



GUÍA DEL DOCENTE





Presentación

El mundo actual demanda que todas las personas a través de los procesos de aprendizaje desarrollemos habilidades, conocimientos, aptitudes y actitudes para desempeñarnos de una manera eficaz y eficiente en el medio laboral y social en el cual nos desenvolvemos, de ahí que surge la pregunta: ¿Qué debemos enseñar y aprender en los actuales momentos?

Para ello, se requiere que los procesos pedagógicos sean pertinentes para que los estudiantes puedan aplicar sus conocimientos en contextos reales o simulados con el objetivo de adquirir mejores desempeños para su vida personal, social y profesional. En gran medida, la consecución de este objetivo dependerá de los recursos didácticos y las modalidades de enseñanza y aprendizaje que el docente provea a sus estudiantes, de tal manera que estos puedan aprender la teoría relacionada con la práctica, dándoles la oportunidad de investigar, experimentar y comprobar el conocimiento, es decir, descubrir y producir sus propios saberes desde una perspectiva individual y colectiva. Por lo antes expuesto, hacemos énfasis en la corriente filosófica constructivista de acuerdo a lo que argumenta Mario Carretero en su obra “Constructivismo”.

¿Qué es el constructivismo?

El constructivismo como teoría pedagógica, parte del supuesto de que el individuo tanto en los aspectos cognitivos, sociales y



afectivos, no es solo el resultado del ambiente ni es un simple producto de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre estos dos factores. Como consecuencia de ello, el planteamiento constructivista, sostiene que el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano.

Pero, ¿con qué instrumentos realiza la persona dicha construcción? Fundamentalmente con los esquemas que ya posee, es decir, con lo que ya construyó en su relación con el medio que le rodea.

Para sustentar pedagógicamente la tarea educativa, los textos como recursos de apoyo deben contribuir a desarrollar en los estudiantes las destrezas con criterio de desempeño, las cuales se van alcanzando a través de las diversas actividades que se plantean en los segmentos de esta serie, con el enfoque pedagógico que promueve el Ministerio de Educación del Ecuador para así lograr el carácter integral de la educación, el desarrollo del pensamiento crítico y, por supuesto, para conseguir fortalecer los conocimientos, talentos y capacidades gerenciales que le permitan a los estudiantes realizar emprendimientos.

Confiamos que con el aporte de ustedes, estimados maestros y maestras, se alcancen estos postulados con el afán de contribuir a mejorar la calidad educativa, incorporando en su labor los ejes transversales del Buen Vivir que fomenta la educación ecuatoriana



como aspectos fundamentales en los procesos integrales de aprendizaje y enseñanza.

IMPORTANCIA Y ENFOQUE DE LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN¹

En los últimos tiempos se ha revestido de gran importancia el espíritu emprendedor que manifiesta el ser humano para enfrentar los incesantes desafíos que le plantea la sociedad de hoy.

De ahí que el Ministerio de Educación del Ecuador muy acertadamente ha incluido como parte del currículo del Bachillerato General Unificado la asignatura de Emprendimiento y Gestión, teniendo como uno de sus grandes objetivos, alcanzar al finalizar el BGU, que los estudiantes hayan desarrollado sus capacidades emprendedoras y que, con la aplicación diaria de estas capacidades, se conviertan en personas dinamizadoras de la sociedad en su conjunto, de su familia, zona geográfica o ciudad y por lo tanto, puedan generar fuentes de trabajo (Ministerio de

¹ Ajuste curricular 2016 del Ministerior de Educación



Educación del Ecuador, Lineamientos Curriculares para Emprendimiento y Gestión, 2015).

Para lograr este fin es preciso que a través de esta asignatura se desarrollen en los estudiantes las capacidades y habilidades gerenciales y emprendedoras, así como los valores de liderazgo, innovación, creatividad y tolerancia al riesgo; los mismos que les permitirán trazarse objetivos ambiciosos, enfrentar dificultades y resolver problemas con autonomía. Para ello, además se deben fortalecer los conocimientos de los principios y básicos de la administración (planeación, gestión, dirección y control).

Es necesario que durante los tres años de bachillerato el enfoque de la asignatura sea práctico y de autovaloración, a partir del desarrollo y fortalecimiento de aptitudes, actitudes y valores que garanticen el éxito de un emprendimiento direccionado en diferentes ámbitos que incluya estrategias como: ofrecer sus servicios, comprar, generar una cultura de servicio, atención al usuario y obtención de financiamiento.

De esta manera el currículo se desarrolla en el marco de orientar la construcción de una nueva estructura mental que deje atrás viejas prácticas y que se centre en cultivar en los estudiantes hábitos que les permitan observar más allá del propio entorno generando respuestas favorables y beneficiosas para sí, para su familia y la comunidad.



Con las actividades que se proponen en los lineamientos curriculares de emprendimiento y gestión se aporta al perfil de salida del bachillerato en la medida que busca transformar el sistema económico para que se convierta en un sistema social y solidario, de esta manera se cumpla la Ley de Economía Popular y Solidaria en nuestro país

El módulo de Emprendimiento y Gestión tiene su origen en el contexto legal que lo regula e incentiva, principalmente, la Constitución de la República (arts. 283, 284, 302, 304 y 306); el tercer eje del Plan Nacional para el Buen Vivir, que busca transformar el sistema económico para que se convierta en un sistema social y solidario (objetivos 8 a 10), y la Ley de Economía Popular y Solidaria.

Emprendimiento y Gestión se desarrolla durante los tres cursos del Bachillerato General Unificado (BGU). Parte de tres premisas clave: el perfil de salida que alcanza el estudiante al concluir la Educación General Básica (EGB), el legítimo afán de autonomía y autorrealización de la juventud, y, fundamentalmente, la confianza en el país tanto por la constitucionalidad que lo caracteriza, como por los ejemplos exitosos de conciudadanos que concretaron sus sueños y son fuente de inspiración. Uno de los grandes objetivos que se pretende alcanzar es que, al finalizar el Bachillerato, el estudiante haya desarrollado sus capacidades de emprendimiento y que, al aplicarlas diariamente, se convierta en una persona que dinamice la sociedad en su conjunto, su familia, zona geográfica o ciudad y que, por lo tanto, genere fuentes de trabajo.



En términos generales, se entiende por “emprendimiento” al inicio y realización de una actividad, atractiva para el estudiante, en el ámbito económico, artístico, cultural, deportivo, social, religioso, político, etc., sea de carácter individual, familiar, comunitario o asociativo, que incluya cierto nivel de riesgo. De esta manera, cuando se mencione la palabra “emprendimiento” a lo largo de este documento, se hará referencia a cualquier tipo de iniciativa empresarial, personal o social, que no se focalice únicamente en la creación de una empresa, sino a una amplia gama de alternativas que atraigan al estudiante.

Además, es fundamental mencionar que el emprendimiento no solamente se refiere a la creación de una nueva actividad, sino que también implica el fortalecimiento de iniciativas existentes, por ejemplo, negocios familiares o un emprendimiento social determinado.

Este currículo se desarrolla para orientar la construcción de una nueva estructura mental y para que el estudiante deje atrás viejas prácticas y cultive hábitos que le permitan observar más allá de su propio entorno y, así, generar respuestas favorables y beneficiosas para sí mismo, su familia y comunidad.

El emprendimiento involucra acción; por eso, el presente currículo se focaliza en la ejecución de actividades prácticas y vivenciales.



De esta manera, se cumple además uno de los grandes objetivos de esta asignatura, el cual consiste en motivar al estudiante a realizar actividades que incentiven el emprendimiento. En este marco, cobra particular relevancia la aplicación de metodologías prácticas y reales que le permitan asimilar los principios de Emprendimiento y Gestión desde su propia realidad y a partir de vivencias, por medio de entrevistas a emprendedores del sector, visitas a empresas, participación en ferias, concursos y eventos que faciliten la práctica en situaciones reales y posibiliten analizar y contrastar diversas dinámicas para aprender a enfrentar problemas y persistir hasta que se resuelvan.

Las actividades que se detallan en estos lineamientos curriculares aportan al perfil de salida del Bachillerato, en la medida en que todo emprendimiento y su gestión implica:

- Audacia, determinación y pasión, para enfrentar la incertidumbre ante lo desconocido, e ingenio y resiliencia ante los desafíos de nuevas construcciones.
- Comunicación creativa y un alto grado de credibilidad

para inspirar confianza en el público en cuanto a una oferta innovadora.

- Capacidad de observación y escucha atenta para detectar oportunidades, potenciarlas y aprovecharlas.
- Apertura y flexibilidad mental para aprender de la experiencia.
- Equilibrio físico, mental y emocional para atraer a otros al proyecto desde la inspiración que produce el bienestar propio y la búsqueda del bienestar común.
- Reflexión individual y trabajo colaborativo que potencie la investigación y el anhelo de aprender de manera permanente y que optimice el uso de los recursos disponibles.
- Compromiso de mejoramiento personal, familiar y comunitario.
- Integridad, honradez y ética y un profundo sentido de equidad, justicia y respeto por la dignidad y los derechos de las personas, para garantizar el éxito del emprendimiento.
- Pensamiento crítico y creativo en el momento de tomar decisiones.
- Análisis y reflexión para comprender fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas.
- Empatía, sensibilidad, respeto, solidaridad e inclusión para potenciar el radio mde incidencia del emprendimiento.

Objetivos del currículo de Emprendimiento y Gestión

Tabla 1

Objetivos orientados a fortalecer el perfil del estudiante en la asignatura
Emprendimiento y Gestión

OG.EG.1.	Incentivar el espíritu emprendedor en el estudiante desde diferentes perspectivas y áreas del emprendimiento: comunitario, asociativo, empresarial, cultural, deportivo, artístico, social, etc.
OG.EG.2.	Comprender los conceptos de “ingresos”, “gastos” e “inversiones” como elemento fundamental para la toma de decisiones.
OG.EG.3.	Conocer y explicar los requisitos y responsabilidades legales y sociales que debe cumplir un emprendedor al momento de crear y mantener un emprendimiento, como una forma de retribuir al Estado por los servicios recibidos.
OG.EG.5.	Analizar necesidades de la población, recolectar información a base de muestras e indagar datos relacionados con el emprendimiento utilizando herramientas estadísticas
OG.EG.6.	Elaborar y analizar conceptos y principios básicos de administración de empresas y economía para la toma de decisiones y explicar su impacto en el desarrollo del emprendimiento.
OG.EG.7.	Diseñar y formular un proyecto básico de emprendimiento con todos los elementos con altos componentes de innovación.
OG.EG.8.	Conocer metodologías y técnicas para evaluar cuantitativa y cualitativamente la factibilidad de un proyecto de emprendimiento.

**Criterios de organización y secuenciación de contenidos de la
asignatura de Emprendimiento y Gestión**

En Bachillerato se aborda los siguientes aprendizajes,
agrupados en torno a ejes temáticos :

Eje temático 1. Planificación y control financiero del

emprendimiento

Describe y explica los conceptos financieros básicos de un emprendimiento,

como “ingresos”, “costos”, “gastos” e “inversión”, “punto de equilibrio” y sus proyecciones futuras como elemento fundamental para las proyecciones. Además, distingue los diferentes tipos de costos y gastos de un emprendimiento para determinar detenidamente el capital de trabajo necesario para un emprendimiento.

Por otro lado, permite identificar la obligatoriedad jurídica de llevar contabilidad, de acuerdo a lo establecido por las normas tributarias, como elemento fundamental para determinar la forma de llevar la contabilidad; incentiva a la deducción de la importancia contable como elemento de control financiero del emprendimiento; explicar las principales normas contables, relacionadas con la partida doble, para establecer los

impactos en las cuentas; clasifica las principales cuentas contables con su respectivo nombre para personificarlas, mediante la determinación de la naturaleza de su función en los asientos contables, tales como caja, bancos, cuentas por cobrar, inventarios, activos fijos, depreciación, capital, cuentas por pagar, préstamos bancarios, capital.

Así mismo, tiene como propósito identificar los componentes básicos del activo, pasivo, patrimonio, ingresos, costos y gastos, de acuerdo con la normativa contable, para clasificar adecuadamente las cuentas contables; Interpretar las cuentas contables mediante la identificación de los cambios que causan las transacciones en los activos, pasivos y patrimonios, reflejados en la cuenta por partida doble; elaborar un balance general básico mediante la aplicación de los principios, conceptos y técnicas contables y la normatividad vigente y elaborar un estado de pérdidas y ganancias básico mediante la



aplicación de las cuentas contables y la ecuación contable en un caso de estudio.

Eje temático 2. Responsabilidad legal y social del emprendedor

Elaborar un mapeo de los requisitos legales básicos para iniciar actividades de emprendimiento que permitan formalizarlo; identificar las obligaciones legales que debe cumplir un emprendedor como elemento fundamental para la operación del emprendimiento; describir y argumentar la importancia del pago de las obligaciones sociales y tributarias a la autoridad respectiva, como retribución de los servicios públicos utilizados e incentivos fiscales recibidos, para fomentar una cultura tributaria y aplicar los conocimientos tributarios en el llenado de los formularios básicos del SRI (RISE, IVA e Impuesto a la Renta).

Eje temático 3. Investigación de mercado y estadística aplicada

Esta orientado a proponer y definir productos o servicios determinados por las necesidades de su entorno; describir y explicar los componentes del diseño de la investigación de campo para obtener información certera sobre el tema que se desee investigar o profundizar; diseñar los instrumentos de investigación que se aplicarán para obtener información de campo que permita direccionar las ideas del

emprendimiento; ejecutar una investigación de campo entre los clientes potenciales/usuarios determinados, para establecer las necesidades de la zona geográfica, de tal manera que se determinen las ideas potenciales de emprendimiento.

Por otro lado, también se pretende describir los conocimientos estadísticos básicos para tabular los datos recabados en una investigación de campo; presentar la información obtenida en una investigación de campo de forma resumida y concisa, en función de su utilidad para la toma de decisiones; analizar estadísticamente la información de mercado (oferta y demanda) a partir de la representación gráfica de los datos procesados en tablas, gráficas, histogramas, cálculo de frecuencias, diagramas, estudios de medidas de tendencia central (media, mediana, moda) y utilizar metodologías para interpretar datos estadísticos como fundamento para la toma de decisiones y la selección de las ideas de emprendimiento con mayor probabilidad de éxito.

Eje temático 4. Economía para la toma de decisiones

Pretende aplicar los conocimientos de la ejecución de un emprendimiento los elementos básicos de los principios de administración (planeación, organización, integración, dirección y control), para generer eficacia en los emprendimientos; identificar, valorar e implementar el concepto de “responsabilidad social” en el desarrollo de emprendimientos, como elemento fundamental para la generación de emprendimientos de carácter social.

Por otro lado, se requiere de un análisis de conceptos básicos de economía: inflación, oferta, demanda, mercado, empleo, entre otras, con el fin de establecer su impacto en las decisiones relativas al emprendimiento; aplicar principios básicos de microeconomía en el desarrollo de emprendimientos, como elemento para la toma de decisiones; analizar y aplicar los conceptos de “ingresos y costos marginales” en un proyecto de emprendimiento (costos hundidos) y su impacto en la rentabilidad del mismo.

Eje temático 5. Formulación del proyecto de emprendimiento

Se requiere determinar las necesidades de la zona geográfica y la forma en que el emprendimiento la satisfaría, como elemento fundamental para seleccionar una idea de negocio; exponer de forma sintética y sencilla, el bien o servicio seleccionado (idea de emprendimiento) y sus características principales, de tal manera que en un lapso muy corto se genere impacto entre quienes escuchan; representar gráficamente la estructura organizacional y las principales funciones de las diferentes áreas del nuevo emprendimiento, para identificar los recursos humanos requeridos; describir detalladamente el proceso operacional o productivo del nuevo emprendimiento con todos los componentes y recursos requeridos (humanos y materiales), para asegurar la fabricación de un producto o la generación de un servicio de alta calidad; determinar el monto de los bienes que el nuevo emprendimiento requiere, para establecer el valor de la inversión necesaria.

Hay que mencionar además, que se plantea determinar el costo de producción de los bienes o el costo de los servicios como elemento fundamental para conocer los gastos que la operación requiere; identificar los costos fijos y variables (directos e indirectos) en un ejercicio de bienes o servicios; describir y explicar de forma sencilla el segmento de mercado que se desea alcanzar y sus características, para establecer estrategias adecuadas para convertirlo en cliente/usuario; establecer las variables de mercado (producto, precio, plaza, promoción y personalización) del nuevo emprendimiento, para satisfacer las necesidades del segmento de mercado seleccionado.

Con respecto a los mecanismo de comunicación, se plantea describir y explicar sobre publicidad y promoción para implementar las tácticas en el futuro emprendimiento, en función de la caracterización del segmento de mercado que se aspira alcanzar; aplicar metodologías para elaborar una proyección de ingresos (incluyendo incrementos paulatinos y ciclicidad), considerando las unidades vendidas y los precios de venta, para establecer el monto de ingresos del nuevo emprendimiento; utilizar metodologías para elaborar proyecciones de costos y gastos, que permitan establecer el monto necesario para cumplir con estas obligaciones de fondos futuros; utilizar hojas electrónicas para realizar proyecciones utilizando las TIC de manera que se facilite su elaboración; elaborar el plan de ingresos y egresos del futuro emprendimiento, que permita la evaluación cuantitativa del mismo. Elaborar el plan de ingresos y egresos del futuro emprendimiento, que permita la evaluación cuantitativa del mismo y calcular el margen de contribución del producto o servicio del emprendimiento, de la misma forma el punto de equilibrio a partir de la identificación de los costos unitarios.



Eje temático 6. Evaluación del proyecto de

emprendimiento

Se plantea la aplicación de las técnicas básicas para la evaluación financiera de un proyecto de emprendimiento (como análisis de rentabilidad, periodo de recuperación, tasa interna de retorno y valor actual neto) que permitan tomar decisiones sobre su implementación, tales como Análisis de Rentabilidad, Período de Recuperación, Tasa Interna de Retorno y Valor Actual Neto; tomar decisiones sobre la implementación de un proyecto de emprendimiento basadas en las herramientas de análisis de rentabilidad, periodo de recuperación, tasa interna de retorno y valor actual neto; Aplicar metodologías para la evaluación cualitativa de un proyecto de emprendimiento (cobertura de necesidades y empleo generado) que permitan establecer su factibilidad, los riesgos existentes y medidas mitigantes propicias.

Retos tecnológicos y educativos

Los cambios tecnológicos tienen un impacto inevitable en la educación. Sin embargo, con una u otra tecnología es imprescindible **preguntarse sobre nuevas formas de enseñar y aprender**, nuevas concepciones pedagógicas y metodológicas. El



contexto digital puede facilitar el camino a la innovación docente, siempre y cuando haya el diseño y la mediación del profesorado. Si no es así, la integración tecnológica -por muy novedosa que sea- pueda servir para ofrecer “más de lo mismo” y tender a un modelo anclado en la pedagogía de la transmisión.

Durante los últimos años, las instituciones educativas han integrado en sus procesos educativos tecnologías que han permitido mejorar la experiencia de aprendizaje:

- ✓ Plataformas virtuales de enseñanza y aprendizaje (LMS) flexibles y personalizables.
- ✓ Servicios en la nube (correo electrónico, herramientas colaborativas), virtualización de aplicaciones y virtualización de escritorios y laboratorios de supercomputación.
- ✓ Virtualización de contenidos: Repositorios académicos y científicos (propios o de recursos en abierto), bibliografías, catálogos y libros electrónicos.
- ✓ Aplicaciones móviles, entornos ubicuos de aprendizaje y



BYOD (Bring Your Own Device): integración de la tecnología móvil (Smartphones y tabletas) para la enseñanza y el aprendizaje.

- ✓ Web 2.0 y Redes Sociales (Social Media), que facilitan la participación y creación de comunidades.
- ✓ Gamificación educativa en entornos virtuales: aplicación de la mecánica del juego a entornos no lúdicos.
- ✓ Ed-Labs, las llamadas “clases laboratorio”, espacios en los que profesores de distintas disciplinas aplican y experimentan con las últimas tecnologías para el aprendizaje, intercambian ideas y desarrollan iniciativas de innovación educativa.

Según el informe Gartner’s Hype Cycle for Education

(2014) algunas de estas tendencias se mantendrán los próximos años, como la virtualización de aplicaciones, los servicios en la nube y los entornos móviles de aprendizaje, entre otros.



Modalidades y métodos de aprendizaje

Uno de los aspectos más relevantes a la hora de establecer la metodología sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje es la selección de las distintas modalidades y métodos de enseñanza que se van a utilizar para que los estudiantes adquieran los aprendizajes requeridos.

En cuanto a la estrategia metodológica a seguir por parte del profesorado, dependerá del método docente. El método docente es, según la definición propuesta por De Miguel (2004:36) el “conjunto de decisiones sobre los procedimientos a emprender y sobre los recursos a utilizar en las diferentes fases de un plan de acción que, organizados y secuenciados coherentemente con los objetivos pretendidos en cada uno de los momentos del proceso, nos permiten dar una respuesta a la finalidad última de la tarea educativa”. Por lo tanto, el método se concreta en una variedad de



modos, formas, procedimientos, estrategias, técnicas, actividades y tareas de enseñanza y aprendizaje.

En función del enfoque, existen diferentes tipos de métodos. De Miguel (2004) los clasifica en tres bloques:

El **enfoque didáctico para la individualización**, que centra la atención en el estudiante en cuanto a sujeto individual. Las propuestas didácticas que responden a este método son:

- ✓ Enseñanza programada. Se presenta una secuencia lógica y gradual, con lo que todas las variables que intervienen en el proceso están organizadas a partir de los objetivos. El estudiante puede aprender por sí mismo, sin necesidad de ayuda y siguiendo su propio ritmo de aprendizaje.
- ✓ Enseñanza modular. Se considera una variante de la enseñanza programada, que se articula a través de módulos o unidades básicas con entidad y estructura completa en sí mismo y ofrecen una guía de aprendizaje siguiendo unas pautas preestablecidas.
- ✓ Aprendizaje auto-dirigido. El estudiante asume la responsabilidad de su propio aprendizaje a lo largo de todas sus fases de manera autónoma, sin interacción con los otros participantes.
- ✓ Investigación. Requiere al estudiante identificar el problema objeto de estudio, formularlo con precisión, desarrollar los



procedimientos pertinentes, interpretar los resultados y sacar conclusiones oportunas del trabajo realizado.

