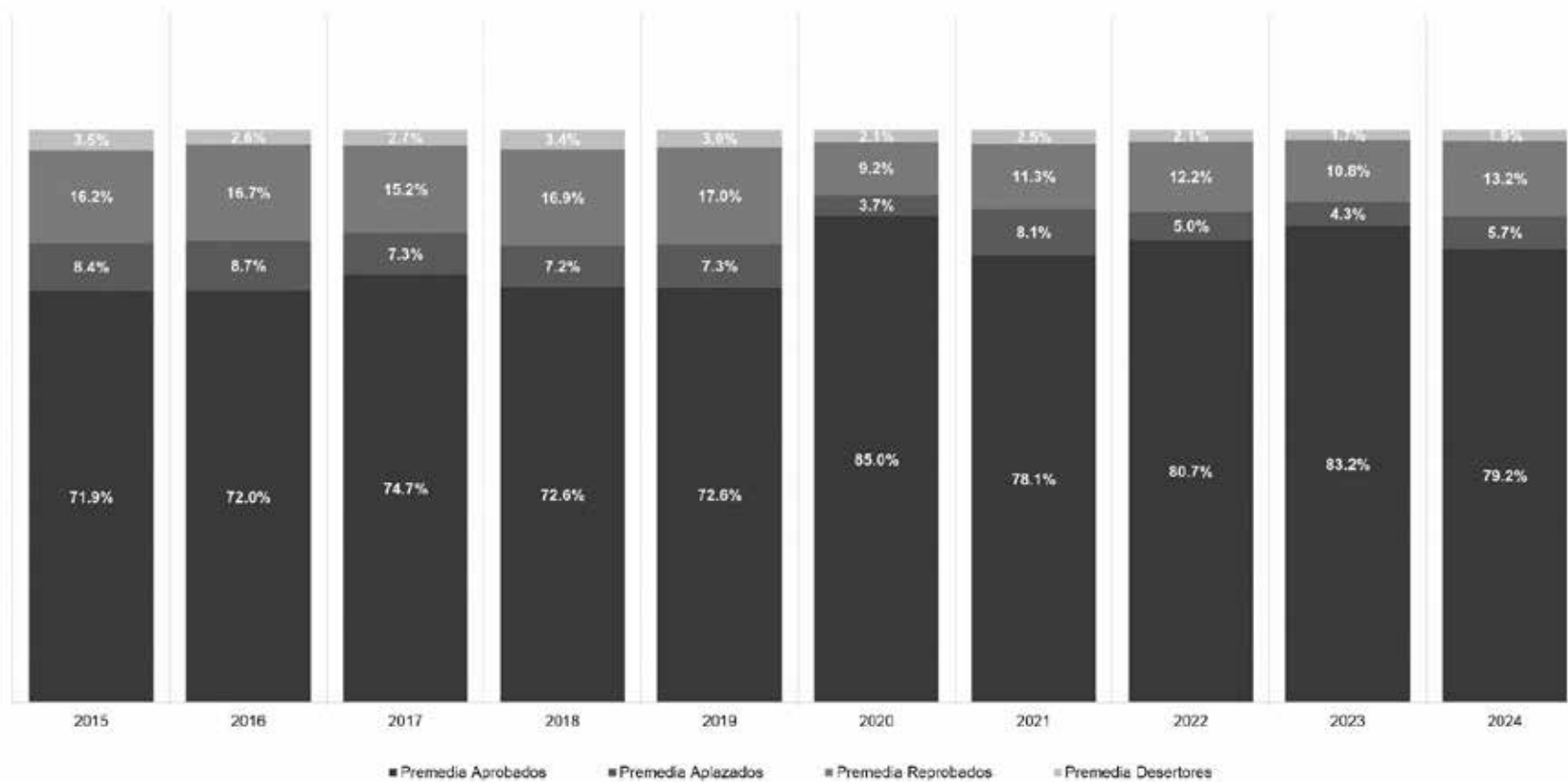
INDICADORES ACADÉMICOS EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA REPÚBLICA DE PANAMÁ. AÑO 2015-2024