- ✓ Tutoría académica. El profesor guía y orienta en múltiples aspectos académicos al estudiante ajustando la enseñanza a sus características personales para la consecución de los aprendizajes establecidos.

El enfoque de la socialización didáctica, que se centra en la dimensión social del proceso didáctico y los modelos de enseñanza, como son:

- ✓ La lección tradicional o logocéntrica. Se polariza en el docente y queda determinado fundamentalmente por el objeto a transmitir. El profesor monopoliza las iniciativas y la enseñanza se vehicula a través del lenguaje oral que se imparte para que todos los alumnos aprendan en bloque y a un ritmo que todos han de seguir.
- ✓ El método del caso. La descripción de una situación real o hipotética que debe ser estudiada de forma analítica y exhaustiva de forma que se encuentre la solución o soluciones a la situación planteada.
- ✓ El método del incidente. Es una variante al método del caso. Los estudiantes analizan un incidente que exige tomar decisiones a

partir de una descripción en la que generalmente los hechos no aparecen completos. Los estudiantes deben obtener la información necesaria para resolver el problema interrogando al profesor, que asume el papel de las diferentes personas que intervienen en el incidente.

- ✓ Enseñanza por centro de interés. Diversos subgrupos se constituyen libremente en torno a un tema o tarea que consideran más interesante. La distribución de los temas en los subgrupos se hace libremente.
- ✓ Seminario. Enseñanza de trabajo en pequeños grupos de interés y nivel de formación comunes. Permite investigar con profundidad y de forma colectiva un tema especializado acudiendo a fuentes originales de información.
- ✓ La tutoría entre iguales. Un estudiante más aventajado enseña a otro que lo es menos, bajo la supervisión del profesor.
Modalidades de enseñanza centradas en el desarrollo de competencias.
- ✓ El grupo pequeño de trabajo. El profesor programa diversas propuestas de trabajo que deberán afrontar los grupos formados por estudiantes.
- ✓ La metodología de aprendizaje cooperativo. Un grupo pequeño y heterogéneo de estudiantes colaboran en la consecución de los objetivos de aprendizaje por parte de todos y cada uno de los participantes a partir de una propuesta de trabajo determinada.



El **enfoque globalizado**, que incluye los métodos que pueden abordar interdisciplinariamente la realidad, como pueden ser:

- ✓ Los proyectos. Se trata de un trabajo globalizador, individual o grupal, emprendido de forma voluntaria por los estudiantes en función de sus intereses naturales. El profesor orienta a los alumnos y resuelve sus dudas e incentiva su trabajo.
- ✓ La resolución de problemas. Es una metodología de carácter interdisciplinar, que consiste en identificar una situación problemática, definir sus parámetros, formular y desarrollar hipótesis y proponer una solución o soluciones alternativas por parte de un grupo de estudiantes.

Según los objetivos de aprendizaje establecidos y las competencias a desarrollar por parte de los estudiantes se aplicarán los métodos o la combinación de métodos más adecuados, así como las actividades de aprendizaje y el sistema de evaluación.



Metodología tradicional

Algunos investigadores coinciden en que la metodología tradicional, entendida esta como aquella que promueve la exposición del profesor, presenta como aspecto positivo el estimular el interés y satisfacción personal del alumno y requiere menor cantidad de tiempo para abordar las temáticas en comparación con las metodologías activas, pero como aspectos negativos se encuentran la poca conectividad con los estudiantes, el fracaso al que se puede llegar en caso de que las explicaciones no sean comprendidas, lo cual hace necesario que el profesor estructure su explicación en forma coherente y que la haga ver útil, trascendental y fundamentada, para generar confianza en sus estudiantes, y que demuestre dominio en las temáticas haciendo hincapié en lo necesario dentro de su discurso diferenciándolo de lo innecesario (Del Vas, 2010).

Actualmente, las investigaciones referidas a la metodología tradicional hacen énfasis en el uso de herramientas didácticas que faciliten el aprendizaje, por eso se observa en la tabla 1 que el 13,7% de las publicaciones corresponde a esta metodología. Varias de las investigaciones relacionadas con la metodología tradicional constructivista hacen referencia al uso de estrategias como el uso de mapas conceptuales, para lograr un aprendizaje conceptual significativo en los estudiantes (Silva, 2011; Francisco, Nakhleh, Nurrenbern y Miller, 2002).

Metodología	Frecuencia	%
-------------	------------	---



Aprendizaje por proyectos	15	6
Aprendizaje por descubrimiento	40	16,1
Aprendizaje cooperativo	28	11,2
Metodología Tradicional	34	13,7
Aprendizaje basado en problemas	59	23,7
Metodología lúdico-recreativa	3	1,2
Enseñanza por investigación	15	6,0
Metodología constructivista	24	9,6
Método de caso	3	1,2
Enseñanza por competencias	1	0,4
Enseñanzas para comprensión	4	1,6

Tabla 2. Metodologías encontradas en las publicaciones de Silva 2011; Nakhleh F., Nurrenbern, Miller 2002)

Metodologías activas

Cumplen con las siguientes características: prima la participación de los estudiantes en el proceso de construcción de conocimiento, se promueve el trabajo en grupos cooperativos donde cada integrante del grupo se beneficia al propiciar el bien del grupo, los estudiantes proponen hipótesis de trabajo y en algunos casos llegan al diseño de los pasos que seguirán para alcanzar el aprendizaje, en estas metodologías



el profesor cumple un rol de facilitador del proceso de aprendizaje y solo interviene cuando así lo requieren sus estudiantes. Algunas de estas metodologías incluyen aspectos relacionados con la cotidianidad del estudiante y con su entorno, otras hablan del trabajo coordinado y compartido entre docente y estudiantes (Santana y Feliciano, 2006; Salmerón, Rodríguez y Gutiérrez, 2010).

En la mayoría de las investigaciones relacionadas con las metodologías activas se propone un aprendizaje cooperativo donde se pretende que el estudiante alcance interdependencia positiva, que puedan interactuar con otros estudiantes en las discusiones que se generen, que adquiera responsabilidad frente a sus obligaciones, mejore sus habilidades sociales, además de fomentar la autonomía como grupo (Salmerón, Rodríguez y Gutiérrez, 2010; Ochando y Ameringo, 2008; González y García, 2007).

La apuesta por el trabajo en equipo y la resolución de problemas basados en situaciones de la vida real son dos de las cualidades esenciales del uso de las metodologías activas en el aula. De igual modo, logran una mayor motivación y participación por parte del alumno, que puede contrastar puntos de vista con el resto de sus compañeros y exponer sus propios razonamientos ante cada situación; de ahí, que la comprensión se mejore y el aprendizaje conseguido también. Todo ello se logra porque durante el proceso de desarrollo de sus habilidades y capacidades puede entender mucho mejor un texto, relacionar informaciones entre sí, saber cuál es la estrategia que tiene que llevar a cabo según el contexto de que se trate.



Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)

Las investigaciones relacionadas con la metodología de aprendizaje basado en problemas (ABP) hablan de la importancia de promover un aprendizaje cooperativo, donde los estudiantes, a través de la solución de problemas relacionados con la cotidianidad o con su profesión, comparten experiencias y desarrollan habilidades de observación y discuten sobre su propio quehacer. De esta manera, el proceso de aprendizaje se realiza mediante la reflexión que siguen los estudiantes para resolver el problema, buscando la información necesaria y volviendo al problema para resolverlo (Jiménez, y De Manuel, 2009; Pinto, Llorens y Oliver, 2009; Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, s.f.)

En varios trabajos, los investigadores coinciden en que la metodología de enseñanza aprendizaje basado en problemas (ABP) permite constructos de aprendizaje que se mantienen a largo plazo (López, 2011) y se habla de la necesidad de realizar procesos de retroalimentación y autoevaluación durante el desarrollo de la metodología.

Procesos que le permiten al estudiante constantemente reevaluar lo aprendido y mejorar en sus constructos personales para que, en futuras situaciones problemáticas, pueda enfrentarlas con mayor competencia.

Para que la aplicación de la metodología sea exitosa, se requiere una consciente y exigente preparación por parte del docente en cada una de las etapas que involucra esta metodología, la cual se inicia con la elección y diseño de un problema que sea lo suficientemente complejo e interesante como para asegurar la atención y motivación permanente de

los estudiantes durante la aplicación de la metodología (Fach, 2012; Jiménez y De Manuel, 2009).

Esta metodología, además de desarrollar la capacidad para trabajar en grupo, mejora en los estudiantes sus habilidades comunicativas, les enseña a reflexionar, a defender sus ideas con argumentos, les permite reflexionar sobre su proceso de aprendizaje, favorece la autonomía en el aprendizaje, les enseña a adquirir responsabilidad frente a sus obligaciones con el grupo de trabajo y genera en ellos una actitud positiva hacia el aprendizaje al permitirles ser los gestores de las soluciones al problema planteado (Fach, 2012; Vicario y Smith, 2012; Folmer, de Vargas, Soares y Rocha, 2009).

Autores como Vicario y Smith (2012), Fernández, Medina y Elórtegui (2003) indican que los estudiantes en varias ocasiones deben resolver gran cantidad de guías propuestas por su profesor, lo cual no necesariamente incrementa los niveles de competencias adquiridas. Por el contrario, la metodología de ABP permite centrar la atención de los estudiantes en un número reducido de actividades, lo cual favorece la construcción de conocimiento, mejora el rendimiento, la autopercepción y disminuye los tiempos de ejecución una vez se ha adquirido la destreza en la aplicación de este tipo de metodología.

Aprendizaje Basado en Proyectos

El aprendizaje basado en proyectos es una metodología que permite a los alumnos adquirir los conocimientos y competencias clave en el siglo XXI mediante la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real.

Los alumnos se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje y desarrollan su autonomía y responsabilidad, ya que son ellos los encargados de planificar, estructurar el trabajo y elaborar el producto para resolver la cuestión planteada. La labor del docente es guiarlos y apoyarlos a lo largo del proceso.

APLICA EN DIEZ PASOS ESTA METODOLOGÍA

1. Selección del tema y planteamiento de la pregunta guía. Elige un tema ligado a la realidad de los alumnos que los motive a aprender y te permita desarrollar los objetivos cognitivos y competenciales del curso que buscas trabajar. Después, plantéales una pregunta guía abierta que te ayude a detectar sus conocimientos previos sobre el tema y les invite a pensar qué deben investigar u que estrategias deben poner en marcha para resolver la cuestión. Por ejemplo: ¿Cómo concienciarías a los habitantes de tu ciudad acerca de los hábitos saludables? ¿Qué



campaña realizarías para dar a conocer a los turistas la historia de tu región? ¿Es posible la vida en Marte?

2. Formación de los equipos. Organiza grupos de tres o cuatro alumnos, para que haya diversidad de perfiles y cada uno desempeñe un rol.
3. Definición del producto o reto final. Establece el producto que deben desarrollar los alumnos en función de las competencias que quieras desarrollar. Puede tener distintos formatos: un folleto, una campaña, una presentación, una investigación científica, una maqueta... Te recomendamos que les proporciones una rúbrica donde figuren los objetivos cognitivos y competenciales que deben alcanzar, y los criterios para evaluarlos.

4. Planificación. Pídeles que presenten un plan de trabajo donde especifiquen las tareas previstas, los encargados de cada una y el calendario para realizarlas.
5. Investigación. Debes dar autonomía a tus alumnos para que busquen, contrasten y analicen la información que necesitan para realizar el trabajo. Tú papel es orientarles y actuar como guía.
6. Análisis y la síntesis. Ha llegado el momento de que tus alumnos pongan en común la información recopilada, compartan sus ideas, debatan, elaboren hipótesis, estructuren la información y busquen entre todos, la mejor respuesta a la pregunta inicial.
7. Elaboración del producto. En esta fase los estudiantes tendrán que aplicar lo aprendido a la realización de un producto que dé respuesta a la



- cuestión planteada al principio. Anímalos a dar rienda suelta a su creatividad.
8. Presentación del producto. Los alumnos deben exponer a sus compañeros lo que han aprendido y mostrar cómo han dado respuesta al problema inicial. Es importante que cuenten con un guion estructurado de la presentación, se expliquen de manera clara y apoyen la información con una gran variedad de recursos.
 9. Respuesta colectiva a la pregunta inicial. Una vez concluidas las presentaciones de todos los grupos, reflexiona con tus alumnos sobre la experiencia e invítalos a buscar entre todos una respuesta colectiva a la pregunta inicial.
 10. Evaluación y autoevaluación. Por último, evalúa el trabajo de tus alumnos mediante la rúbrica que les

has proporcionado con anterioridad, y pídeles que se autoevalúen. Les ayudará a desarrollar su espíritu de autocrítica y reflexionar sobre sus fallos o errores.

Aprendizaje Cooperativo

En su sentido básico, aprendizaje colaborativo (AC) se refiere a la actividad de pequeños grupos desarrollada en el salón de clase. Aunque el AC es más que el simple trabajo en equipo por parte de los estudiantes, la idea que lo sustenta es sencilla: los alumnos forman "pequeños equipos" después de haber recibido instrucciones del profesor. Dentro de cada equipo los estudiantes intercambian información y trabajan en una tarea hasta que todos sus miembros la han entendido y terminado, aprendiendo a través de la colaboración.

El aprendizaje colaborativo es el empleo didáctico de grupos pequeños en el que los alumnos trabajan juntos para obtener los mejores resultados de aprendizaje tanto en lo individual como en los demás.

El aprendizaje colaborativo no es sólo un conjunto de pasos para trabajar de manera ordenada en un grupo, mucho más que eso es una filosofía de vida, en la que los participantes tienen claro que el todo del grupo es más que la suma de sus partes.



Esta forma de trabajo en el aula representa una oportunidad para que los profesores, a través del diseño de sus actividades, promuevan en sus alumnos el desarrollo de habilidades, actitudes y valores. Por ejemplo: capacidad de análisis y síntesis, habilidades de comunicación, actitud colaborativa, disposición a escuchar, tolerancia, respeto y orden entre otras más.

En la actualidad el uso de actividades colaborativas es una práctica muy difundida en todos los niveles educativos. Se recomienda particularmente para los niveles de secundaria, preparatoria y en los primeros semestres de nivel profesional.

Diferencias entre Cooperación y Colaboración

En el ámbito educativo ha existido el debate en cuanto al uso de los términos cooperación y colaboración. Esta distinción se ha hecho con base en el grado de estructuración del proceso de interacción de los alumnos, es decir, entre más estructurada y guiada sea la actividad esta será cooperativa y en la medida en que los alumnos logren realizar sus actividades con mayor autonomía será colaborativa.



Simulación

Es una técnica que permite recrear situaciones o establecer la factibilidad de un experimento. A partir de la simulación, se logra visualizar a un sistema físico, haciendo una conexión entre lo abstracto y la realidad. Las simulaciones generan un ambiente de aprendizaje interactivo, lo que permite a los estudiantes explorar la dinámica de un proceso.

Aplicaciones didácticas:

- ✓ Para demostrar e ilustrar principios científicos de manera fácil y rápida.
- ✓ Como herramienta de aprendizaje colaborativo para obtener las bases conceptuales necesarias (instrucción directa) o reforzar lo aprendido en clase.
- ✓ Como herramienta de apoyo a la exposición del profesor.
- ✓ Como herramienta de reaprendizaje.
- ✓ Como sustituto para actividades de laboratorio.



Aprendizaje Basado en Investigación (ABI)

El Aprendizaje Basado en Investigación (ABI) consiste en la aplicación de estrategias de enseñanza y aprendizaje que tienen como propósito conectar la investigación con la enseñanza, las cuales permiten la incorporación parcial o total del estudiante en una investigación basada en métodos científicos, bajo la supervisión del profesor.

La enseñanza basada en investigación hace referencia al diseño del programa académico donde los estudiantes requieren hacer conexiones intelectuales y prácticas entre el contenido y habilidades declarados en el programa, y los enfoques de investigación y fronteras de las disciplinas que lo componen.

La práctica efectiva del Aprendizaje Basado en Investigación puede incluir (Blackmore & Fraser, 2007):

- ✓ Resultados de investigación que contribuyen al curriculum
- ✓ Métodos de enseñanza y aprendizaje basados en el proceso de investigación
- ✓ Aprendizaje con respecto al uso de herramientas de investigación
- ✓ Desarrollo de un contexto de investigación inclusivo



Existe una variedad de términos que se utilizan para describir la relación entre enseñanza e investigación, cada uno de los cuales alude ya sea al interés de incentivar la investigación, o enriquecer los procesos de enseñanza:

- ✓ Research-led teaching;
- ✓ Research-enhanced teaching (or learning);
- ✓ Research-informed learning;
- ✓ Research based education;
- ✓ Research based learning;
- ✓ Inquiry based learning;
- ✓ Teaching-research

Brew y Boud (1995) afirman que la investigación y la enseñanza se relacionan, toda vez que ambas son formas de aprender. Por ello, consideran que esta relación debería ser una característica esencial de la universidad. En el documento *Scholarship Reconsidered*, publicado en 1990, Ernest Boyer establece que scholarship (educación escolar) es una manera de expresar formalmente el interés del estudiante por el aprendizaje, el cual debe ser alimentado en un contexto de indagación abierta y permanente. Boyer pide abandonar el modelo tradicional “enseñanza vs. investigación” y urge a las universidades a adoptar una definición mucho más amplia del término. Boyer consideraba que la definición tradicional de scholarship — entendida como nuevo conocimiento a través de trabajo de laboratorio, artículos de revista o



nuevos libros — era muy limitada. Para Boyer, el significado del término debe también incluir la aplicación del conocimiento, y la relación de los estudiantes con el mundo. Desde este punto de vista, Scholarship alude a una variedad de actividades, tales como:

- ✓ El descubrimiento de nuevas ideas
- ✓ Investigación minuciosa de problemas
- ✓ Exposición reveladora de problemas
- ✓ Explicación informada de teorías
- ✓ Síntesis unificadora de aspectos divergentes
- ✓ Aplicación de teorías a problemas prácticos
- ✓ Enseñanza académica

Los siguientes modelos son formas en las que la investigación puede introducirse en la enseñanza:

- ✓ Enseñanza guiada por la investigación (Research-led): el curriculum está dominado por los intereses de la institución.

- ✓ Enseñanza orientada a la investigación (Research-oriented): al alumno aprende acerca de los procesos de investigación, cómo se crea el conocimiento, y la mente del investigador.
- ✓ Enseñanza basada en investigación (Research-based): los estudiantes actúan como investigadores, aprenden habilidades asociadas, el curriculum está dominado por actividades basadas en la búsqueda. La enseñanza se orienta a ayudar a los estudiantes a comprender los fenómenos de la forma en que lo hacen los expertos.
- ✓ Aprendizaje basado en la indagación (Inquiry-based learning): conecta el aprendizaje del estudiante en el contexto de un problema.



Aprendizaje por descubrimiento

En esta metodología lo principal es que el estudiante aprenda a elaborar significados como resultado de su proceso de aprendizaje (Baro, 2011). Varios artículos hacen referencia a la importancia de mostrar en forma práctica los contenidos de aprendizaje, de tal manera que el estudiante pueda vivenciar su aplicabilidad y realizar inferencias a partir de lo que observa, de esta manera, se logra mejorar el rendimiento académico y la comprensión de los conceptos involucrados en lo experimentado (De Prada, 2003; Del Pino y Burgos, 2010; Carrasco, Donoso, Duarte y Hernández, 2010; del Vas, 2010).

Además, el docente debe partir de los aspectos más simples del conocimiento y poco a poco alcanzar los más complejos y, en todo momento, se debe propiciar el razonamiento en los estudiantes para que las actividades realmente adquieran sentido. En otras palabras, el trabajo práctico debe ir más allá de seguir una receta, por el contrario, se le debe dar al estudiante la oportunidad de formular hipótesis y objetivos de trabajo que le permitan paulatinamente ir avanzando en la comprensión de los fenómenos y por ende en la construcción de su propio saber (de Prada, 2003; Alfonso, Sánchez y Herrera, 2004).

Varios artículos relacionados con esta metodología hacen referencia a las secuencias de estrategias usadas por los docentes para alcanzar en sus estudiantes un aprendizaje significativo y reflexivo, donde el objetivo del docente es aproximar a los alumnos hacia la complejidad del conocimiento mediante la indagación práctica o mediante la ejecución de programas interactivos (Astudillo, Rivarosa y Ortiz, 2011; Bermúdez y De Longhi, 2011; Gil, 2009; Del Pino y Burgos, 2010).



En general, se habla de la importancia de educar para el desarrollo de competencias prácticas y se indica que esta metodología permite ir más allá de la memorización de contenidos, dado que le permite al estudiante adquirir habilidades en el manejo de herramientas y equipos que hacen parte del desempeño profesional, además de permitirle a los estudiantes generar sus propias hipótesis sobre el fenómeno observado y potencia en ellos la capacidad de resolución de problemas, la creatividad, la síntesis, la deducción y el análisis (Reigosa, 2012; Torotosa y Gorchs, 2011; Rodicio e Iglesias, 2011).

Es por ello que el profesor prepara un ambiente de aprendizaje adecuado para que sus alumnos, a partir de situaciones ambiguas e interesantes, puedan llegar a un aprendizaje significativo; para esto, proporciona los recursos necesarios y alienta a los estudiantes para que, a partir de la observación y la manipulación, elaboren hipótesis y las comprueben. Varios de los trabajos investigativos en aprendizaje por descubrimiento hacen referencia al uso y aplicación de ambientes virtuales en educación donde el estudiante, a través de la manipulación de herramientas virtuales, realiza constructos de aprendizaje significativo.

Metodología LEGO

Esta metodología innovadora incluye cuatro fases: contextualizar, construir, analizar y continuar.

DESCONTEXTUALIZAR

Es en esta etapa que sucede la conexión entre el conocimiento de que el estudiante ya tiene con aquellos que todavía están aprendiendo – y



cuando entra en contacto con los problemas que todavía van a trabajar en la siguiente fase. Es también el momento en el que el profesor invita a los estudiantes a participar en actividades prácticas, que se realizarán en la etapa de construcción.

CONSTRUIR

El aprendizaje activo implica dos tipos de construcción: físicos y mentales. Es decir, cuando los estudiantes a construir artefactos en el mundo “real”, mientras que la construcción del conocimiento en la mente.

La construcción física de los modelos de procesos proporciona un ambiente rico de aprendizaje para el proceso de mediación llevada a cabo por el educador que negociar los conflictos, se escuchará ideas y opiniones diferentes a los mismos problemas propuestos y orientar sobre el uso racional y eficaz de la tecnología y adquisición de nuevos conocimientos.

ANALIZAR

En esta etapa, los estudiantes son llevados a pensar cómo funcionan sus monturas. Experimentan, observar, analizar, corregir posibles errores y por lo tanto va a validar el proyecto. Este ciclo de análisis ofrece a los estudiantes la oportunidad de profundizar sus conocimientos y, como resultado, se desarrollan las conexiones entre los conocimientos previos y las nuevas experiencias de vida.



CONTINUAR

En esta etapa, se les pide a los estudiantes para resolver una situación problemática. Por lo tanto, se mantienen en un estado de motivación intrínseca, haciendo que el proceso de enseñanza y aprendizaje se vuelva cíclico y continuo.

Metodología del Aprendizaje Experiencial

El Aprendizaje Experiencial nos proporciona una oportunidad extraordinaria de crear espacios para construir aprendizajes significativos desde la auto-exploración y experimentación, utilizando los conceptos: learning by doing / learning by experience / hands-on learning. John Dewey, Kurt Hahn, Carl Rogers, David Kolb son autores sobresalientes de esta disciplina.

La teoría del APRENEX / Aprendizaje Experiencial es holística, combinando la experiencia, la percepción, la cognición y el comportamiento. Las experiencias anteriores son las que guían las futuras pautas de comportamiento en los seres.

La Metodología del Aprendizaje Experiencial o Educación Experiencial desde el Constructivismo a través de talleres vivenciales, talleres experienciales, talleres de cuerdas, outdoor training, aventura y jornadas team building para instalar competencias. Podemos considerar al Aprendizaje Experiencial como la forma más natural, primitiva y real de crear aprendizajes. El Aprendizaje Experiencial es una poderosa metodología basada en el Constructivismo, que es utilizada de manera consciente, planificada y dirigida para ser utilizada como un sistema formativo adaptable a los diversos Estilos de Aprendizaje.

Llevada la metodología a la práctica, nos permite orientarla a la formación y transformación de las personas como individuos en relación con sus competencias, su liderazgo, capacidad de toma de decisiones, así como desde el punto de vista sinérgico y sistémico en la interrelación con otros individuos, en la convivencia armónica, en la comunicación efectiva, en la conformación de equipos de trabajo de alto rendimiento, en la concienciación de la seguridad y salud, así como el fortalecimiento de sus valores y de su cultura, acompañando el desarrollo de estas habilidades blandas o acompañando el aprendizaje de habilidades duras, en un sinfín de enfoques que incluyen al campo terapéutico.

Ernesto Yturralde (2016) manifiesta, que las nuevas tendencias en el campo del aprendizaje se inclinan hacia el aprendizaje basado en la experiencia, aplicando la metodología del Aprendizaje Experiencial mediante la implementación de talleres experienciales o talleres vivenciales, como parte de un proceso de capacitación, talleres en los cuales, las actividades, dinámicas de grupos, simulaciones, clínicas aplicando roles, socio-dramas, casuística, vídeo-foros, entre otras herramientas, cumplen un papel primordial para promover desde la experiencia directa o mediática, el autodescubrimiento desde lo fáctico, fomentando espacios para la construcción de los aprendizajes, fundamentados en la interrelación entre la experiencia y la reflexión tanto para los individuos como para los grupos y equipos con variables incidentes como los conocimientos básicos de cada socio del aprendizaje, sus valores instalados, sus supuestos, fortalezas interpersonales así como sus limitaciones. Con la metodología, el aprendiz es protagonista de su propio aprendizaje.



Metodología *Learning By Doing*- Aprender haciendo

El objetivo de la “enseñanza orientada a la acción”, como también se la conoce en español, es que los alumnos utilicen todos los recursos y conocimientos, que se ponen a su disposición durante la formación, para desarrollar un proyecto viable y aplicable. Esta metodología demuestra que, creando el hábito al conocimiento práctico desde las primeras etapas, el aprendizaje llega de forma más natural. Las tareas incrementan su nivel de comprensión, análisis y resolución de problemas, por ello la intervención de un proyecto es, en pocas palabras, un reto, una cuestión por resolver, y en el camino de su resolución está la cuestión. Trabajar por proyectos supone escuchar a los alumnos, descubrir lo que les interesa y motivarlos a partir de lo que saben y llegar a lo que quieren saber.

Metodología *Hands-on Learning*

El aprendizaje experimental o "hands-on learning" supone aprender haciendo, promueve una construcción profunda del conocimiento **no sólo en el alumno sino también en el propio docente**, conlleva una mayor comprensión, haciéndonos más eficientes y eficaces a la hora de poner en práctica las competencias adquiridas.

Apoyar el proceso de aprendizaje en la práctica y la experiencia incrementa las expectativas de logro y aumenta la confianza en las habilidades individuales, ayuda a que cada persona vaya integrando los conocimientos adquiridos con las experiencias puestas en práctica, facilitando mayor cantidad de conocimiento, más profunda y duradera a



mayor plazo. Al mismo tiempo aumenta la motivación, mejora el uso de nuevas estrategias de aprendizaje y hace que el alumno se sienta más protagonista en la elaboración de nuevos conocimientos.

El aprendizaje experimental o "*hands-on learning*" enmarcado dentro del campo del aprendizaje activo, se apoya en despertar el interés del alumno para descubrir por sí mismo los procesos y los principios de funcionamiento de los sistemas a través de la propia experimentación y la exploración, consolidándose como una herramienta muy útil para la formación en el trabajo, donde es importante adquirir conocimientos y eficacia práctica.

Participes del fuerte ímpetu por el cambio que nos rodea en todos los ámbitos de nuestra vida y que de una u otra forma nos acaba influyendo, se va transformando nuestra realidad y se va configurando una sociedad dominada por una evidente tendencia a la expansión humana, marcada por un acelerado e imparable progreso informático y una clara tendencia tecnológica en favor de la reducción de espacio y tiempo.

Y como parte activa en este proceso de cambio y transformación, la educación ha de consolidarse como un proceso permanente a favor del desarrollo del ser humano y para ello debemos apoyarnos en:

- ✓ la innovación, como una actitud de búsqueda de mejora continua,
- ✓ el aprendizaje continuo, que perdura a lo largo de toda la vida ayudándonos a adaptarnos al cambio,



- ✓ la adaptación permanente que nos ayuda a superar situaciones y los sucesos vividos.

Cada uno de nosotros somos parte implicada en el proceso de enseñanza-aprendizaje que sacará a la luz el potencial y las capacidades que cada uno tenemos dentro, de nosotros depende desarrollarlas y aprovecharlas para nuestro porvenir, permitiéndonos evolucionar y adaptarnos a los nuevos tiempos. Apoyados en la comunicación y fomentando la interacción, valorando el diálogo y la transmisión de información, las experiencias vividas, nuestras emociones y los conocimientos adquiridos nos ayudarán a superar las dificultades que se nos presenten y nos irán aportando las capacidades y competencias necesarias para crecer personal y profesionalmente.

Aprender significa lograr una conducta que modifica una anterior, es ir avanzando en un proceso continuo de conocimiento, desde la comprensión hasta la aplicación. El aprendizaje es un cambio relativamente permanente del comportamiento debido a la experiencia pasada." Cora Amorín González



Formación E-Learning

En cada docente es indispensable la formación para ser considerados buenos profesionales no podemos olvidarnos de la formación continua: creciendo y aprendiendo es el lema que no nos abandona. Los entornos virtuales se nos presentan como una opción de mejora y perfeccionamiento tanto desde el punto de vista docente como de alumno, son espacios concebidos para el desarrollo de procesos de enseñanza y aprendizaje.

Para ello Ediciones Holguín S.A. dispone de plataformas virtuales enfocadas a procesos de enseñanza y aprendizaje asociadas a un nuevo paradigma en el que convergen las últimas tendencias educativas, donde las teorías y estilos de aprendizaje centran sus procesos en el estudiante, siendo éste el protagonista de la formación, enfocada a través de sus expectativas y necesidades formativas teniendo en cuenta el contexto particular y aplicando métodos que le permitan tomar las acciones adecuadas para alcanzar resultados positivos; ligadas estrechamente al uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) simultáneamente a la Agenda Digital promovida por el Ministerio de Educación, aunando así un revolucionario modelo pedagógico-tecnológico que persigue una educación pertinente a través de métodos de enseñanza más flexibles.

Nuestras plataformas de aprendizaje virtual tales como: Guchito Labs, Holguin Puente Digital, Mi Tutorial Digital, Pictorika, CoolDocs, se manejan con:



- ✓ Herramientas de comunicación, como son el mail, chats y grupos colaborativos.
- ✓ Herramientas de colaboración, permiten la interacción y el trabajo conjunto entre alumnos, docentes, administrativos y padres de familia.
- ✓ Herramientas de gestión, para evaluar, organizar contenidos, materiales, actividades.
- ✓ Herramientas de planificación, como el calendario propuesto para cada curso, eventos a organizar.

Todas ellas nos ofrecen distintos instrumentos que facilitan a los tutores la administración de los procesos de aprendizaje (docente y padre de familia), el seguimiento de los alumnos y el desarrollo del curso.

Metodología Flipped classroom

La pedagogía inversa o flipped classroom es una de las metodologías educativas que más revuelo están causando. Desde que los profesores de química Jonathan Bergmann and Aaron Sams la llevaron a la práctica por primera vez en las aulas del instituto Woodland Park High School, en Woodland Park, Colorado (Estados Unidos), ha ido sumando seguidores



de manera progresiva. Este nuevo modelo de enseñanza propone darle la vuelta a la clase, de modo que los alumnos adquieren los conceptos teóricos en casa, a través de la visualización de un video, una presentación o cualquier otro recurso; y después, en clase, resuelven sus dudas y trabajan de forma individual y colaborativa.

Si el docente desea innovar y llevar a la práctica esta metodología, recomendamos estas 40 herramientas de apoyo para aplicar esta metodología, tales como: crear video lecciones, murales virtuales, cuestionarios interactivos o presentaciones; controlar las tareas asignadas a tus alumnos, facilitarles un entorno para desarrollar trabajos colaborativos, utilizar herramientas para comunicarse con ellos y divulgar lo aprendido; evaluarlos mediante rúbricas.

Clasificación de herramientas aplicadas al aula invertida

Crear videolecciones o videos interactivos

1. Panopto. Para grabar imágenes webcam, presentaciones o screencast; e incluir actividades, encuestas u otro tipo de interactivos en la grabación.
2. Movenote. Permite seleccionar los materiales didácticos que necesitas de base y grabar tu propia imagen explicándolos. Puedes consultar un tutorial aquí.
3. Screencast_o_Matic. Para capturar lo que se muestra en la pantalla del ordenador y añadirle audio o video registrado a través de la webcam.



4. EDpuzzle. Permite seleccionar tus videos favoritos, editarlos, añadir un audio explicativo, asignarlos a tus alumnos y comprobar que los entienden mediante preguntas insertas a lo largo del visionado. Consulta un tutorial aquí.
5. Screenr. Para grabar lo que se muestra en la pantalla del ordenador y registrar a la vez las explicaciones en audio. Recomendado para realizar videotutoriales.
6. Educanon. Recurso para añadir a los vídeos imágenes, explicaciones, enlaces y actividades dinámicas, tanto de respuesta abierta como cerrada.
7. Hapyak. Permite añadir enlaces, textos, imágenes y cuestionarios de respuesta múltiple o abierta a tus videos. Consultar el video demo.
8. Blubbr. Para introducir cuestionarios o trivias a partir de videos de YouTube y compartirlos.
9. The Mad Video. Esta herramienta añade valor a tus videos con marcas o tags que permiten incluir enlaces, imágenes y explicaciones mediante unos característicos iconos circulares.

Crear murales virtuales

10. Mural.ly. Para elaborar y compartir murales digitales capaces de integrar todo tipo de contenidos multimedia.
11. Glogster. Permite generar murales digitales interactivos con texto, imágenes, gráficos, video y audio.



12. Padlet. Para crear murales virtuales de forma colaborativa.

Crear presentaciones

13. SlideShare. Popular herramienta para crear y compartir presentaciones online. Permite incrustarlas en webs y blogs.

14. PhotoPeach. Herramienta para crear presentaciones de imágenes, con transiciones, a las que se puede añadir música y texto sobreimpreso.

15. Prezi. Para crear exposiciones dinámicas y muy atractivas que permiten ir pasando de unos elementos a otros, mediante zooms y movimientos por un entorno interactivo.

16. Mydocumenta. Plataforma online para crear, publicar y compartir presentaciones y proyectos interactivos.

*CoolDocs: plataforma perteneciente a Ediciones Holguín que cumple con servicios de personalización de documentos.

Generar cuestionarios interactivos

17. Google Drive. Crear formularios interactivos es una de las muchas posibilidades que ofrece esta herramienta de Google. Consulta este enlace para saber cómo crearlos.

18. Quizbean. Este recurso gratuito permite generar cuestionarios tan largos como quieras, con fotos y explicaciones.



19. Quiz me online. Concebida como una red social para estudiantes y profesores, ofrece la posibilidad de crear formularios y otro tipo de recursos como flashcards, guías de estudio y apuntes.
20. GoConqr. Antes conocido como ExamTime, es ideal para crear tests online y otros materiales de estudio.
21. Gnowledge. Para crear, publicar, compartir, y realizar tests, actividades y deberes.
22. Quizlet. Permite crear cuestionarios interactivos y ofrece un enorme repositorio de tests online.
23. QuizStar. Permite personalizar las preguntas, definir los intentos permitidos para acertar o crear clases para enviar automáticamente los tests a sus integrantes.
24. QuizWorks. Da la opción de preguntas con tiempo limitado, cuestionarios de valoración de resultado o exámenes tipo test.
25. Socrative. Brinda la posibilidad de realizar los tests con los alumnos en tiempo real y a través de cualquier dispositivo.

Desarrollar actividades individuales y colaborativas

26. JCLic. Para crear actividades interactivas atractivas para los alumnos. Admite la inclusión de audio y fotos.
27. Hot Potatoes. Programa para crear ejercicios de respuesta corta, selección múltiple, rellenar los huecos, crucigramas, emparejamiento y variados.



28. Geogebra. Sencillo software para seleccionar, crear y compartir actividades matemáticas.

29. Moodle. Además de permitir crear actividades, esta famosa plataforma permite a alumnos y profesores compartir todo tipo de documentos y contenido.

30. Educaplay. Plataforma para crear actividades de distintos tipos: Crucigrama, Adivinanza, Completar, Diálogo, Dictado, Ordenar letras, Ordenar palabras, Relacionar, Sopa de letras y Test.

* Holguin Puente Digital, plataforma que dispone de locker digital, donde están disponibles los textos en-línea que incluyen: herramientas funcionales para facilitar la lectura y recursos educativos digitales: videos, imágenes, infografías, presentación de ppt.

Fomentar el aprendizaje colaborativo

31. Office 365. Entorno colaborativo de Microsoft que ofrece espacio para la creación de minisites, grupos de trabajo, almacenaje en la nube, creación online de documentos, chat etc.

32. Google Apps for Education. Entorno colaborativo de Google enfocado a los centros educativos que integra herramientas como Google Drive, Google Calendar o Google Sites entre otros.

33. Edmodo. Plataforma que permite crear grupos donde los alumnos pueden debatir, trabajar en equipo, compartir documentos, elaborar y participar en encuestas etc.



Evaluar a los alumnos a través de rúbricas

- 34. RubiStar. Permite crear y consultar rúbricas de otros usuarios.
- 35. Rubrics4Teachers. Además de las herramientas necesarias para elaborar rubricas, ofrece un amplio repositorio que puede servir de inspiración al docente.
- 36. TeAchnology. Ofrece distintos generadores de rúbricas en función de los aspectos y materias que se desee evaluar.
- 37. RubricMaker. Facilita la elaboración de rúbricas clasificadas por niveles educativos y temas.

Publicar o divulgar los trabajos

- 38. Twitter. La red social es ideal para compartir información interesante, así como para informar de la evolución y progresos de un determinado trabajo o proyecto.
- 39. Blogger. Para crear de manera sencilla un blog de aula donde compartir contenidos, recomendar recursos, fomentar la participación y divulgar las experiencias realizadas.
- 40. WordPress. Permite crear blogs de aula y sites para compartir, divulgar y organizar contenidos.



Características del profesor emprendedor

La pasión de los profesores emprendedores es la enseñanza. Por una parte, son carismáticos, abiertos y seguros, flexibles y responsables; por otra, son capaces de infringir las normas cuando las circunstancias lo requieren. Saben escuchar, sacar partido de las ideas y transmitir las, orientar su trabajo al estudiante y a la acción. Funcionan en equipo y cuentan con una buena red.

Intentan cerrar la brecha que existe entre educación y economía, recurren a expertos externos en su labor docente y se centran en experiencias de la vida real. Tienen siempre en cuenta el aspecto económico de cada cuestión y reservan a los temas empresariales un importante papel en sus clases, en todas las disciplinas.

Siguen un plan de estudios flexible y adaptable y prefieren el aprendizaje interdisciplinar, basado en proyectos, por lo que utilizan material formativo y no libros de texto. Hacen hincapié en los procesos e interacciones grupales, y en ocasiones entienden el aula como un escenario de conflicto, en el que se abren a la diversidad de opiniones, respuestas y soluciones y a la reflexión sobre el proceso de aprendizaje.

El profesor emprendedor tiene más de entrenador que de conferenciante. Apoya los procesos individuales de aprendizaje de los estudiantes y el desarrollo de las competencias personales.

Las teorías actuales sobre enseñanza emprendedora se basan en una serie de temas recurrentes:

- ✓ La educación en emprendimiento es algo más que una preparación para gestionar un negocio. Se trata de



desarrollar las actitudes, aptitudes y conocimientos

emprendedores que, en resumen, permitirán al estudiante

«convertir las ideas en acción».

- ✓ Los profesores no pueden enseñar a sus alumnos a ser emprendedores si no lo son ellos mismos.
- ✓ Las competencias emprendedoras requieren métodos activos para involucrar a los estudiantes en la creatividad y la innovación.
- ✓ La competencia y las aptitudes emprendedoras solo se pueden adquirir o construir mediante experiencias prácticas de aprendizaje de la vida real.
- ✓ La enseñanza de las aptitudes emprendedoras se puede integrar en todas las asignaturas o bien tratarse como una asignatura aparte.
- ✓ La educación en emprendimiento debería centrarse tanto en los emprendedores como en los «intraprendedores», pues la



mayor parte de los estudiantes aplicarán sus aptitudes emprendedoras en empresas o en instituciones públicas.

- ✓ Para una mayor penetración de la educación en emprendimiento, es necesario desarrollar en todos los niveles educativos unos resultados del aprendizaje orientados al emprendimiento y a los métodos de evaluación y procedimientos de garantía de la calidad asociados a este. Estos resultados se deberían diseñar de manera que ayuden a los profesores a avanzar en la adquisición de conocimientos, aptitudes y actitudes emprendedores.
- ✓ La agenda de educación en emprendimiento se debería promover más allá de los centros de formación del profesorado, en las empresas y en la comunidad en general.
- ✓ Los profesores y las escuelas no podrán cumplir sus aspiraciones a menos que trabajen en cooperación y



asociación con sus colegas, las empresas y otras partes interesadas.

Recursos para fomentar el emprendimiento entre los alumnos

¿Se puede enseñar a emprender? Es una retórica que envuelve el análisis de la personalidad de cada estudiante, aptitud y actitud frente a las actividades a desarrollar y habilidades blandas junto a competencias relacionadas para el buen desempeño en actividades de emprendimiento y negocios. Por tal motivo, se expone actividades, iniciativas, herramientas y recursos para desarrollar la creatividad, el emprendimiento y el olfato para los negocios de los alumnos porque, ¿quién sabe si esas ideas pueden hacerse algún día realidad?

- ✓ Simula, De la mano de la Dirección General de Política de Pequeña y Mediana Empresa, llega este juego que acerca a los estudiantes de Secundaria y Bachillerato situaciones cotidianas a las que empresarios y emprendedores deben hacer frente en su día a día para gestionar de la manera más eficiente sus negocios. Simula negocios de comercio, confección textil y restauración.



- ✓ En busca de la felicidad, el cine es una herramienta de enseñanza muy atractiva y esta película, protagonizada por Will Smith y su hijo en la vida real Jaden Smith, es un recurso interesante para llevar la idea del emprendimiento a las aulas. La cinta tiene frase tan interesantes y poderosas como la que se reproduce en una vieja pista de baloncesto en la que el padre le dice a su hijo: “Nunca dejes que nadie te diga que no puedes hacer algo... Si quieres algo, ve por ello. Y punto”.



- ✓ Money Town, es un programa de educación financiera, creado por Barclays, que pretende enseñar de manera divertida cómo gestionar el dinero responsablemente. El curso está dividido en dos partes, la primera incluye un total de 12 actividades y 3 vídeos, y la segunda se basa en un juego de simulación con 7 itinerarios diferentes, dependiendo de la temática que se quiera trabajar con los alumnos y del tiempo que se disponga. Durante el programa

se abordan conceptos financieros básicos como el ahorro, el presupuesto personal, la inversión, las relaciones bancarias y los distintos métodos de pago, entre otros.