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

MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
OFICINA DE ESTADÍSTICA

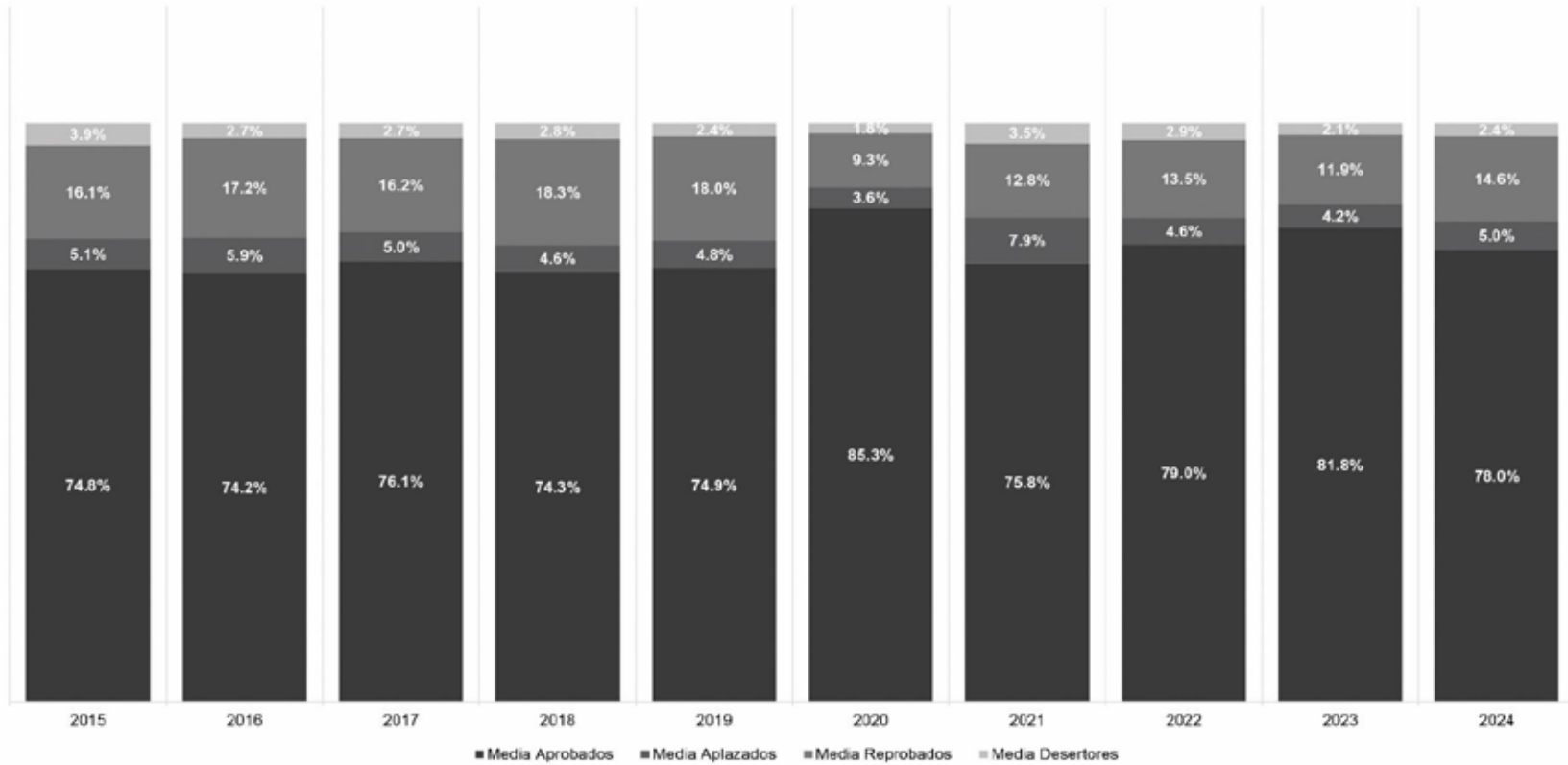
INDICADORES ACADÉMICOS EN LA EDUCACIÓN PREMEDIA EN LA REPÚBLICA DE PANAMÁ. AÑO 2015-2024