- ✓ KitCaixa Jóvenes Emprendedores (KCJE), ofrece en su web material pedagógico innovador, dinámico y creativo para trabajar el emprendimiento en el aula con alumnos de ESO, Bachillerato y Ciclos Formativos. El objetivo es que los niños adquieran conocimiento, identifiquen los pasos a

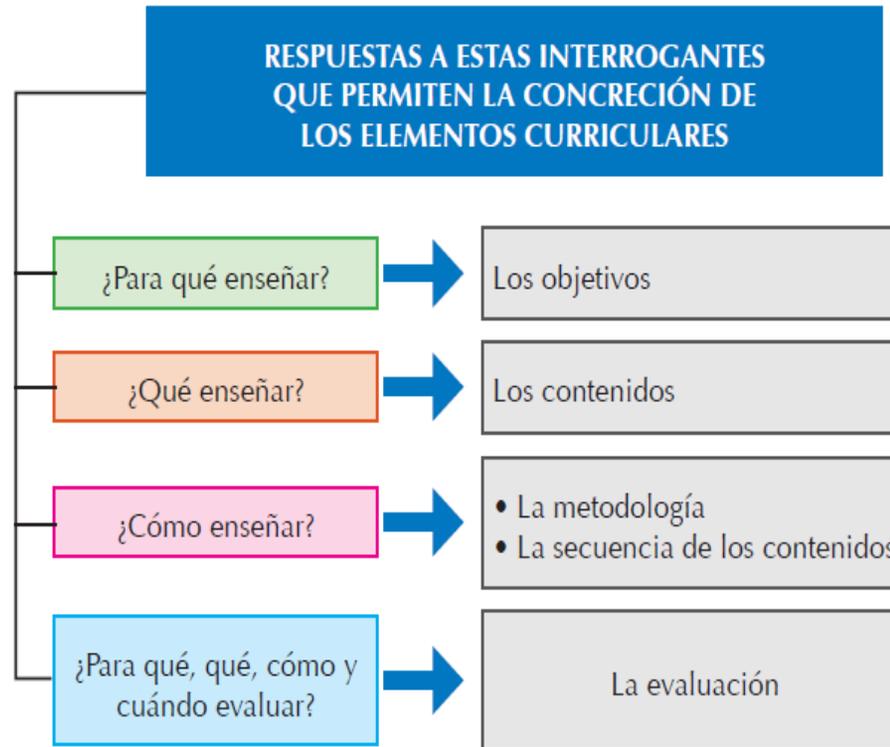
seguir para convertirse en emprendedores, desarrollen la creatividad y la capacidad de iniciativa y se organicen y trabajen en equipo. Además, las escuelas inscritas tendrán la oportunidad de participar en el concurso ‘Desafío emprende’, cuyo premio es participar en un campus de emprendimiento y un viaje formativo a Silicon Valley.

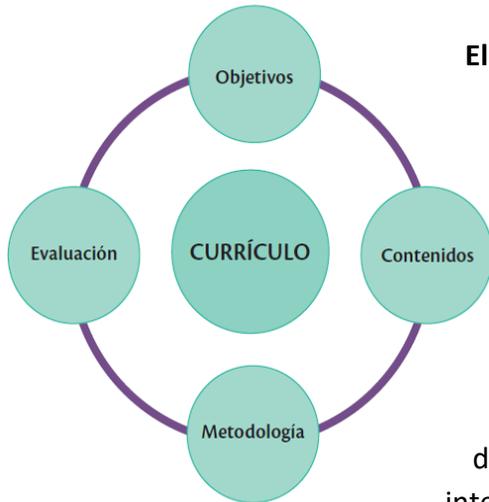




El currículo es el eje fundamental de la labor docente, direcciona las prácticas de aula articulando las teorías pedagógicas del aprendizaje con el accionar de los docentes. Al Currículo se lo conceptualiza como los planes y programas que deben seguir las instituciones educativas con el propósito de planificar los contenidos, materiales, objetivos, técnicas y estrategias que se aplican en el proceso enseñanza-aprendizaje e inclusive las formas de evaluación. Pero siempre fundamentados en la Pedagogía adoptada por el sistema educativo de un país.

Las interrogantes que direccionan los criterios de la organización de lo que se debe realizar en la enseñanza hacen referencia a los elementos curriculares y son las siguientes:





Elementos curriculares

Según Zambrano (2007), podemos considerar elementos básicos del currículo al conjunto de componentes mínimos que integran cualquier currículo educativo.

Los objetivos. ¿Para qué enseñar?

Son las intenciones que presiden un proyecto educativo determinado. El conjunto de metas y finalidades en que dichas intenciones se concretan definen lo que queremos conseguir: el “para que” de la acción educativa.

Competencias y capacidades

La evolución de la psicología del aprendizaje en una sociedad cada vez más compleja y dinámica ha hecho que nuestra manera de entender los objetivos se vaya modificando de forma sustancial. Hoy se tiende a hablar de los objetivos de currículo no en términos de contenidos y conocimientos, sino en términos de competencias, destrezas o capacidades. La formulación de los objetivos curriculares en términos de competencias implica un cambio de enfoque, desde una enseñanza centrada en los contenidos de la materia a otra centrada en el desarrollo de



determinadas capacidades cognitivas, motrices e interpersonales, es decir, centrada en el alumno.

Los contenidos. ¿Qué enseñar?

Al pensar en la formación en términos de un proceso orientado al desarrollo de competencias, destrezas o capacidades, los contenidos se convierten básicamente en herramientas o instrumentos para alcanzar ese fin.

Por lo tanto, los contenidos son los componentes de una determinada capacidad que deben ser aprendidos para el desarrollo de esta. En el currículo actual están organizados en bloques curriculares que conforman unidades didácticas.

• Contenidos conceptuales

Son el conjunto de conocimientos teóricos que caracterizan a una disciplina y que esperamos sean adquiridos por los estudiantes de un determinado proceso formativo. Incluyen tanto los conceptos propiamente dichos como los principios y teorías en que se fundamentan esos conceptos.

Los contenidos son básicos imprescindibles y básicos deseables.

Los imprescindibles son aquellos que todos los estudiantes deben alcanzar para no poner en riesgo futuros aprendizajes. Los



deseables son aquellos que amplían o profundizan los primeros aprendizajes.

- **Contenidos procedimentales**

Constituyen el conjunto de saberes prácticos (destrezas) que forman parte de un determinado proyecto de formación; es decir, son la herramienta para saber aprender a indagar, descubrir, jerarquizar, relacionar, entender y aplicar los conocimientos adquiridos a través de técnicas, métodos y estrategias apropiadas dentro de un programa de enseñanza.

Destrezas con criterios de desempeño

Las destrezas con criterios de desempeño concretan los aprendizajes básicos que se aspira promover en los estudiantes en un área y en los niveles de EGB y BGU. Las destrezas con criterios de desempeño se refieren a contenidos de aprendizaje en sentido amplio –destrezas o habilidades, procedimientos de diferente



nivel de complejidad, hechos, conceptos, explicaciones, actitudes, valores, normas– con un énfasis en el saber hacer y en la funcionalidad de lo aprendido (Coll, 2014).

Contenidos actitudinales

(Buen Vivir)

Se refieren a la formación de un accionar positivo en el estudiante según las valoraciones de la sociedad en la que vive, motivándolo a moldear una personalidad que opte o prefiera ejercer conductas deseables, provechosas para sí mismo y para la sociedad. No pueden imponerse, deben aceptarse con convicción; por eso, siempre se debe reflexionar acerca del motivo por el cual es conveniente adoptar ciertas actitudes.





Está asociado al Buen Vivir, que se desprende de la Constitución y del Plan del Buen Vivir 2009-2013.

Principios metodológicos

Métodos, estrategias y técnicas

Actividades y experiencias de aprendizaje

Recursos y materiales didácticos

Organización didáctica

Metodología. ¿Cómo enseñar?

El concepto de metodología se refiere a la forma de enseñar periódica y sistemáticamente. Es de vital importancia que la metodología que se lleve a cabo durante el desarrollo de los contenidos se ajuste a la forma de aprender y responda a todas las necesidades de los estudiantes, por lo que es necesario tener en cuenta:



Principios metodológicos

Determinan las actividades que se llevan a cabo en cualquier programa de enseñanza. Enseñar supone elegir, y toda elección de un modo de enseñar o de un material se hace siempre desde un determinado principio que se asume como adecuado.

Método, estrategia y técnica

Los principios metodológicos dan lugar a diversos métodos docentes, que a su vez usaran determinadas estrategias y técnicas didácticas, es decir, procedimientos apropiados de enseñanza.

Actividades y experiencias de aprendizaje

Son las acciones que se diseñan y son partes constitutivas de la experiencia de aprendizaje en un año de escolaridad; sirven para lograr los objetivos. Estas acciones se realizan para crear un ambiente propicio y facilitar el aprendizaje de los estudiantes.

Recursos y materiales didácticos

Permiten:

- Presentar los conceptos de un tema de una manera objetiva, clara y accesible.
- Proporcionar medios variados de aprendizaje.
- Estimular el interés y la motivación del grupo.
- Acercar a los estudiantes a la realidad y apoyar el significado de lo aprendido.
- Facilitar la comunicación.
- Complementar las técnicas didácticas y optimizar tiempo.

Organización del aula

Es necesaria la creación de un ambiente para aprender. Esto se concreta en las condiciones del salón de clase, en la ambientación, en la disciplina de trabajo, en la preparación del docente, en la organización social de la escuela, entre otros; en definitiva, en las ideas universales que sustentan la educación.

Evaluación. ¿Para qué, qué, cómo y cuándo evaluar?

Los propósitos de la evaluación de los estudiantes, en el ámbito institucional, son los siguientes.

1. Identificar las características personales, intereses, ritmos de desarrollo y estilos de aprendizaje del estudiante para valorar sus avances.



2. Proporcionar información básica para consolidar o reorientar los procesos educativos relacionados con el desarrollo integral del estudiante.
 3. Suministrar información que permita implementar estrategias pedagógicas para apoyar a los estudiantes que presenten debilidades o desempeños superiores en su proceso formativo.
 4. Determinar la promoción de estudiantes.
 5. Aportar información para el ajuste e implementación de mejoramiento del plan curricular.
- (Zambrano, 2007, p. 8-31)

La base curricular que orienta al docente en su práctica diaria es el currículo. Incluye planes de estudio, programas, criterios, metodologías y procesos que contribuyen a la formación integral de los estudiantes, sin excluir los recursos humanos y físicos importantes para construir el proyecto educativo institucional.

Componentes esenciales de estas bases curriculares son: objetivos, bloques curriculares, destrezas con criterios de desempeño e indicadores de evaluación, base para que las instituciones educativas elaboren su propia planificación. Son lo suficientemente flexibles para adaptarse a las múltiples realidades educativas que se derivan de distintos contextos sociales, económicos, territoriales y comunicacionales de nuestro país. Dan origen a diversidad de aproximaciones curriculares, didácticas, metodológicas y organizacionales que se evidencian en el



desarrollo de los proyectos educativos que esperan alcanzar los objetivos propuestos.

Según Coll (2014), los objetivos son **generales del área, objetivos de área por subnivel en la EGB y objetivos de asignatura en el BGU**. Estos identifican las capacidades asociadas al ámbito o ámbitos del conocimiento, prácticas y experiencias, tanto en el área como en el subnivel en EGB o de las asignaturas cuyo desarrollo y aprendizaje contribuyen al logro del perfil de salida de los estudiantes.

Los bloques son agrupaciones de aprendizajes básicos imprescindibles y básicos deseables que van a formar diferentes unidades didácticas para cada nivel o subnivel.

Las destrezas con criterios de desempeño son contenidos de aprendizaje que incluyen destrezas o habilidades, procedimientos de diferente nivel de complejidad, hechos, conceptos, explicaciones, actitudes, valores, normas, con énfasis en el saber hacer y en la funcionalidad de lo aprendido, indispensables en la planificación.

Los programas de estudio proponen al docente la organización de los componentes mencionados con relación al tiempo disponible dentro del año escolar; son una orientación para secuenciarlos y combinarlos. Se trata de una estimación aproximada, de carácter



indicativo, que debe ser adaptada por los docentes de acuerdo con la realidad de sus alumnos y de la institución educativa.

Con el propósito de facilitar al docente su quehacer en el aula, se sugiere para cada objetivo un conjunto de indicadores que denotan las diversas maneras en que un estudiante puede demostrar que ha aprendido, transitando desde lo más elemental a lo más complejo y adecuándose a diferentes estilos de aprendizaje. Junto a ello, se proporcionan orientaciones didácticas para cada disciplina y una gama amplia de actividades de aprendizaje y de evaluación, las cuales tienen un carácter flexible y general, ya que pueden servir de modelo a los docentes, así como de base para la elaboración de nuevas actividades y evaluaciones acordes con las diversas realidades de las instituciones educativas. Estas actividades se complementan con sugerencias al docente, recomendaciones de recursos didácticos complementarios. En síntesis, ofrecen a las unidades educativas una ayuda para realizar su labor.

A partir del análisis de la teoría curricular se plantea el enfoque y currículo de las asignaturas que se desarrollan en la práctica educativa con el objetivo de alcanzar los objetivos nacionales y el perfil de los estudiantes que se requiere formar. Se recomienda a los docentes que para asumir este reto y lograr que los estudiantes alcancen el perfil esperado, se apropien de estrategias metodológicas, creativas e innovadoras que permitan desarrollar desempeños auténticos, es decir colocar a los estudiantes frente a

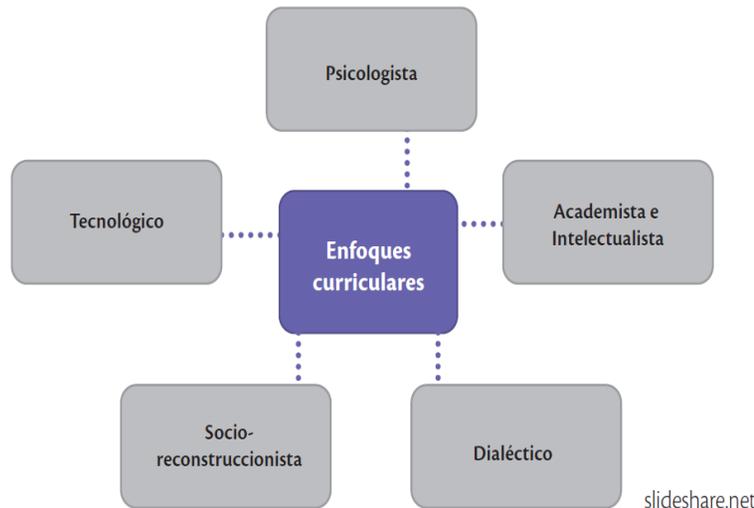


experiencias concretas y en contextos reales para generar aprendizajes con liderazgo y autonomía.

Tipos de enfoques curriculares

Ramos (2010) nos indica que los enfoques curriculares constituyen el énfasis teórico que se adapta a determinado sistema educativo, y se caracterizan por organizar internamente los elementos que constituyen el currículo. Por lo tanto, son los que orientan los planteamientos curriculares que se concretan en acciones específicas de diseño curricular.

Los diferentes tipos de enfoques curriculares son:





- **Enfoque psicologista**

Se centra en los análisis psicológicos del individuo. Puede adoptar un carácter conductista o personalista de acuerdo a la concepción del individuo que se maneje.

- **Enfoque academicista e intelectualista**

Se centra en la valoración de contenido cultural sistematizado y en el proceso de transmisión de ese sentido. Asimismo, acentúa el carácter instrumental de la escuela como transmisora de la cultura universal.

- **Enfoque tecnológico**

Pretende alcanzar mayor racionalidad en el proceso de transmisión de los contenidos educacionales.

Para que este sea más eficiente, lo hace a través de un conjunto de técnicas y de conocimientos prácticos.

- **Enfoque sociorreconstruccionista**

Este enfoque pretende transformar a la educación en un proceso de socialización o culturalización de la persona. También acude a



posiciones teóricas como el liberalismo idealista, algunos aspectos de la economía política, el estructuralismo antropológico y la cibernética social.

- **Enfoque dialéctico**

Enfatiza el carácter de acción socialmente productiva de la educación, y asume a la praxis, al sujeto y a la realidad como esenciales en el currículo (Ramos, 2010, p. 3-12).

EL PROCESO DE APRENDER

El aprender es inherentes a los procesos formales de educación y a pesar de la existencias de muchas teorías pedagógicas que lo fundamentan, se debe destacar que uno de los aspectos más importantes es considerar las características de desarrollo evolutivo de los seres humanos, por tanto lo todos los aspectos didácticos que se planifican deben ser en concordancias con las mismas.

Destacamos y asumimos el proceso que durante décadas ha estado vigente por los resultados que se han obtenido en aprendizaje y a pesar de los cambios que han surgido en las estrategias metodológicas, **el ciclo del aprendizaje** se mantiene vigente en sus etapas, no así en las actividades que se plantean en cada una de ellas.

Podemos definir al ciclo como un conjunto de actividades que se realizan de manera secuencial; aprendizaje se conceptualiza como el proceso a través del cual se adquieren saberes y valores que permiten a los seres humanos desenvolverse en su entorno.

Esta secuencia se analiza en diferentes ópticas, puesto que existen varias teorías del aprendizaje.

Entonces, podemos decir que el Ciclo de Aprendizaje es aquel en el que se planifica una secuencia de actividades exploratorias, lo que implica utilizar material concreto y contextos reales para activar los saberes previos, luego se plantean actividades que posibiliten el desarrollo conceptual desde las experiencias obtenidas por los estudiantes durante la exploración y para complementar el ciclo de aprendizaje se incluyen actividades para evaluar y aplicar los conocimientos adquiridos.

(Sanmartí (1995) indica: “**Son el conjunto de acciones que se llevan a cabo en el marco escolar, con la finalidad de promover el aprendizaje del alumnado**”. Es decir, que es un método para planificar y que se sugiere al docente aplicarlo con todos los requerimientos que indica La Ley Orgánica de Educación Intercultural vigente. Además podemos afirmar, que en este proceso se evidencia claramente la teoría de Piaget quien expresa que niños y niñas necesitan aprender a través de experiencias concretas como lo plantea en su teoría etapas de desarrollo cognitivo.



El Ciclo de Aprendizaje cambia sus fases según como lo plantean varios autores (Karplus, 1981 & Escalada; 1999), pero esto no significa que modifique su finalidad.

La intención no es mecanizar el aprendizaje del estudiante ni la enseñanza del docente, más bien es un sistema que tiene como propósito que los estudiantes identifiquen problemas en el que puedan, con una actitud indagatoria, formular preguntas que los lleve a desafiar ideas monótonas. Es decir, que la intención es que los estudiantes puedan discrepar con fundamentos, buscar soluciones creativas a los problemas y explicar sus propias interpretaciones.

Lo expuesto se sustenta en el modelo “Aprendiendo de la Experiencia”, que se aplica tanto para niños, jóvenes y adultos (Kolb 1984), el cual describe cuatro fases básicas:

1. Experiencia concreta. Se introducen los nuevos conocimientos, para ello se recomienda presentar al estudiante el nuevo conocimiento de forma más abstracta. Ejemplo: visita a un museo arqueológico, recorrer el entorno y observar problemáticas, escuchar una historia real o ¿por qué un hielo en un vaso con líquido transparente flota y en otro vaso con líquido transparente el hielo se hunde?

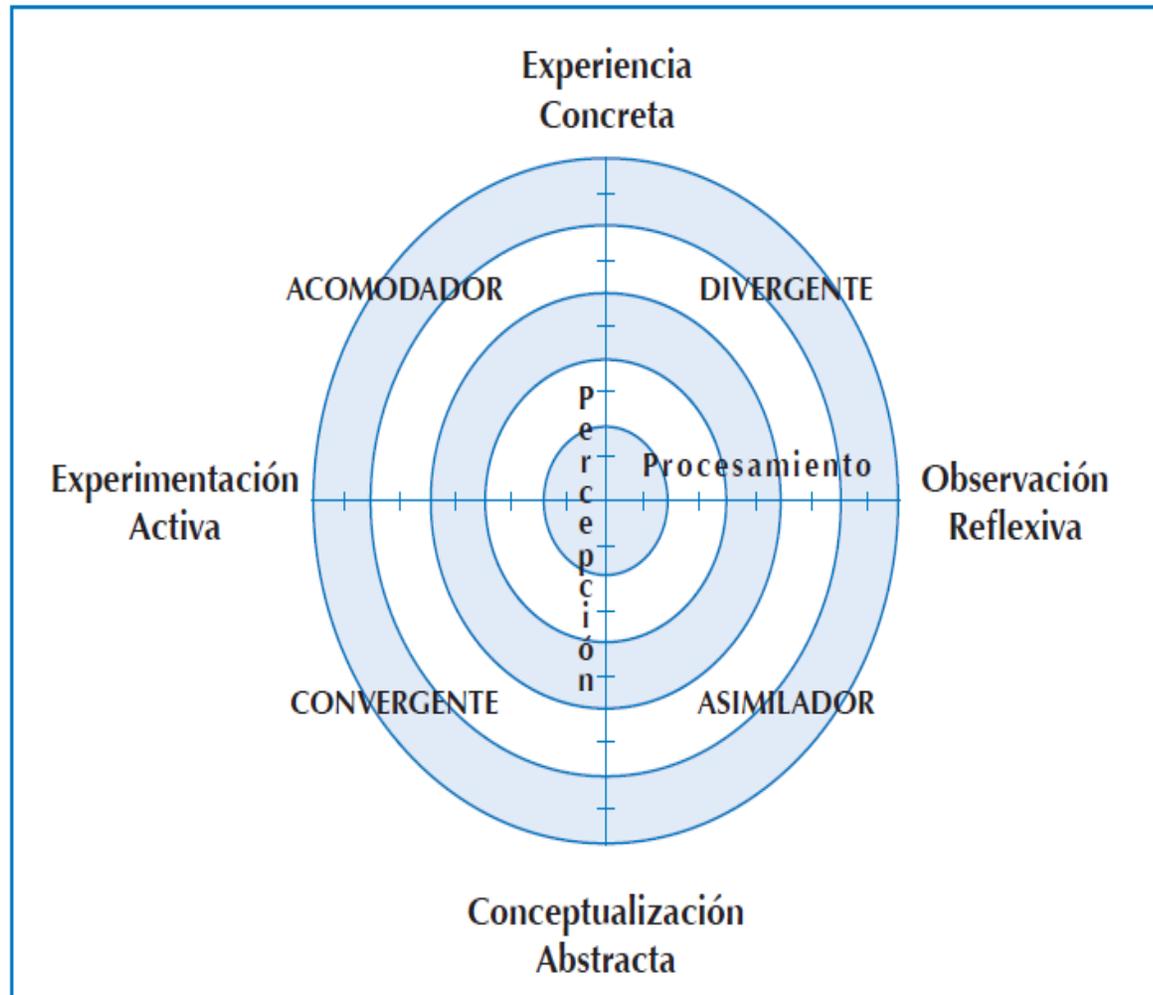
2. Observación y procesamiento. Aquí se analiza la experiencia a través del diálogo y reflexión a partir de preguntas generadoras.



Ejemplo: ¿Qué observaron en el museo?, ¿Qué piezas les llamó la atención?, ¿Con qué fin fue creada dicha pieza?, ¿Quiénes aportan a la conservación de dicha pieza y por qué?

3. Conceptualización y generalización. Momento para estructurar las respuestas a las preguntas mediante lluvia de ideas, foros, debates, mesas redondas, encuestas, etc.

4. Aplicación. Demuestra lo aprendido mediante la resolución de sus interrogantes, elaborando síntesis, organigramas, liderando los debates con respuestas acertadas, dramas, etc.



(Kolb, 1984 citado en Lozano, 2000, pág. 71)

Modelo de cuatro cuadrantes para explicar los estilos de aprendizaje.



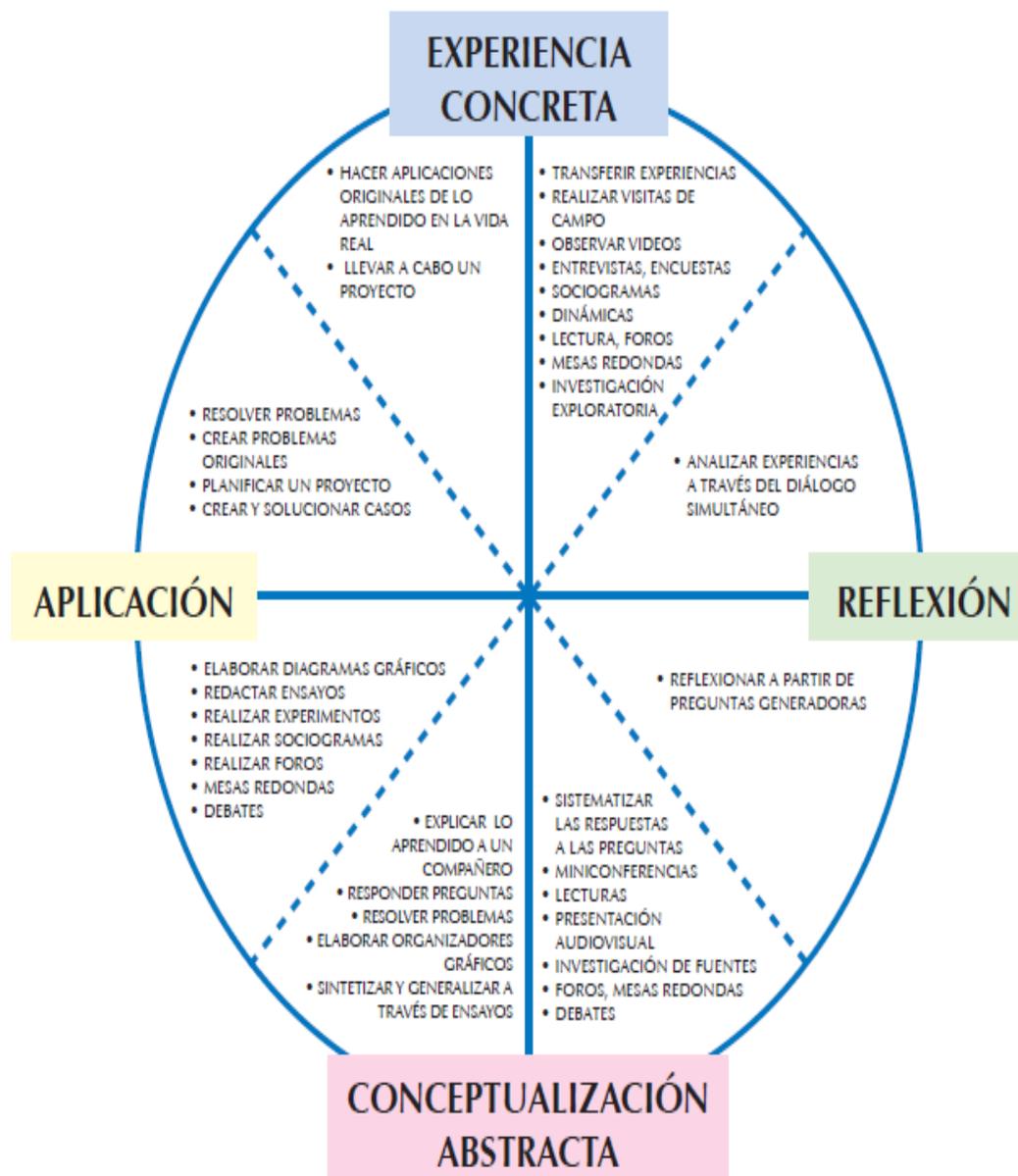
Lozano (2000) realiza las siguientes puntualizaciones en relación al ciclo del aprendizaje:

- Involucrarse enteramente y sin prejuicios a las situaciones que se le presenten.
- Lograr reflexionar acerca de esas experiencias y percibir las desde varias aproximaciones.
- Generar conceptos e integrar sus observaciones en teorías lógicamente sólidas.
- Ser capaz de utilizar esas teorías para tomar decisiones y solucionar problemas (pág. 70)



EL CICLO DEL APRENDIZAJE

Actividades que pueden ser usadas en cada fase del ciclo





Del modelo de Kolb antes mencionado (experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experimentación activa) se desprenden los cuatro **estilos de aprendizaje**.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

El aprendizaje significativo constituye uno de los objetivos de la educación ecuatoriana, de ahí que es ineludible para los docentes tener clara su concepción y de esta forma hacer más efectiva su labor diaria en el aula. El aprendizaje, por lo tanto es un proceso que permite a los docentes comprometerse a realizar estrategias que potencialicen las capacidades comprensivas, de sus estudiantes. Por ello, es necesario que estas conceptualizaciones sean consideradas las bases teóricas que sustenten la metodología del aula y un apoyo para el desarrollo del planeamiento didáctico. En consecuencia, se convierte en un requisito básico para el educador porque le permite potenciar en sus educandos los diferentes tipos de aprendizajes. Para tener una comprensión clara de lo que significa el aprendizaje es importante conocer lo que se plantea en:



shutterstock.com

Los aprendizajes en general, permiten a los educadores potenciar en sus educandos los diferentes tipos de aprendizajes.

- Aprender es un proceso que ocurre a lo largo de toda la vida y que se extiende en múltiples espacios, tiempos y formas. El aprender está estrechamente ligado con el crecer de manera permanente. Sin embargo, no es algo abstracto porque está vinculado a las experiencias vitales, a las necesidades de los individuos y a su contexto histórico y cultural.
- El aprendizaje cristaliza continuamente la dialéctica entre lo histórico-social y lo individual personal por lo tanto es un proceso activo de reconstrucción de la cultura y de descubrimiento del sentido personal y de la significación vital que tiene el conocimiento para los sujetos.
- Aprender supone el tránsito de lo externo a lo interno, en palabras de Vygotsky, de lo interpsicológico a lo intrapsicológico, de la dependencia del sujeto a la independencia, de la regulación extrema a la autorregulación, supone en última instancia, su desarrollo cultural, es decir, recorrer un camino de progresivo dominio e interiorización de los productos de la cultura (cristalización en los conocimientos, en los modos de pensar, sentir, actuar y también de los modos de aprender).
- El proceso de aprendizaje es tanto de carácter intelectual como emocional. Implica la personalidad como un todo, en él se construyen los conocimientos, destrezas, capacidades, se desarrolla la inteligencia, pero de manera inseparable. Este proceso es la fuente del enriquecimiento afectivo, donde se forman los sentimientos, valores, convicciones, ideales y donde emerge la propia persona y sus orientaciones ante la vida.

El sujeto es el centro del aprendizaje el cual aprende a través de un proceso de participación, de colaboración e interacción.

Entonces es en el grupo y en la comunicación con los otros que el sujeto desarrolla su autoconocimiento, compromiso y responsabilidad individual y social; además eleva su capacidad para reflexionar divergente y creadoramente, que lo lleva a una evaluación crítica y autocrítica ayudándolo a solucionar problemas y a tomar decisiones. En consecuencia, el papel protagónico y activo de la persona no niega la mediación social.

En el marco del aprendizaje escolar, esta perspectiva nos permite trascender la noción del estudiante como un mero receptor, un depósito o un consumidor de información, sustituyéndola por la de un aprendiz activo (e interactivo), capaz de realizar aprendizajes permanentes en contextos sociales complejos, lo que nos lleva a preguntarnos qué necesita aprender en los mismos, cómo aprende, qué recursos tiene para hacerlo y qué procesos deben implementarse para obtener productos individuales y socialmente valiosos.

seminariointernacional.com.mx

En 1993, la UNESCO declaró los pilares que sustentan la Educación del siglo XXI.



Bajo este enfoque es importante conceptualizar el **aprendizaje humano** como: el proceso dialéctico de apropiación de los contenidos y las formas de conocer, hacer, convivir y ser construidos en la experiencia socio histórica, en el cual se producen como resultados de la actividad del individuo y de la interacción con otras personas, cambios relativamente duraderos y generalizables, que le permiten adaptarse a la realidad, transformadora y crecer como personalidad. (Castellanos, 2011)

Para ampliar aún más esta conceptualización debemos considerar los vertiginosos cambios que se dan a nivel de la educación y por ende en los procesos de enseñanza, los mismos que parten del auge de la tecnología propiciando el acceso a la comunicación e información de manera inmediata.

En relación a esta temática, la UNESCO creó en 1993 la Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo XXI, presidida por el francés Jacques Delors, la misma que declaró los Pilares que deben sustentar la Educación del siglo XXI, siendo estos:

- **Aprender a conocer.** Dada la rapidez provocada por los progresos científicos y las nuevas formas de actividades económica-social, es menester promover, no sólo el acceso a la información, sino la curiosidad y el deseo de conocer de forma permanente.
- **Aprender a hacer.** Adquirir competencias que permitan hacer frente a las nuevas situaciones y que faciliten el trabajo en equipo, dimensión que tiende a fortalecerse con los actuales métodos de enseñanza.
- **Aprender a ser.** Este pilar manifiesta que el progreso de las sociedades depende de la creatividad y la capacidad de innovación de cada individuo.
- **Aprender a vivir juntos.** En sociedades cada vez más multiculturales y competitivas, este pilar propone desarrollar el conocimiento de los demás, de su historia, tradiciones y su espiritualidad. Apegados al paradigma científico crítico, lo antes mencionado se relaciona con el desarrollo del conocimiento, habilidades y actitudes posibilitando en el proceso de aprender la adquisición de



lemonde.fr

El Informe Delors lleva el nombre de Jacques Delors (en la foto) quien presidió la Comisión Internacional sobre la Educación conformada por la UNESCO.

Este informe destaca la función imprescindible que tiene la educación como instrumento para que la humanidad pueda progresar hacia los ideales de paz, libertad y justicia social en el Siglo XXI.



conceptos, razonamiento, valores que ayudan al estudiante a resolver problemas. Por lo tanto podemos aseverar que para **que los aprendizajes sean duraderos**, estos deben ser **significativos**.

Se aprende estableciendo relaciones significativas

Todo aprendizaje significativo es aquel que parte de los conocimientos, actitudes, motivaciones, intereses y experiencia previa del estudiante lo que hace posible que el nuevo contenido cobre para él un determinado sentido. Con base en esta definición el aprendizaje significativo potencia el establecimiento de relaciones: entre aprendizaje, nuevos contenidos y el mundo afectivo y motivacional de los estudiantes, entre los conceptos ya adquiridos y los nuevos que se forman, entre el conocimiento y la vida así como entre la teoría y la práctica.

A partir de estas relaciones significativas, el contenido de los nuevos aprendizajes cobra un verdadero valor para la persona y aumentan las posibilidades de que dicho aprendizaje sea duradero, recuperable, generalizable y transferible a nuevas situaciones (características esenciales de un aprendizaje eficiente), así como de pasar a formar parte del sistema de convicciones del sujeto. (Delors, 1996).

Los procesos motivacionales imprimen su dinámica al aprendizaje

La eficiencia y calidad del aprendizaje está condicionada por su vínculo con las necesidades, motivos e intereses del estudiante, en los cuales se apoya. Las motivaciones de la actividad de estudio pueden ser diversas (intrínsecas o extrínsecas) y determinan el enfoque (superficial, reproductivo, profundo, significativo) del aprendizaje y por ende, los resultados del mismo.

Por otra parte, la autoestima positiva, la percepción de sí como una persona eficaz y competente (en cualquier área), las expectativas de logro, la atribución de los éxitos y fracasos a factores controlables tales como el esfuerzo propio (y no factores como la suerte), el sentirse capaz de

ejercer un dominio sobre lo que acontece (como ejemplo, los resultados académicos), entre otros muchos elementos de esta misma naturaleza, se encuentran firmemente enraizados en el sistema auto valorativo del sujeto. Ellos ejercen una influencia sustancial en la motivación intrínseca por el proceso de aprendizaje y promueven la seguridad necesaria para enfrentar obstáculos y esforzarse perseverantemente, componentes indispensables de este proceso.

Por **aprendizaje significativo** se entiende como el que tiene lugar cuando el aprendiente liga la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo en este proceso ambas. (Ausubel, 1976)
David Ausubel fue un psicólogo educativo que a partir de la década de los sesenta, dejó sentir su influencia por medio de una serie de importantes elaboraciones teóricas y estudios acerca de cómo se realiza la actividad intelectual en el ámbito escolar.



Su obra y la de algunos de sus más destacados seguidores (Ausubel, 1976; Ausubel, Novak y Hanesian, 1983; Novak y Gowin, 1988), han guiado hasta el presente no sólo múltiples experiencias de diseño e intervención educativa, sino que en gran medida han marcado los derroteros de la psicología de la educación, en especial del movimiento cognoscitivista.

Seguramente son pocos los docentes que no han encontrado en sus programas de estudio, experiencias de capacitación o lecturas didácticas la noción de aprendizaje significativo.

shutterstock.com
Cuando el aprendiente liga la información nueva con la que ya posee logra un aprendizaje significativo.

Teniendo en consideración lo anterior, es necesario que el profesor al planificar y realizar sus actividades en el aula tenga en cuenta:

- Precisar los objetivos con la orientación de las estrategias para alcanzarlos.
- Las personas se enfrentan diariamente a decisiones complicadas, a problemas existenciales o a dilemas morales.
- Utilizar las ideas previas para establecer los nexos entre los contenidos estudiados y los nuevos que se imparten.



En pareja contesten oralmente:

- ¿Qué es emprender?
- ¿En qué necesitan invertir para comenzar su proyecto de emprendimiento?
- ¿Cómo pueden estimar los ingresos que tendrá su proyecto en un año?
- Compartan su trabajo con sus compañeros (as) de aula.
- ¿Qué sucedería si una empresa no elabora su presupuesto de ingresos y gastos?



CONCEPTOS BÁSICOS FINANCIEROS

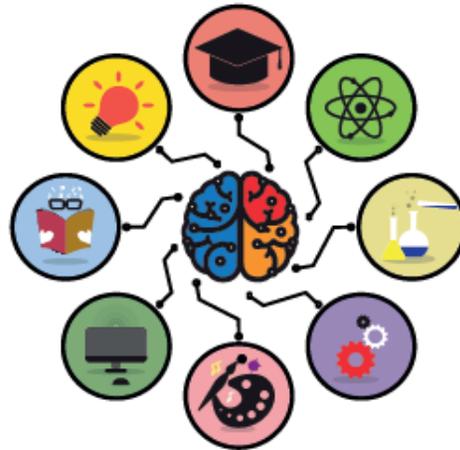
- Estructurar las actividades de forma tal que el estudiante comprenda el nuevo contenido a partir de sus propias deducciones y como resultado del análisis y realización de las tareas docentes que tiene que resolver, las que deben tener un enfoque problémico.
- Proponer la búsqueda de la esencia de los objetos y fenómenos estudiados.
- Controlar sistemáticamente el proceso de aprendizaje, en el que se estimule la valoración y la autovaloración.



Además, el maestro debe hacer alusión a la actuación del estudiante en la que debe prevalecer el razonamiento, la búsqueda de relaciones causa-efecto, tener claridad de lo que tiene que realizar, conocer qué se espera de él. De esta forma se garantiza la regulación que puede hacer de su propia actividad de aprendizaje, alcanzando así su autorregulación. Si el estudiante se implica en la toma de decisiones, se logrará una autorregulación de su actuación.

Ventajas del aprendizaje significativo

- Produce una retención más duradera de información.
- Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al claros en la estructura cognitiva se facilita retención del nuevo contenido.
- La nueva información al ser relacionada anterior, es guardada en la memoria a plazo.
- Es activo, pues depende de la asimilación actividades de aprendizaje por parte del estudiante.
- Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende de los recursos cognitivos del estudiante.



shutterstock.com
El aprendizaje significativo propicia que la nueva información al ser relacionada con la anterior, sea guardada en la memoria a largo plazo.

la
estar
la
con la
largo
de las

Aunque resulta evidente que los estudiantes no conocen la teoría del aprendizaje significativo y ciertamente no han leído a David Ausubel ni a los autores que aquí hemos revisado; no obstante

sus profesores están comprometidos a lograr que sus estudiantes alcancen este tipo de aprendizaje.

Propuestas de actividades para lograr aprendizajes significativos

Recomendamos a ustedes docentes las siguientes actividades para que sus estudiantes alcancen aprendizajes significativos:

- Realizar investigaciones en diversas fuentes como: periódicos, revistas entre otros.
- Incentivar en sus estudiantes la elaboración de carteles, láminas o representaciones teatrales.
- Los ejemplos o casos presentados en el aula deben ser de actualidad y del mundo real en el que los estudiantes viven.
- Utilización de la TIC con proyecciones de películas, empleo de software, y que estas actividades sean comentadas.



dim.pangea.org

Los docentes deben utilizar en sus clases las TIC para favorecer los aprendizajes significativos.

- Visitas y recorridos a lugares en los que se puedan observar y evidenciar desempeños auténticos como las funciones y actividades que se desarrollan en las empresas, y en las industrias.

- Trabajo cooperativo y plenarias.

- Lecturas comentadas.

- Juegos de roles.

Recomendamos a los docentes que exploren las opiniones o sugerencias de sus estudiantes al respecto, indagándoles cómo quieren aprender, además brindándoles espacios para que ellos planteen sus propias opciones de trabajo escolar.



blogspot.com

Favorecen a los aprendizajes significativos las visitas o recorridos didácticos.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA BACHILLERATO

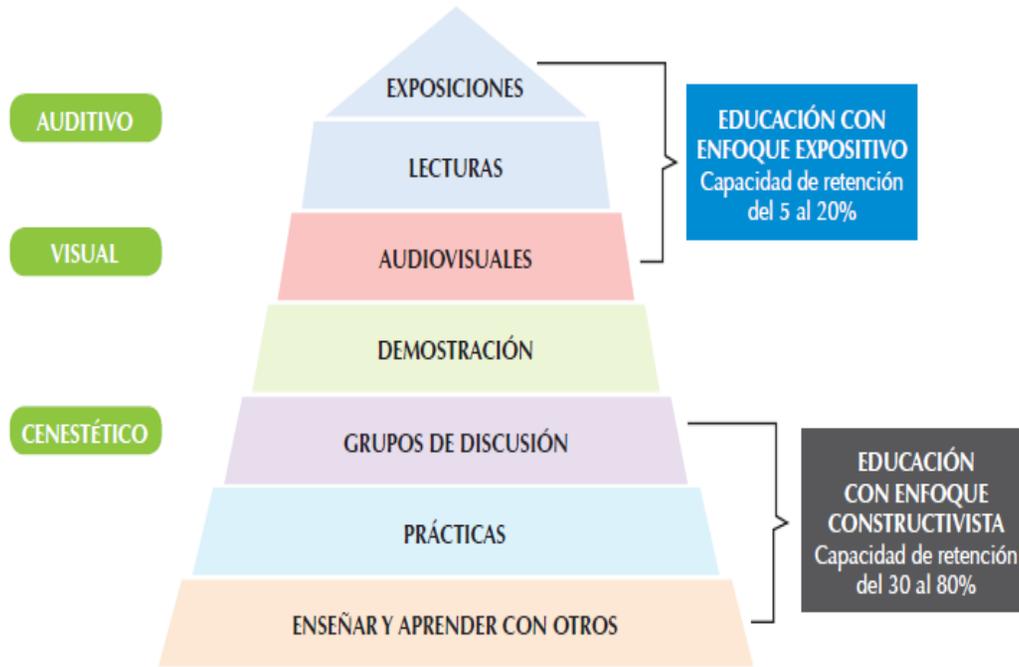
La estrategia en el ámbito educativo se define como el conjunto de actividades diseñadas para lograr de forma eficaz y eficiente la consecución de los objetivos educativos esperados; en base al enfoque constructivista, que consiste en el desarrollo de competencias por parte de los estudiantes. Por otro lado, el concepto de estrategia en las operaciones militares expresa que, es el análisis de las condiciones del enemigo, tiempo, terreno y medios de combate, para dar el uso correcto de las propias tropas dirigidas a lograr la derrota del adversario al menor costo material, humano, político y económico posible. En este caso, el Docente es el militar operador que contrarrestará un currículo cerrado (adversario), sin sufrir consecuencias del material que se usará y con un grupo de estudiantes tomando en cuenta sus necesidades y problemas socioeducativos.