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	Mostrar	Parafrasear	Construir	Practicar	Calcular	Estructurar	Contrastar	Opinar	Compilar	Minimizar
Deletrear	Organizar	Discutir	Predecir	Mostrar	Resolver	Catálogo	Examinar	Convencer	Percibir	Componer	Modelar
Describir	Rastrear	Ejemplificar	Preguntar	Desarrollar	Resumir	Clasificar	Inferencia	Criticar	Persuadir	Construir	Modificar
Duplicar	Recitar	Esquematisar	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	Mostrar	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	Esquematisar	Gráfico	Justificar	prácticas	Planificar	cancción
Nombrar	Reproducción	Parafrasear	Esquema	realizar	Simulación	estructurar	Informe	Retroalimentar	Reconocimiento	Producir	Historia
Reconocer	Test	resumir	Cuestionario		Presentación		Encuesta	Motivación	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"><li>• <b>Diagnóstica:</b> (Tipo de evaluación)<ul style="list-style-type: none"><li>- Lluvia de ideas. (Estrategia o técnica utilizada)</li><li>- Registro de observación (Instrumento)</li></ul></li><li>• <b>Formativa:</b> (Tipo de evaluación)<ul style="list-style-type: none"><li>- Taller colaborativo (Estrategia o técnica utilizada)</li><li>- Escala estimativa (Instrumento)</li></ul></li><li>• <b>Sumativa:</b> (Tipo de evaluación)<ul style="list-style-type: none"><li>- Mural grupal (Estrategia o técnica utilizada)</li><li>- Rúbrica: (Instrumento)</li><li>- Prueba escrita (Instrumento)</li></ul></li></ul>
- (14) **OBSERVACIONES:** En esta sección el docente plasma todas las situaciones que requieren ser aclaradas.
- (15) **FIRMA DEL DOCENTE:** Constancia por parte del docente.
- (17) **FIRMA DEL DIRECTOR O SUPERVISOR:** Constancia de revisión por parte del Director, Subdirector o Supervisor.

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

(1) CENTRO EDUCATIVO TELEBÁSICA: \_\_\_\_\_ (2) INSTRUCTOR VOCACIONAL: \_\_\_\_\_  
(3) TRIMESTRE: \_\_\_\_ (4) FECHA DEL: \_\_\_\_\_ AL \_\_\_\_\_ DE \_\_\_\_\_ (5) N° DE SEMANA: \_\_\_\_ (6) GRADO: \_\_\_\_

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

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

(15) OBSERVACIONES:

(16) FIRMA DEL INSTRUCTOR: \_\_\_\_\_ (17) FIRMA DEL DIRECTOR O SUPERVISOR: \_\_\_\_\_

### INSTRUCTIVO

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

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

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

- (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"> <li>• Conceptual:</li> <li>• Procedimental:</li> <li>• Actitudinal:</li> </ul>	(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"> <li>• Actividad(es) de inicio:</li> <li>• Actividad(es) de desarrollo:</li> <li>• Actividad(es) de cierre:</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entregables:</li> <li>• Actuaciones directas:</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diagnóstica:</li> <li>• Formativa:</li> <li>• Sumativa:</li> </ul>

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

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

# FORMATOS DE PROYECTOS INTERDISCIPLINARIOS

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

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

Docentes responsables: \_\_\_\_\_ Coordinadores: \_\_\_\_\_ Director (a)/subdirector (a): \_\_\_\_\_  
Nombre: \_\_\_\_\_ Firma: \_\_\_\_\_ Nombre: \_\_\_\_\_ Firma: \_\_\_\_\_ 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: Meta que se desea lograr con el desarrollo del proyecto. Es elaborado por los docentes responsables.												
Elementos del currículo		Asignatura 1	Asignatura 2									
Competencias: (1) Comunicación, (2) Razonamiento lógico-matemático, (3) Convivencia e interacción con el mundo físico, (4) Tutoría de la información y competencias (5) Social y ciudadana, (6) Cultural y artística, (7) Aprender a aprender, (8) Autonomía e iniciativa personal. (9) La especial 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 añaden 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. Sombrío o marque 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 \_\_\_\_\_ Coordinadores \_\_\_\_\_ Director (a)/subdirector (a) \_\_\_\_\_  
Nombre: \_\_\_\_\_ Firma: \_\_\_\_\_ Nombre: \_\_\_\_\_ Firma: \_\_\_\_\_ Nombre: \_\_\_\_\_ Firma: \_\_\_\_\_

# *Tecnología de la Información*

## UNDÉCIMO 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