Tabón, 2006 expresa: **“Estrategia es un conjunto de pasos para cumplir unos determinados objetivos que tiene como base el análisis de las certidumbres e incertidumbres de los escenarios donde se aspira a ejecutarla”.**

Tomando en cuenta la pirámide de Cody Blair, se observa que en el enfoque constructivista la capacidad de retención del estudiante es de mayor porcentaje, en cambio en el enfoque expositivo su capacidad de retención es mínima.

La pirámide del aprendizaje de Cody Blair defiende una educación basada en la retención de conocimientos y para que esta sea eficaz, el aprendizaje debe hacerse en la práctica, la misma que enriquece un aprendizaje eficiente y constructivo, es decir, que al aplicar las estrategias metodológicas es necesario enfocarnos en el sistema que dará mayor capacidad de retención para el estudiante.



Papalia, (1995) define el aprendizaje como **“un cambio relativamente permanente en la conducta que resulta de la experiencia. Esta experiencia puede tomar la forma de estudio, instrucción, exploración, experimentación o práctica.”**

Papalia puntualiza que de la experiencia que obtendrán los estudiante es el resultado del cambio conductual, cuando la experiencia es vivencial la enseñanza es acertada y el aprendizaje para toda la vida. El docente tutor incentivará a los estudiantes a generar productos que muestren sus aprendizajes.



De esta manera los conocimientos, habilidades y actitudes específicas se movilizan y cada actividad corresponderá de forma particular al objetivo didáctico del momento de la estrategia en que se realiza, y esto favorecerá al desarrollo de los contenidos.

Se propicia que el estudiante en las actividades vaya de lo próximo a lo distante y en varios perímetros: imaginativo-simbólico-imaginativo, individual-colectivo-individual y cotidiano-sistematizado- cotidiano; vale mencionar que en una estrategia didáctica las actividades favorecen el desarrollo de varias competencias y atributos, es conveniente que se indique sólo en cuáles competencias y atributos se hará énfasis, a cuáles se dará prioridad y se realizarán actividades formativas intencionadas para desarrollarlas. Por lo anterior, es necesario indicar qué competencias profesionales se pretende que los estudiantes desarrollen..

Alexander Luis Ortiz Ocaña (CEPEDID-BARRANQUILLA, 2005):

“La clase actual debe transformar la participación del estudiante en la búsqueda y aplicación del conocimiento desde una posición pasiva hacia una posición activa, una enseñanza que conduzca al desarrollo de potencialidades del estudiante. La clase propicia un aprendizaje desarrollador de potencialidades del estudiante si logra la participación consciente, reflexiva, valorativa para la transformación de su pensamiento (instrucción) y sus sentimientos (educación) en la búsqueda de su identidad individual, local, nacional e internacional”.

<http://www.monografias.com/trabajos26/aprendizajedesarrollador/aprendizaje-desarrollador>.

Pensamiento y sentimiento en la búsqueda de su identidad total es lo que cita el autor, expresa que la participación del estudiante debe ser relevante en las actividades para el aprendizaje, siendo el propio estudiante el crítico y constructor de sus propias ideas.



A continuación se enlista algunas sugerencias de estrategias a considerar con los estudiantes del bachillerato en las diferentes áreas pedagógicas.

- Configurar el proceso de la enseñanza-aprendizaje a partir de la actuación del estudiante en los distintos momentos de la actividad, con una búsqueda activa del contenido de enseñanza.
- Valoración de la preparación y desarrollo del estudiante. Recordar que cada uno es un “mundo diferente” por lo que se considerará las diferencias individuales.
- El docente direccionará el proceso, desde enfoques reflexivos del estudiante, esto enriquecerá los pensamientos y los procesos cognoscitivos del mismo.
- Inducir en la creación de conceptos, la preparación de los procesos lógicos del pensamiento y la importancia del nivel teórico que desarrollen la capacidad de resolver problemas con la apropiación de los procedimientos.
- Motivar y ser constante en la actividad del estudio en cuestión.
- Enfocar necesidades de aprender en cómo hacerlo.
- Incentivar en las actividades y la comunicación que permitan favorecer el desarrollo individual, interactuando con lo colectivo en marcha al aprendizaje.

La estrategia didáctica y sus recursos imprescindibles

Para lograr y potenciar los propósitos se recomienda tomar en cuenta los siguientes recursos.

- Tiempo. (Considerar el tiempo estimado en cada actividad, sin excesos. Hora promedio, 45 minutos).
- Considerar los saberes previos de los estudiantes.
- Material. Debe estar al alcance de todos y satisfacer las necesidades.
- Actividades complementarias y clase extra de refuerzos como: proyectos de todo ámbito (científicos, tecnológicos o ciudadanos).

- Actividades en todos los espacios extraescolares que refuercen los procesos de aprendizaje como: museos, empresas, zoológicos, bibliotecas, programas de tv, páginas web, entre otros.

Senge (1999). Expresa: **“No es suficiente cambiar las estrategias, estructuras y sistemas; si no cambia también el pensamiento que produjo esa estrategias estructuras y sistema”**.

El autor, acertadamente expresa en esta cita, pensando en la realidad de la humanidad que siendo conformistas o plantando barreras a lo que aún no se empieza ni se experimenta, tratan de cambiar el papel, o el contenido; cuando lo que se debe cambiar es el pensamiento cerrado a los nuevos cambios de la enseñanza para el aprendizaje.

Las actividades a desarrollarse con los estudiantes deben:

- Generar interés en el estudiante.
- Involucrar al entorno inmediato del estudiante.
- Que tenga relación con la vida diaria del estudiante.
- Comprometer lo científico y tecnológico.
- El estudiante debe estructurar y argumentar sus saberes; además, ejercita, experimenta, y comparte su aprendizaje en distintas situaciones.
- Ejercitar el razonamiento para aprender contenidos que se hayan aplicado en la estrategia didáctica.
- Reconocerá los contenidos en base a lo que vivenció en la apertura y el desarrollo. El docente propicia la identificación que los estudiantes desarrollaron y construyeron.
- Por ultimo realizar síntesis de sus aprendizajes.

Con estos puntos antes indicados no se pretende mecanizar al docente ni mucho menos al estudiante, más bien son pautas a seguir en las que el docente es responsable de encaminar a su grupo de estudiantes con piezas claves, mecanismos claros y eficaces, por sobretodo respetar el pensamiento y participación de sus alumnos como principal actor del sistema educativo. Esto



generará el deseo de aprender y producirá expectativas, productos encaminados al desarrollo de competencias, con esto el actor principal que es el estudiante fortalecerá sus habilidades y el desarrollo en la práctica de sus pensamientos, lo que dará paso a los conocimientos de forma sistemática que se aplicarán en varios contextos. Así mismo, el docente formará estudiantes útiles, autónomos, autosuficientes, autocríticos y con mejores condiciones de vida. Para finalizar en este punto, se sugiere revisar los lineamientos curriculares para el bachillerato general unificado.

RECURSOS DIDÁCTICOS

EL USO DE LAS TIC EN EL AULA

TIC (**Tecnologías de la Información y Comunicación**). Son herramientas que procesan, recuperan, sintetizan y presentan información de forma variada; herramientas que sirven de, canales y soportes para el tratamiento y acceso a la información, lo que permite, almacenar, registrar, formar y difundir contenidos digitalizados. Las TIC son medios y no fines. Por lo consiguiente, son instrumentos y materiales de construcción que facilitan el aprendizaje en distintas formas de aprender, estilos y ritmos de los aprendices.

Vivimos en una sociedad con un desarrollo tecnológico de gran avance, el estilo de vida va cambiando, sorprendiendo las áreas del conocimiento, como en el área educativa, las TIC demuestran que son un gran apoyo tanto para docentes, como para estudiantes.

La utilización de la tecnología en la educación puede enfocarse como herramienta de apoyo, puesto que no sustituye al docente, de lo contrario se pretende ayudarlo para que los estudiantes tenga suficientes elementos para enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje, sean estos (visuales y/o auditivos), no es simplemente obtener conocimientos o dominar la técnica, es necesario que el estudiante sea eficiente, eficaz y capaz cognitivamente hablando, sobre todo, en las capacidades: de autonomía personal, motrices, de equilibrio, y de inserción social.





Las TIC agregan valor a las actividades, estas permiten obtener ventajas competitivas, permanecer en el mercado y centrarse en el negocio. Constituyen un instrumento fundamental. Emplear TIC facilita importantes recursos y gran ahorro de tiempo al sintetizar y agilizar los procesos, además facilita el contacto directo con el objetivo. Dentro de los beneficios que aportan la TIC están:

- Mejor aprovechamiento del tiempo. (la

comunicación puede realizarse en cualquier momento y lugar).

- La automatización de tareas rutinarias.
- Dedicación y tiempo a tareas más productivas.
- Mejor diligencia en las actividades.
- Controla todas las variables y tareas que intervienen en el negocio.
- Carga de actividades más liviana.
- Mayor comunicación entre estudiantes y profesor.
- Excelentes medios didácticos en temas complejos en aulas.
- Guía para el uso de diferentes bibliografías.
- Lluvia de experiencias, puntos de vistas de temas específicos.
- Se genera el aprendizaje colaborativo.

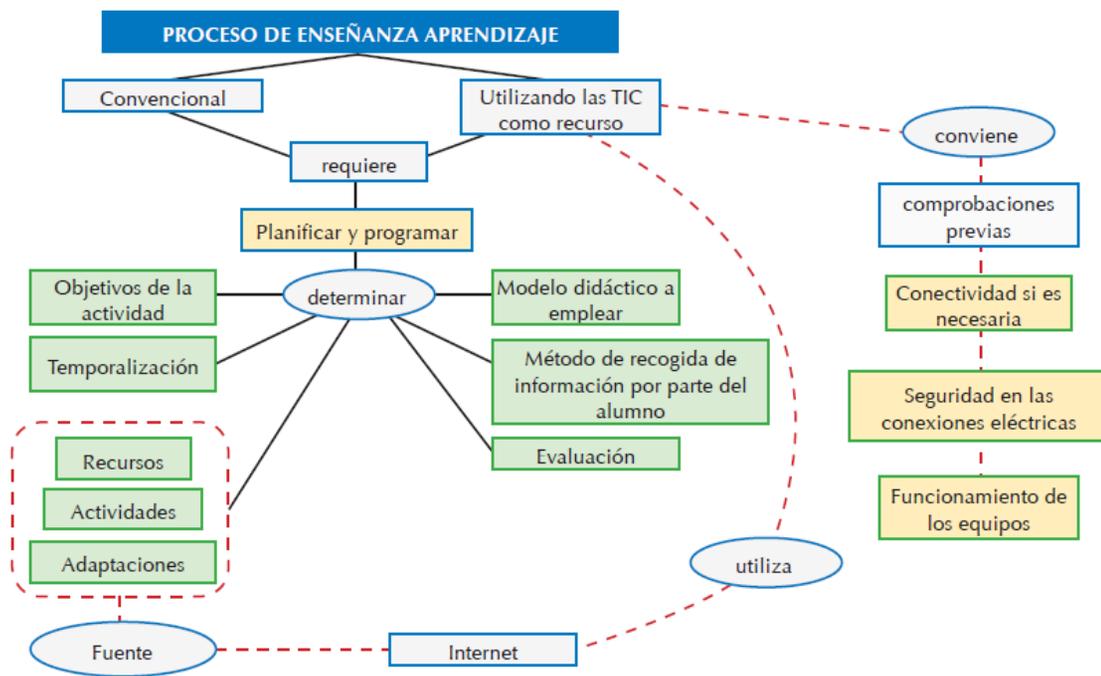
Introduciendo TIC en gestión y emprendimiento:



Hay que tomar en cuenta que por el hecho de la importancia de trabajar con TIC no es necesario llenarse de máquinas sofisticadas o programas que a lo mejor no se le de uso necesario es decir, que debe adaptarse a nuestras necesidades porque si no sirve no se usa, para ello es necesario estar al día y buscar asesoramiento profesional. Para introducir las TIC en las herramientas de gestión y emprendimiento es un proceso que se debe realizar de forma autónoma, fomentando el ahorrar tiempo y dinero; es relevante tomar en cuenta la adaptabilidad de los estudiantes al mundo actual (herramientas informáticas), aunque ese punto es favorable ya que la juventud de hoy en día se adapta fácilmente al sistema de las TIC y es cuando el docente debe realizar cursos formativos personales para dirigir eficazmente a su grupo y con sentido común sacando el máximo provecho que nos brinda este medio.

Recomendaciones al aplicar las TIC

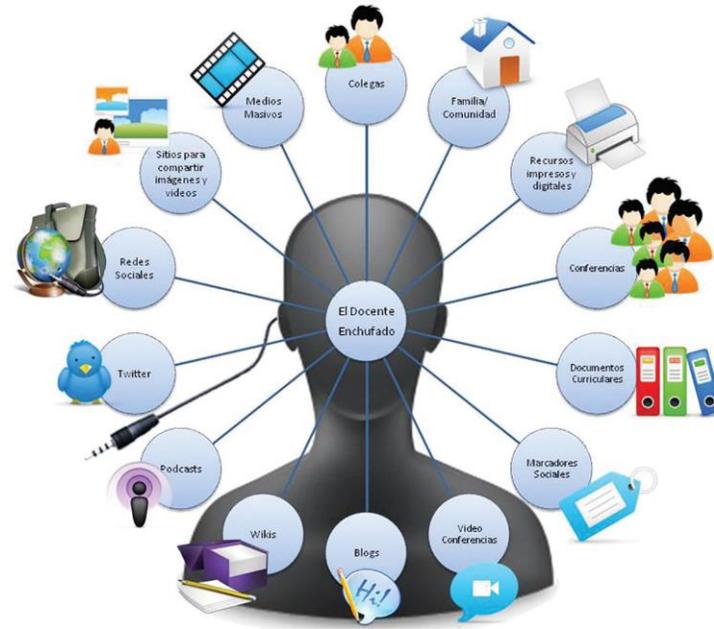
- Programas al alcancen de todos (económica y tecnológicamente hablando), porque no se está formado lo suficiente para manejar este medio y puede resultar que el uso sea del 30% y en desventaja económica del programa.
- Calcular la inversión, adecuada a las necesidades.
- Considerar otras opciones de menor tamaño (y precio) puedan dar el mismo rendimiento.
- Fomentar una actitud positiva hacia el uso de las TIC en general.
- Concientizar que es una herramienta que, a medio o largo plazo, hará más llevadero el trabajo.



Integrar las TIC en la práctica Docente
Esquema del proceso de enseñanza aprendizaje al utilizar como herramientas las TIC Por: Domingo Cruz León

En todo el sistema educativo, la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) tienen impacto significativo en el fortalecimiento de sus competencias y el desarrollo del aprendizaje para la vida.

Osorio (2012), señala: **“Enseñar con el uso de las tecnologías no es un proceso aislado, al contrario, es uno alimentado por fenómenos sociales y culturales complejos de los cuales usted debe estar enterado, y así no ser arrastrado por las aguas globales, sino navegarlas en la gran embarcación de la educación.”**



Esto nos da a saber que el computador, las tecnologías de la información y la comunicación se utilizan por muchas personas en todo el mundo como algo frecuente. Oponerse al uso de las redes sociales por ejemplo (YouTube), es contraposición a la realidad de los jóvenes, “no se puede tapar el sol con un dedo” el docente tomara estos conocimientos de los jóvenes para proyectar e introducir el tema a tratar.

Acertados puntos que se requiere para enseñar en la era de la tecnología son:

- La reflexión de los estudiantes del uso de las redes sociales, y lo que en ella concibe, como las herramientas de información y comunicación, con la misión de mantener comunicadas a las personas, compartir información.
- Instruir a los estudiantes en el uso de las TIC que puede convertirse en un espacio de conocimiento, en el que se forman redes de aprendizaje, y que se puede aprender a través de videos o de sitios virtuales lo que todo esto hace que se construya experiencias sólidas y estilos



de aprendizajes. Hay que recalcar en este ensayo que los docentes tienen gran responsabilidad y dinamismo con la actitud y compromiso de cambio, el compromiso está en capacitarse, actualizarse asumiendo nuevos retos como docente en esta era digital.

Marqués (2000), señala que las principales aportaciones de las TIC son:

- Fácil acceso a una inmensa fuente de información.
- Proceso rápido y fiable de todo tipo de datos.
- Canales de comunicación inmediata (on/off).
- Capacidad de almacenamiento de grandes cantidades de información en pequeños soportes de fácil transporte.
- Automatización de trabajos.
- Interactividad.
- Digitalización de toda la información.

Es muy importante considerar el uso de las TIC en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, sin embargo, no se necesita adquirir equipos o programas avanzados que no les vayan a dar el uso necesario, por eso, es recomendable buscar asesoramiento profesional.

Para introducir las TIC como herramientas de aprendizaje en esta asignatura, debe llevarse de forma autónoma un proceso que fomente el ahorro de tiempo y dinero.

Es relevante considerar la adaptabilidad que tienen los estudiantes actualmente en el uso de herramientas informáticas. Por eso, es relevante que los docentes tomen cursos formativos sobre las TIC, para mejorar de esta manera el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula

EVALUACIÓN PARA LA CALIDAD DE LOS APRENDIZAJES

La evaluación se refiere a la acción y a la consecuencia de evaluar. Esta acción permite indicar, valorar, establecer, apreciar o calcular la importancia de una determinada realidad; y en este caso específico, los logros alcanzados por los estudiantes durante el proceso educativo. Dentro de la actividad educativa se debe emitir un juicio y tomar una decisión de acuerdo a los resultados que se presenten con el objetivo de alcanzar el mejoramiento continuo, estableciendo comparaciones entre los objetivos planteados al inicio del período y los conseguidos por los estudiantes. Existen diversos enfoques para realizar una evaluación y cada uno de ellos tiene un propósito que se extiende más allá del desempeño dentro del aula.

Podemos citar las siguientes:

“La etapa del proceso educativo que tiene como finalidad comprobar, de manera sistemática, en qué medida se han logrado los objetivos propuestos con antelación. Entendiendo a la educación como un proceso sistemático, destinado a lograr cambios duraderos y positivos en la conducta de los sujetos, integrados a la misma, en base a objetivos definidos en forma concreta, precisa, social e individualmente aceptables.” (P. D. Lafourcade).



“Evaluación es el acto que consiste en emitir un juicio de valor, a partir de un conjunto de informaciones sobre la evolución o los resultados de un alumno, con el fin de tomar una decisión.” (B. Maccario).

También es importante considerar lo que nos señala sobre evaluación, el Reglamento a la Ley Orgánica de Educación Intercultural, en el **Art. 184.- Definición.-** La evaluación estudiantil es un proceso continuo de observación, valoración y registro de información que evidencia el logro de objetivos de aprendizaje de los estudiantes y que incluye sistemas de retroalimentación, dirigidos a mejorar la metodología de enseñanza y los resultados de aprendizaje. Los procesos de evaluación estudiantil no siempre deben incluir la emisión de notas o calificaciones. Lo esencial de la evaluación es proveerle retroalimentación al estudiante para que este pueda mejorar y lograr los mínimos establecidos para la aprobación de las asignaturas del currículo y para el cumplimiento de los estándares nacionales. La evaluación debe tener como propósito principal que el docente oriente al estudiante de manera oportuna, pertinente, precisa y detallada, para ayudarlo a lograr los objetivos de aprendizaje.

La evaluación de estudiantes que asisten a establecimientos educativos unidocentes y pluridocentes debe ser adaptada de acuerdo con la normativa que para el efecto expida el Nivel Central de la Autoridad Educativa Nacional. En el caso de la evaluación dirigida a estudiantes con necesidades educativas especiales, se debe proceder de conformidad con lo explicitado en el presente reglamento.

Art. 185.- Propósitos de la evaluación.- La evaluación debe tener como propósito principal que el docente oriente al estudiante de manera oportuna, pertinente, precisa y detallada, para ayudarlo a lograr los objetivos de aprendizaje; como propósito subsidiario, la evaluación debe inducir al docente a un proceso de análisis y reflexión valorativa de su gestión como facilitador de los procesos de aprendizaje, con el objeto de mejorar la efectividad de su gestión. En atención



a su propósito principal, la evaluación valora los aprendizajes en su progreso y resultados; por ello, debe ser formativa en el proceso, sumativa en el producto y orientarse a:

1. Reconocer y valorar las potencialidades del estudiante como individuo y como actor dentro de grupos y equipos de trabajo;
2. Registrar cualitativa y cuantitativamente el logro de los aprendizajes y los avances en el desarrollo integral del estudiante;
3. Retroalimentar la gestión estudiantil para mejorar los resultados de aprendizaje evidenciados durante un periodo académico; y,
4. Estimular la participación de los estudiantes en las actividades de aprendizaje.

Art. 186.- Tipos de evaluación.- La evaluación estudiantil puede ser de los siguientes tipos, según su propósito:

- 1. Diagnóstica:** Se aplica al inicio de un período académico (grado, curso, quimestre o unidad de trabajo) para determinar las condiciones previas con que el estudiante ingresa al proceso de aprendizaje;
- 2. Formativa:** Se realiza durante el proceso de aprendizaje para permitirle al docente realizar ajustes en la metodología de enseñanza, y mantener informados a los actores del proceso educativo sobre los resultados parciales logrados y el avance en el desarrollo integral del estudiante; y,
- 3. Sumativa:** Se realiza para asignar una evaluación totalizadora que refleje la proporción de logros de aprendizaje alcanzados en un grado, curso, quimestre o unidad de trabajo.

Al inicio de un periodo áulico



Explora 
tus conocimientos



kmconaulting.info

En pareja, contesten oralmente:

- ¿Por qué es importante la Contabilidad?
- ¿Cuáles son los principios básicos contables?
- ¿En qué consiste el principio de Partida Doble?
- ¿Qué aplicación darías al principio de materialidad en una empresa?

Durante el proceso formativo

La evaluación formativa, se realiza durante el o los procesos de aprendizaje, valora los logros obtenidos y las dificultades que existen, durante el cual el docente puede hacer uso de diferentes estrategias para evidenciar la adquisición de saberes y desarrollo de destrezas.

Aprende 
haciendo con TIC

1. Ingresa al sitio www.sri.gob.ec y ubica el Reglamento a la Ley de Régimen Tributario Interno, así como el Reglamento para la Ley Reformativa para la Equidad Tributaria en el Ecuador y encuentra las principales diferencias en el Capítulo destinado a la obligatoriedad de llevar contabilidad.
2. Prepara un resumen en Word y preséntalo en clase.



Consolida
tus conocimientos



1. Completa el cuadro que resume las normas tributarias sobre la obligatoriedad de contabilidad. Guíate por el ejemplo.



NORMAS TRIBUTARIAS SOBRE LA OBLIGATORIEDAD DE LLEVAR CONTABILIDAD		
SUSTENTO LEGAL	DESTINADO A:	ASPECTOS IMPORTANTES
Art. 37 del Reglamento para la aplicación de la Ley de Régimen Tributario (2010) reformado luego en el Reglamento a la Ley Orgánica de Incentivos a la Producción y	Contribuyentes obligados a llevar contabilidad.	Las sucursales y establecimientos permanentes de compañías extranjeras y las sociedades. Personas naturales y las sucesiones indivisas que realicen actividades

Al final del proceso

Evaluación sumativa, permite tomar decisiones relacionadas con la aprobación del grado o curso, se recomienda utilizar pruebas de base estructurada o pruebas objetivas.



Evalúa
tus conocimientos



ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN



1. Escribe en el paréntesis V si es verdadero o F si es falso, Argumenta tu respuesta si es falsa.
- a. El costo se puede definir como salidas de efectivo para obtener algún producto o servicio que posteriormente significará un beneficio. ()

 - b. Debemos realizar declaraciones mensuales de IVA cuando se venden bienes con tarifa 0%. ()

Según los actores que intervienen en el proceso de evaluación

La **autoevaluación**, proceso que a través de una estrategia el estudiante es quien se evalúa, permite reconocer sus posibilidades, limitaciones y cambios necesarios para mejorar su aprendizaje.



ACTIVIDADES DE AUTOEVALUACIÓN

• Marca con una X tu respuesta:

Después del estudio del bloque soy capaz de:	SÍ	NO
Identificar la inversión inicial que necesito para empezar una actividad de emprendimiento.		
Distinguir los diferentes tipos de costos y gastos que puede tener mi emprendimiento.		
Clasificar las diferentes cuentas necesarias en una actividad de negocios para poder armar los estados financieros.		

La **coevaluación**, se realiza entre los estudiantes. Es un proceso que les permite aprender a valorar los procesos y actuaciones de sus compañeros, fomenta la participación, reflexión y crítica constructiva en un ambiente de libertad y responsabilidad, es necesario brindar a los estudiantes criterios de evaluación o indicadores establecidos.



ACTIVIDADES DE COEVALUACIÓN



1. En equipo, identifiquen un negocio o actividad de emprendimiento en una zona cercana a su comunidad y con una plantilla de trabajo identifiquen los principales costos y gastos de esa empresa.
2. Estimen sus necesidades de capital de trabajo.
3. Determinen el punto de equilibrio en unidades del negocio.
4. Elaboren una cartelera en el curso donde expongan el trabajo acompañado de una breve reseña del emprendimiento. ¿Cómo empezó el negocio? ¿Cómo nació la idea?

La **heteroevaluación**, es dirigida y aplicada por el docente, permite identificar las falencias ocurridas en el proceso para diseñar actividades remediales antes de continuar con el currículo, creando oportunidades de aprendizaje y la mejora de la práctica docente.

Para que este proceso evaluativo se lleve con éxito es necesario identificar las estrategias y los instrumentos adecuados para el nivel de desarrollo y aprendizaje de los estudiantes.

Algunos instrumentos que deberán usarse para la obtención de evidencias son:

- Rúbrica o matriz de verificación.
- Listas de cotejo o control.
- Registro anecdótico o anecdotario.
- Observación directa.
- Producciones escritas y gráficas.
- Proyectos colectivos de búsqueda de información, identificación de problemáticas y formulación de alternativas de solución.

- Esquemas y mapas conceptuales.
- Registros y cuadros de actitudes observadas en los estudiantes en actividades colectivas.
- Portafolios y carpetas de los trabajos.
- Pruebas escritas u orales.

Para complementar a los instrumentos evaluativos se deberán aplicar técnicas para la evaluación de desempeño como:

- Mapas mentales
- Solución de problemas
- Método de casos
- Proyectos
- Diario
- Debate
- Ensayos
- Técnica de la pregunta

El correcto uso de estos instrumentos y técnicas facilitan al docente el trabajo evaluativo realizado en forma cualitativa y cuantitativa a los estudiantes, permitiendo realizar un seguimiento y al mismo tiempo creando oportunidades de aprendizaje, que servirán para orientar lo propuesto en el bloque de estudio.

Este proceso permite además obtener evidencias, elaborar juicios y brindar retroalimentación sobre los logros de aprendizaje de los estudiantes a lo largo de su formación; siendo parte fundamental de la enseñanza y del aprendizaje.



Por lo tanto, la evaluación de los aprendizajes busca que estudiantes, docentes, representantes o tutores y autoridades educativas, tomen decisiones que permitan mejorar el desempeño de los estudiantes.

RÚBRICAS PARA EVALUAR LOS DESEMPEÑOS

La Rúbrica: es un instrumento de evaluación de los aprendizajes y desempeños conformado por un conjunto de enunciados redactados con trama textual descriptiva que se los conoce en el campo de la evaluación como indicadores, criterios, o descriptores específicos que permiten dar un valor a los trabajos que evidencian conocimientos, destrezas, habilidades, competencias, actitudes y aptitudes logrados por el estudiante en un proceso de aprendizaje de una asignatura en particular.

En la rúbrica también llamada matriz de valoración se puntualizan no únicamente los rasgos que han de cumplir el desempeño de los/las estudiantes sino que se establecen niveles de capacidad con adjudicación de un puntaje para cada nivel.

...“las rúbricas también pueden ser entendidas como pautas que permiten aunar criterios, niveles de logro y descriptores cuando de juzgar o evaluar un aspecto del proceso educativo se trata”. (Vera, 2011).



Este instrumento de evaluación se lo puede utilizar para los trabajos de equipos, de investigación, participación en clases, exposiciones, ensayos, resúmenes, cuadros sinópticos, mapas conceptuales, cuadros comparativos, entre otros.

Se comenzará con un trabajo de mesa donde se determinarán las tareas y dimensiones que se van a evaluar, por ejemplo:

TAREAS	DIMENSIONES
Presentación oral	La proyección de la voz El lenguaje corporal La gramática Pronunciación

La **tarea** es el producto del aprendizaje, lo que el docente pretende evaluar y las **dimensiones** que caracterizan o aspectos relevantes que debe contener dicha tarea, de tal manera que en ella se pueda evidenciar las destrezas adquiridas en el proceso de construcción de los aprendizajes.

Como pueden observar en el ejemplo el número de dimensiones que se recomiendan son mínimo cuatro, máximo ocho cuando la evaluación es formativa y si la rúbrica se va a utilizar para una evaluación sumativa se recomiendan menos dimensiones.

La información en una **rúbrica** se distribuye de la siguiente manera: en la primera columna se colocarán las dimensiones a evaluar, de forma horizontal irá la escala de calificación y en ellas se escriben los criterios que reflejan los objetivos de aprendizaje y destrezas de la actividad.

En relación a la cuantificación de los criterios de las rúbricas es necesario que el docente utilice una escala para determinar en cantidades los logros que en relación al aprendizaje han sido



adquiridos por los estudiantes, esta cuantificación de los resultados a la que se la conoce como calificación debe tener una escala en la cual el docente plantea de manera concreta el proceso de aprender de sus estudiantes, por ello se debe ser cauteloso al ponderar el criterio o descriptor de la rúbrica, se recomienda ser cuidadoso en la forma de cómo califica; para ello debe relacionar el esfuerzo con el que realiza el estudiante la tarea con el puntaje que se asigna.

El proceso evaluativo comienza con obtener información de cuanto está aprendiendo el estudiante, emitir juicios de valor y tomar decisiones frente a los resultados. Es necesario que el juicio de valor que resulta del proceso evaluativo sea comunicado.

Para emitir una calificación cuantitativa recordemos los siguientes términos:

- **Escala de calificación:** sucesión ordenada de valores distintos de una misma cualidad (RAE, 2012). Es decir, se puede entender como la gradación (niveles) de la calidad que permite determinar el dominio de cada criterio alcanzado por cada estudiante.

- **Escala:** es una línea continua que representa una relación entre una característica observada y un punto en esta. La línea imaginaria dividida en partes iguales representa dicha relación en orden de magnitud de tal manera que a cada punto en la escala le corresponde una medida de la característica observada. (Medina y Verdejo, 2001, p. 156)

Bajo estos criterios es menester señalar que se deben elaborar escalas para medir el grado de cumplimiento y de desempeños que van adquiriendo los estudiantes durante el proceso mediante una cuantificación.



EJEMPLO DE RÚBRICA:

Rúbrica de evaluación de las destrezas en un trabajo de Investigación



Criterios o Rasgos	Excelente	Satisfactorio	Satisfactorio con recomendaciones	Necesita mejorar
Puntaje	5	4	3	2-1-0
Cantidad de información	Todos los temas han sido abordados, cada una de las preguntas se respondieron con cuatro o más frases.	Todos los temas han sido abordados y la mayor parte de las preguntas se respondieron con tres frases como mínimo.	Todos los temas han sido abordados y la mayor parte de las preguntas se respondieron con dos frases como mínimo.	Uno o más temas no han sido abordados y la mayor parte de las preguntas se respondieron con dos frases como mínimo.
Calidad de la información	Se relaciona claramente con el tema principal citando fuentes válidas y múltiples y la información es más relevante con los diversos ejemplos, diversos puntos de vistas y sus opiniones.	Se relaciona adecuadamente con el tema principal, citando fuentes válidas y múltiples y la información es importante por algunos ejemplos y diversos puntos de vistas que se exponen.	Se relaciona aceptablemente con el tema principal. Son limitadas o poco variada las fuentes citadas, no existen ejemplos.	Se aparta del tema, no da a conocer la fuentes y no existen ejemplos.
Objetivo de la investigación	Se muestran claros y precisos lo que permite cumplirlos, medirlos o evaluarlos.	Se definen, permiten de alguna manera saber qué se va hacer. Son difíciles de cumplirlos.	Se establecen, aunque no permiten determinar si los resultados se cumplirán.	Se establecen, no son claros, no es posible medirlos o evaluarlos.



<p>Análisis del contenido</p>	<p>Demuestra profundidad, comprensión y manejo impecable del tema, apoyado en ejemplos haciendo un análisis reflexivo y esmerado. La investigación articula con la parte teórica de forma pertinente.</p>	<p>Demuestra comprensión general del tema tratado. Las ideas son claras haciendo uso de ejemplos, detalles y explicaciones y la investigación articula con la parte teórica de forma superficial.</p>	<p>Demuestra comprensión limitada del tema tratado sin mucha reflexión ni análisis profundo y la investigación no articula con la parte teórica.</p>	<p>Demuestra poco conocimiento del tema no expresa bien ni las ideas ni apoya con ejemplo ni explicaciones y la investigación no articula con la parte teórica.</p>
<p>Presentación del informe</p>	<p>Cumple con el tiempo estipulado. Debe tener el nombre del autor, del trabajo, de la materia, el grado, y nombre del docente.</p>	<p>Entrega con 1 día de retraso. Debe tener su nombre, materia, grado, y nombre del docente.</p>	<p>Entrega con 2 día de retraso. Debe tener su nombre y falta el resto de la información.</p>	<p>Entrega con 3 día de retraso, faltan los datos.</p>

El trabajo cooperativo brinda muchas ventajas en el proceso enseñanza- aprendizaje, se puede con esta estrategia desarrollar habilidades y actitudes que servirán para el desempeño en la vida del estudiante, por ejemplo el respeto a las opiniones de los demás, tolerancia, convivir en la



diversidad, potencializar el conocimiento en la medida que aprendemos de los demás, escucha activa, entre otras; es decir, se fortalece el aspecto cognitivo, social y afectivo individual a través de la ayuda mutua, aprendiendo uno de otros. Por ello, nos basamos en la propuesta de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) de **Vygotsky (1978)**, debido a que el aprendizaje es considerado una actividad social, “en la cual la interacción con los compañeros de grupo permite a los estudiantes obtener beneficios que están fuera de su alcance que cuando trabajan solo, o cuando sus intercambios se restringen al contacto con el profesor, dicha interacción hace posible el aprendizaje de actitudes, valores, habilidades e información específica; adicionalmente proporciona apoyos, oportunidades y modelos para desarrollar una conducta prosocial y autonomía”. (Díaz Barriga Arce & Hernández Rojas, 2002)

Rúbrica de evaluación de las destrezas del aprendizaje cooperativo



Criterios Rasgos	Exceptional	Admirable	Aceptable	Inaceptable
Puntaje	10-9	8-7-6	5-4-3	2-1-0
Rol dentro del grupo	Todos tienen definidos sus roles y lo desempeñan espectacularmente.	Todos tienen definidos sus roles y sus desempeños son buenos.	Todos tienen definidos sus roles; aunque sus desempeños no son consistentes.	No tienen definido sus roles
Responsabilidad compartida	Todos comparten con igualdad la responsabilidad de la tarea.	La mayor parte de los miembros del grupo comparte la responsabilidad en la tarea.	La responsabilidad es compartida por la mitad de los miembros del grupo.	La responsabilidad recae en una sola persona.
Aportes y reflexión del contenido	Demuestran comprensión profunda del tema, las ideas la desarrollan por medios de ejemplos, con un análisis, reflexión y explicaciones esmerada.	Demuestran comprensión general del tema, las ideas la desarrollan por medios de ejemplos, razones o explicaciones.	Demuestran limitada comprensión del tema, no expresan bien las ideas, faltan ejemplos, razones o explicaciones.	Demuestran poca comprensión del tema, no expresan bien las ideas ni la respaldan con ejemplos, razones o explicaciones.
Trabajo del grupo	Excelente trabajo en: organización, integración de las sugerencias	Buen trabajo en: organización, integración de diferentes	Regular trabajo en organización, incorporan	Grupo desorganizado, no cooperan entre ellos, se



PRUEBAS DE BASE ESTRUCTURADA

LAS PRUEBAS

Las pruebas que elabora el docente al momento de la evaluación son preguntas construidas con base a criterios técnicos, para que los estudiantes contesten libremente su respuesta de forma extensa o breve. Estas pruebas se subdividen en:

- Prueba de base no estructurada
- Prueba de base semiestructurada
- Prueba de base estructurada

Las pruebas de base no estructurada:

Proponen un tema a desarrollar con absoluta libertad, en ellas se pueden integrar y organizar las ideas con la profundidad de discernimiento que se desee. Entre las más conocidas se encuentran: el ensayo, la composición, el desarrollo temático y el reporte. Algunas de sus características son:

- Permiten la valoración de habilidades como el análisis, la síntesis y la emisión de juicios (capacidad crítica) y habilidades verbales (expresión, argumentación, redacción).
- Su revisión es una tarea complicada, por tanto los docentes rehúyen su aplicación en grupos numerosos; sin embargo, los profesores experimentados categorizan y evalúan con cierta prontitud.



- Este tipo de preguntas permiten evaluar resultados complejos de aprendizaje que requieren niveles cognitivos altos.

Prueba de base semiestructurada

Consiste en proponer al estudiante uno o varios temas que serán desarrollados por escrito, imponiéndoles ciertas restricciones en cuanto a la forma y el contenido de las respuestas.

- Se inducen las respuestas que contribuyen a desarrollar en cierto grado, temas y contenidos específicos.
- La respuesta breve permite revisar y calificar con mayor prontitud que las de base no estructurada.
- La habilidad para el manejo de la información relevantes, se hace manifiesta en este tipo de prueba.
- Las respuestas breves sólo pueden calificarse en forma subjetiva, lo que conlleva a tener resultados poco confiables.

Prueba de base estructurada

Consisten en organizar una serie de cuestiones cuya respuesta se proporciona en forma breve (palabras, frases cortas, signos, símbolos), o bien, seleccionando entre las opciones. Cabe mencionar que es un tipo de reactivo muy criticado, debido a que se reduce a valorar la capacidad memorística, sin embargo, esto solo acontece ante una limitada creatividad del docente para



formular reactivos que permitan al estudiante, accionar procesos mentales superiores, como la organización conceptual, la integración de los aprendizajes y la transferencia de la información a situaciones novedosas específicas.

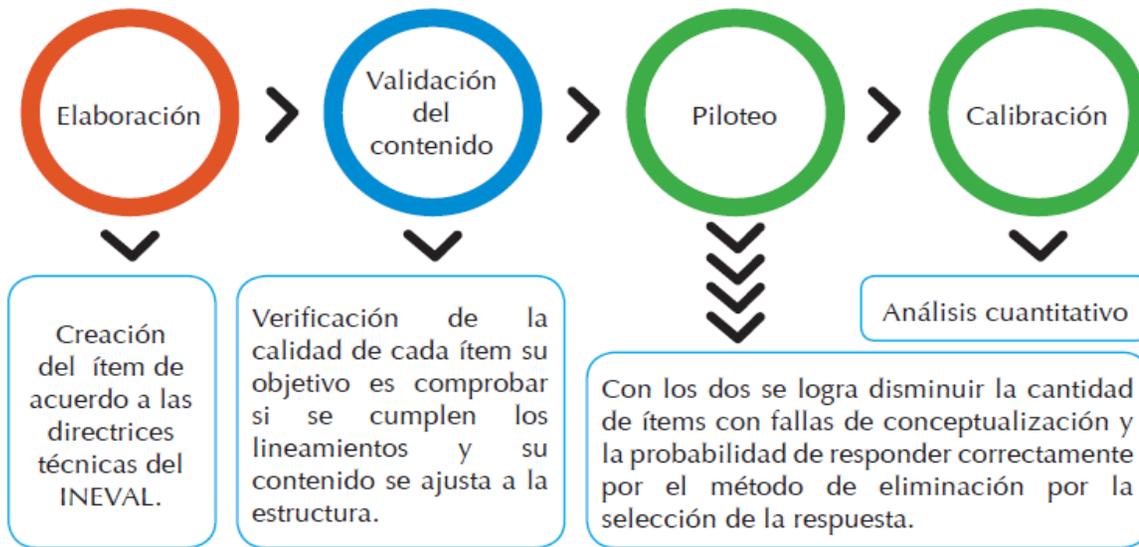
Las pruebas de base estructurada, de acuerdo al tipo de ítem se clasifican en:

- 1. Tipo suministro** (el sustentante “suministra la respuesta) formato que incluye *la complementación y la respuesta breve*.
- 2. Tipo selección** (el estudiante elige la respuesta) que integra a la *doble alternativa, la correspondencia, la opción múltiple, y la identificación*

Con el fin que una prueba sea dinámica y diversa, los ítems de opción múltiple se pueden organizar en diferentes formatos, algunos de estos son:

- Simples
- Ordenamiento
- Completamiento
- Elección de elementos
- Relación de columnas

Es importante que antes de elegir el formato se tenga en claro el contenido:



El Instituto de Evaluación Nacional Educativa (INEVAL) realiza sus labores con base en los estándares de calidad educativa definidos por el Ministerio de Educación y desarrolla otros que considera técnicamente pertinente.

La prueba estandarizada es una tarea o conjunto de tareas dadas bajo condiciones estándar y que está diseñada para evaluar algún aspecto del conocimiento, habilidades o personalidad de un individuo.

Este tipo de prueba se debe aplicar en parciales, exámenes de quimestre y en recuperaciones.

Las ventajas de las pruebas estandarizadas son:



- Se integra fácilmente a un proceso imparcial.
- Es transparente y de gran escala.

Premisas generales para el proceso de elaboración:

Cada ítem o reactivo que se integra a una prueba debe cumplir con las directrices técnicas propuestas por el Instituto Nacional de Evaluación (INEVAL) con el fin de garantizar calidad.

Algunas de estas directrices son:

- Las pruebas estandarizadas están conformadas por ítem o reactivos que son unidades básicas.
- El objetivo es determinar si el que la responde posee conocimiento, habilidades, actitudes o destrezas.
- Los ítem de opciones múltiples cuentan con cuatro opciones de respuesta, y una de ella es la correcta y las tres restante son distractores plausibles, estos últimos son las opciones de respuestas en el contexto pero no llegan a ser las correctas.
- Las opciones de respuestas que sean numéricas deben estar organizadas de forma ascendente.
- En caso de que una palabra se repita en todas las opciones de respuesta, se retira y se integra al planteamiento.
- Los ítems poden ir acompañados de indicaciones dirigidas a los textos y figuras que se emplearan adicionalmente.

Estimados docentes en este espacio de la guía les proporcionamos **ejemplos** de pruebas de base estructurada para ser implementadas en el proceso evaluativo. (López, et al., 2013).



PLANIFICACIÓN CURRICULAR ANUAL (PCA)

Es un documento que corresponde al segundo nivel de concreción curricular y aporta una visión general de lo que se trabajará durante todo el año escolar.

Con base en los lineamientos propuestos en la PCI, en especial los relacionados al punto 6.2, previo a la construcción de la PCA, se hace necesario que los docentes reunidos por grados, cursos y/o áreas establezcan, para cada uno de sus grupos de estudiantes los contenidos de aprendizaje que se trabajará, por tanto, es indispensable realizar una desagregación de los contenidos de aprendizaje. El instrumento para realizar la desagregación de contenidos de aprendizaje será establecido por cada institución educativa y este será la guía para definir las unidades de planificación² de la PCA.

La planificación curricular anual es el resultado del trabajo en equipo de las autoridades y los docentes de las áreas (Matemática, Lengua y Literatura, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Educación Física, Educación Cultural y Artística, Lengua Extranjera), áreas técnicas, expertos profesionales, y docentes de Educación Inicial.

Tomando en cuenta las particularidades de los currículos de los niveles de educación (Tabla 2), la autoridad educativa nacional ha establecido el formato de PCA que será utilizado por todas las instituciones educativas del país, el mismo que se encuentra en el portal “Educar Ecuador”.



El formato de PCA contiene secciones que deben ser cubiertas según la especificidad institucional y de acuerdo con los siguientes lineamientos:

Datos informativos

En esta sección deben constar los datos de identificación de la institución, el nivel educativo y el nombre del equipo de docentes que elabora la planificación. Además, debe constar:

² Una unidad de planificación es el conjunto de objetivos, contenidos y actividades para el desarrollo y evaluación de contenidos; organizados en períodos amplios.



Área: corresponde a las áreas propuestas en el currículo de EGB y BGU (Lengua y Literatura, Matemática, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Lengua Extranjera, Educación Física y Educación Cultural y Artística); en el caso de BT y BTP, corresponde a las áreas técnicas (Agropecuaria, Industrial, de Servicios, Artística y Deportiva) y a la Figura Profesional que se planifica.

Para el caso de las instituciones del Sistema Intercultural Bilingüe, deberán constar las áreas que se integran en el desarrollo de esta planificación.

En primer grado de EGB todas las áreas están integradas, por esta razón en este aspecto se indicará únicamente “Currículo integral”.

En el subnivel de Preparatoria (primer grado de EGB) se establece un currículo integral organizado por ámbitos de desarrollo y aprendizaje. En las 25 horas pedagógicas deberán realizarse las actividades de la jornada diaria (actividades iniciales, finales, de lectura, dirigidas, rutinas, entre otras), organizadas en experiencias de aprendizaje que estimulen de manera integral las destrezas con criterios de desempeño de los siete (7) ámbitos de desarrollo y aprendizaje. Este currículo integral se encuentra articulado con el enfoque y metodología del Currículo del nivel de Educación Inicial.

Es importante considerar que en Educación Inicial el currículo tiene un enfoque integrador, por lo tanto, no es tratado por asignaturas sino por ejes y ámbitos de desarrollo al igual que el currículo integral de Preparatoria.

Asignatura: corresponde a una de las asignaturas o módulos formativos de las figuras profesionales que se planifican.



No aplica para educación Inicial y primer grado de EGB (exceptuando Educación Física y Educación Cultural y Artística).

Grado/curso: en este aspecto se debe indicar el grado o curso según corresponda la planificación. Es importante considerar que para el caso de Educación Inicial se debe indicar el grupo al que corresponde la planificación; los grupos son: de 0 a 1, de 0 a 2, de 2 a 3, de 3 a 4 y de 4 a 5 años.

En el caso del BTP no aplica porque su duración es solo de un año escolar.

Nivel educativo: corresponde a los niveles de Educación Inicial, EGB y BGU.



Tiempo

Es la información relacionada con la distribución de la carga horaria según lo prescrito en el currículo correspondiente y lo establecido en la institución educativa. Entre los aspectos a señalar están:

Carga horaria semanal: escribir la carga horaria para la asignatura correspondiente según lo prescrito en el currículo y lo establecido por la institución educativa.

Considerar que, para primer grado, en relación al currículo integral, la carga horaria es de 25 horas, que corresponden al desarrollo de experiencias de aprendizaje y no de asignaturas.

En el subnivel de Preparatoria (primer grado de EGB) se establece un currículo integral organizado por ámbitos de desarrollo y aprendizaje. En las 25 horas pedagógicas deberán realizarse las actividades de la jornada diaria (actividades iniciales, finales, de lectura, dirigidas, rutinas, entre otras), organizadas en experiencias de aprendizaje que estimulen de manera integral las destrezas con criterios de desempeño de los siete (7) ámbitos de desarrollo y aprendizaje. Este currículo integral se encuentra articulado con el enfoque y metodología del Currículo del nivel de Educación Inicial.



En Educación Inicial se deben tomar en cuenta las orientaciones metodológicas determinadas por el currículo de educación inicial.

En el caso del BT corresponde a la carga horaria semanal prescrita para cada módulo formativo. En el caso del BTP no aplica porque depende de la organización que se asuma con la entidad receptora.

Número de semanas de trabajo: son las 40 semanas prescritas por la autoridad educativa nacional. En el BTP no aplica porque la organización del año de estudio dependerá del horario de trabajo que se establezca para la formación de los estudiantes en la entidad receptora.

Tiempo considerado para evaluaciones e imprevistos: es el tiempo en semanas destinado para evaluaciones e imprevistos dependiendo de la organización institucional. En el caso del BTP no aplica por cuanto debe cumplirse con las 1200 horas de formación estipuladas para esta oferta formativa.

Total de semanas clases: es la diferencia entre el número de semanas de trabajo y número de semanas destinado a evaluaciones e imprevistos. No aplica para el BTP.

Total de períodos: es el producto entre la carga horaria semanal por el total de semanas de clases. En lo que corresponde al BTP debe anotarse el número de horas de formación a desarrollarse, tanto en la institución educativa como en la entidad receptora.

Objetivos



Para Educación Inicial y primer grado de EGB no hace falta incluirlos en esta planificación puesto que estos se encuentran establecidos en los currículos correspondientes.

A partir del subnivel elemental en la EGB hasta el BGU (tronco común) corresponde a los propuestos por la institución educativa articulados con lo prescrito a nivel nacional, considerando las edades de los estudiantes de cada uno de los grados y cursos. Son desglosados de los objetivos del área por subnivel propuestos en el currículo nacional.

En BT y los bachilleratos complementarios deberán desagregarse de los objetivos de área.

En BT y BTP deberán anotarse los objetivos de los módulos formativos correspondientes.

Ejes transversales/valores

Son los determinados por la institución educativa en concordancia con los principios del Buen Vivir y aquellos que se relacionen con la identidad, misión y contexto institucionales.

Desarrollo de unidades de planificación³

En esta sección se expondrá una visión general de las unidades que se trabajarán durante todo el año escolar; el número de unidades será determinado por el equipo docente de acuerdo a los contenidos que se hayan establecido para los diferentes grupos de estudiantes.



Las unidades están en correspondencia con la metodología determinada en la PCI, por tanto, su organización está en función de lo señalado en la tabla 2. Los elementos de este apartado son:

Título de la unidad: es el título que describe la unidad.

Objetivos específicos de la unidad de planificación: son determinados por el equipo de docentes en la básica, bachillerato, bachillerato técnico y bachillerato técnico productivo; en estos dos últimos casos se denominan objetivos de las unidades de trabajo.

En Educación Inicial y primer grado son determinados por el docente y corresponden a los objetivos de las experiencias de aprendizaje.

En Educación Intercultural Bilingüe son determinados en los currículos adaptados para de este sistema.

Contenidos: de acuerdo a lo propuesto en el PCI los docentes deberán seleccionar los contenidos (Tabla 2, literal c), para organizar las unidades de planificación.

En Educación Inicial, cada docente seleccionará de las destrezas del currículo las destrezas que se articulen con las experiencias de aprendizaje propuestas.

En los subniveles de EGB y el nivel de Bachillerato en Ciencias, BT (tronco común), corresponden a las destrezas con criterios de desempeño que los equipos de docentes desagregan en función de lo propuesto en el PCI.

En el BT y BTP, son los docentes quienes organizan las unidades de trabajo y sus contenidos (procedimentales, conceptuales y actitudinales) en función de lo propuesto en el currículo nacional. En el caso que la FIP cuente con las Unidades de Trabajo definidas desde el Ministerio de Educación (desarrollo curricular) los docentes deberán iniciar la planificación con la revisión y ajuste de las mismas; en caso contrario, los docentes deberán determinar las unidades de trabajo a partir del enunciado general del currículo, para lo cual deberán apoyarse en la Guía para la Elaboración del Desarrollo Curricular de los Módulos Formativos de las Figuras Profesionales de Bachillerato Técnico y Bachillerato Técnico Productivo, que se encuentra en la página web del Ministerio.

Para el caso de Educación Intercultural Bilingüe, corresponde a los saberes y conocimientos que se proponen en el currículo adaptado para este sistema.

Orientaciones metodológicas: en educación inicial, básica y bachillerato (ciencias, técnico y bachilleratos complementarios) son planteadas por los docentes y describen las actividades generales que se realizarán con los estudiantes para trabajar el conjunto de contenidos propuestos en la unidad de planificación. Estas orientaciones son la guía para el planteamiento de las actividades al momento de desarrollar las unidades de planificación. Para el caso del Sistema Intercultural Bilingüe estas orientaciones se plantean en unidades integradas que se proponen desde el nivel central.



En esta sección también se harán constar las estrategias que se utilizarán para el desarrollo de los planes de mejora.

Además, se debe considerar, para la EGB Preparatoria, Elemental y Media, las actividades que incentiven el cumplimiento de los 30 minutos diarios de lectura libre de textos relacionados con todas y cada una de las áreas del conocimiento propuestas en el currículo nacional o a la lectura recreativa en el contexto de la actividad escolar cotidiana, según la disposición general tercera del Acuerdo Ministerial No. MINEDUC-ME-16-00020-A.

Evaluación: son los criterios para medir el avance de los estudiantes en el trabajo que se desarrolla en cada unidad de planificación.

En Educación Inicial son determinados por el docente en relación a las destrezas.

En EGB, bachillerato en ciencias y BT (tronco común), corresponden a los criterios de evaluación y los indicadores propuestos en el currículo nacional; estos últimos deben proponerse desagregados en relación con las destrezas con criterios de desempeño que se trabajen en cada unidad de planificación. Además, en este apartado se debe señalar los componentes del perfil a los que dichos indicadores apuntan.



Para el BT y BTP son determinados por los docentes de acuerdo a los objetivos de cada unidad de trabajo, en articulación con lo propuesto en el currículo nacional.

Duración: semanas u horas según el número de unidades de planificación, es decir lo que va a durar cada unidad en ser desarrolla

Recursos: materiales bibliográficos digitales, que son utilizados para plantear las unidades de planificación.

Observaciones: son las novedades que se presentan en el desarrollo de cada unidad, en este apartado se puede sugerir ajustes para el mejor cumplimiento de la planificación.

La planificación curricular anual que funge como la directriz para generar las planificaciones de aula de acuerdo al contexto, necesidades e intereses de los estudiantes, será registrada a través del portal “Educar Ecuador”, conforme la normativa que lo especifica.



1.PLANIFICACIÓN CURRICULAR ANUAL -PCA

2.PLAN DE UNIDAD DIDÁCTICA

3.PLAN DE DESTREZA





LOGO INSTITUCIONAL		NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN			AÑO LECTIVO	
PLAN CURRICULAR ANUAL						
1. DATOS INFORMATIVOS						
Área:	EMPRENDIMIENTO Y GESTION			Asignatura:	EMPRENDIMIENTO	
Docente(s):						
Grado/cursos:	TERCERP BGU			Nivel Educativo:	BACHILLERATO	
2. TIEMPO						
Carga horaria semanal	No. Semanas de trabajo	Evaluación del aprendizaje e imprevistos	Total de semanas clases	Total de periodos	Número de unidades microcurriculares	
2	40	4	36	72	2	
3. OBJETIVOS						
Objetivos del grado/cursos						
O.E.G.1. Consolidar un proceso eficiente que contribuya a la investigación de mercado mediante el análisis de la oferta, la demanda y la competencia.						
O.E.G.2. Definir estrategias competitivas que determinan la puesta en marcha de la idea emprendedora.						
O.E.G.3. Identificar y aplicar las pautas legales que favorecen al desarrollo sostenible de la empresa en el medio.						
4. EJES TRANSVERSALES:				<ul style="list-style-type: none"> • Buen Vivir 		



- Valores: Respeto
- Honestidad , Responsabilidad, solidaridad
- La Interculturalidad
- Formación de una ciudadanía democrática.
- Protección del medio ambiente
- Cuidado de la salud y hábitos de recreación en los estudiantes

5. DESARROLLO DE UNIDADES DE PLANIFICACIÓN

Unidad 1: Planificación y control financiero del emprendimiento

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA UNIDAD DE PLANIFICACIÓN

O.E.G.1. Consolidar un proceso eficiente que contribuya a la investigación de mercado mediante el análisis de la oferta, la demanda y la competencia.

CONTENIDOS

EG.5.5.1. Determinar las necesidades de la zona geográfica y la forma en que el emprendimiento las satisfaría, como elemento fundamental para seleccionar una idea de negocio.

EG.5.5.2. Exponer, de forma sintética y sencilla, el bien o servicio seleccionado

(Idea de emprendimiento) y sus características principales, de tal manera que, en un lapso muy corto, se genere impacto entre quienes escuchan.

EG.5.5.3. Representar gráficamente la estructura organizacional y las principales funciones de las diferentes áreas del nuevo emprendimiento, para identificar los recursos humanos requeridos.

EG.5.5.4. Describir y explicar detalladamente el proceso operacional o productivo del nuevo emprendimiento con todos los componentes y recursos requeridos (humanos y materiales), para asegurar la fabricación de un producto o la generación de un servicio de alta calidad.

EG.5.5.5. Determinar el monto de los bienes que el nuevo emprendimiento requiere, para establecer el valor de la inversión necesaria.

EG.5.5.6. Determinar el costo de producción de los bienes o el costo de los servicios como elemento fundamental para conocer los gastos que la operación requiere

EG.5.5.7. Identificar los costos fijos y variables (directos e indirectos) en un ejercicio de bienes o servicios.

EG.5.5.8. Describir y explicar de forma sencilla el segmento de mercado que se desea alcanzar y sus características, para establecer estrategias adecuadas para convertirlo en cliente/usuario.

EG.5.5.9. Establecer las variables de mercado (producto, precio, plaza, promoción y personalización) del nuevo emprendimiento, para satisfacer las necesidades del segmento de mercado seleccionado

EG.5.5.10. Describir y explicar los mecanismos de comunicación (publicidad y promoción) que se implementará en el futuro emprendimiento, en función de la caracterización del segmento de mercado que se aspira alcanzar.

EG.5.5.11. Aplicar metodologías para elaborar una proyección de ingresos (incluyendo incrementos paulatinos y ciclicidad), considerando las unidades vendidas y los precios de venta, para establecer el monto de ingresos del nuevo emprendimiento.

EG.5.5.12. Utilizar metodologías para elaborar proyecciones de costos y gastos, que permitan establecer el monto necesario para cumplir con estas obligaciones de fondos futuros.

EG.5.5.13. Utilizar hojas electrónicas para realizar proyecciones utilizando las TIC de manera que se facilite su elaboración.

EG.5.5.14. Elaborar el plan de ingresos y egresos del futuro emprendimiento, que permita la evaluación cuantitativa del mismo.

EG.5.5.15. Calcular el margen de contribución del producto o servicio del emprendimiento.

EG.5.5.16. Calcular el punto de equilibrio de una empresa a partir de la identificación de costos unitarios.

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

MÉTODO INDUCTIVO Y DEDUCTIVO

1.- Observación

2.- Análisis o experimentación

- 3.- Comparación
- 4.- Abstracción
- 5.- Generalización
- 6.- Comprobación
- 7.- Aplicación

Se evaluará el conocimiento de la estructura del mercado y de las necesidades que presenta tanto su mercado próximo como otros, por medio de gráficas de la segmentación del mercado, esquemas con características de la población, exposiciones, exámenes, casos de estudio, etc.

Se valorará la aplicación de técnicas de investigación de mercado y el conocimiento de los elementos y herramientas más eficaces para obtener información precisa, mediante ejercicios de aplicación, talleres, exámenes, exposiciones, casos de estudio, etc.

MÉTODO DE INVESTIGACIÓN PARA UN ESTUDIO DE CASO ACADÉMICO

- 1.- Realiza una investigación.
- 2.- Realiza observación directa.
- 3.- Tomar notas sobre la investigación.
- 4.- Realizar entrevistas de acuerdo a lo planificado
- 5.- Secuenciar y reunir los datos y analizarlos.
- 6.- Presenta el resultado final de estudio de casos.

Se evaluará la aplicación de técnicas de comunicación y mercadeo dirigidas a segmentos de mercado específicos, por medio de talleres grupales, plenarios, debates, casos de estudio, exámenes, etc.

Se evaluará el conocimiento de los principios administrativos con un enfoque de responsabilidad social, por medio de debates, exposiciones, seminarios, preguntas, casos de estudio, exámenes, etc.

Se pedirá que el estudiante demuestre su conocimiento sobre todos los procesos de la planificación de producción en presentaciones, debates, concursos, exámenes, talleres, etc. El estudiante debe conocer costos fijos, variables, directos

e indirectos). Se evaluará dichos conocimientos mediante ejercicios, exámenes, proyectos, casos de estudio, presentaciones, etc.

Se evaluará el conocimiento de la estructura del mercado y de las necesidades que presenta tanto su mercado próximo como otros, por medio de gráficas de la segmentación del mercado, esquemas con características de la población, exposiciones, exámenes, casos de estudio, etc.

Se valorará la aplicación de técnicas de investigación de mercado y el conocimiento de los elementos y herramientas más eficaces para obtener información precisa, mediante ejercicios de aplicación, talleres, exámenes, exposiciones, casos de estudio, etc.

Se evaluará el conocimiento de la estructura del mercado y de las necesidades que presenta tanto su mercado próximo como otros, por medio de gráficas de la segmentación del mercado, esquemas con características de la población, exposiciones, exámenes, casos de estudio, etc.

Se valorará la aplicación de técnicas de investigación de mercado y el conocimiento de los elementos y herramientas más eficaces para obtener información precisa, mediante ejercicios de aplicación, talleres, exámenes, exposiciones, casos de estudio, et

Una vez que el estudiante aprenda a proyectar costos y gastos, el punto de equilibrio del emprendimiento y el margen de contribución, logrará aplicar las TIC y presentarlos gráficamente o impresos. Se evaluará la aplicación de las evaluaciones financieras y flujos de efectivo en las TIC por medio de presentaciones gráficas o impresas.

EVALUACIÓN

Determina, en una zona geográfica, la necesidad de un determinado bien o servicio para convertirla en su cliente frecuente. (S.4., S.1.)

I.EG.5.8.1. Realiza una mezcla adecuada de las variables de mercado (producto, precio, plaza, promoción y personalización) para un bien o servicio nuevo que presenta a un segmento de mercado específico mediante mecanismos de comunicación eficaces. (I.3., S.1.)

I.EG.5.6.1. Valora, de acuerdo con un criterio administrativo, la responsabilidad social en la planificación de los recursos humanos (estructura organizacional, proceso de contratación, capacitación, deberes y derechos laborales, despido) y diagrama una estructura organizacional óptima para un emprendimiento. (I.4, S.3.)

I.EG.5.9.1. Especifica detalladamente las actividades de la planificación de producción (recursos humanos y materiales) para que un emprendimiento sea de calidad y productivo.

(I.1., S.1.)

I.EG.5.9.2. Determina la cantidad de bienes o servicios que se debe producir debido a la proporción de los costos de producción (costos fijos, variables, directos e indirectos) y los gastos incurridos, para que el emprendimiento sea productivo. (I.1., S.1.)

I.EG.5.4.2. Ejecuta investigaciones de campo y diseña instrumentos de investigación para seleccionar las ideas de emprendimiento que presenten mayor factibilidad en el mercado. (I.1., S.2.)

I.EG.5.8.1. Realiza una mezcla adecuada de las variables de mercado (producto, precio, plaza, promoción y personalización) para un bien o servicio nuevo que presenta a un segmento de mercado específico mediante mecanismos de comunicación eficaces. (I.3.,S.3.)

I.EG.5.10.1. Aplica las TIC para proyectar costos y gastos, calcular el punto de equilibrio del emprendimiento y el margen de contribución del producto o servicio ofertado. (I.3.,I.1.)

I.EG.5.10.2. Aplica las TIC en proyecciones de efectivo con experiencia en incrementos paulatinos y ciclicidad del mercado (considerando las unidades vendidas y los precios de venta), para establecer el monto de ingresos futuros del emprendimiento. (I.3., I.2.)

Duración en semanas

Unidad 2: Evaluación del proyecto de emprendimiento.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA UNIDAD DE PLANIFICACIÓN

O.E.G.3. Identificar y aplicar las pautas legales que favorecen al desarrollo sostenible de la empresa en el medio

CONTENIDOS

EG.5.6.1. Aplicar técnicas básicas para la evaluación financiera de un proyecto de emprendimiento (como análisis de rentabilidad, periodo de recuperación, tasa interna de retorno y valor actual neto) que permitan tomar decisiones sobre su implementación, tales como Análisis de Rentabilidad, Período de Recuperación, Tasa Interna de Retorno y Valor Actual Neto.

EG.5.6.2. .Aplicar metodologías para la evaluación cualitativa de un proyecto de emprendimiento (cobertura de necesidades y empleo generado) que permitan establecer su factibilidad, los riesgos existentes y medidas mitigantes propicias.

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

MÉTODO CIENTIFICO

- **Observación y determinación del problema.**
- **Formulación de hipótesis**
- **Recopilación de datos**
- **Comprobación de hipótesis**
- **Conclusión**

EVALUACIÓN



I.EG.5.11.1. Elige el proyecto de emprendimiento con menor riesgo financiero después de analizar la rentabilidad, periodo de recuperación, tasa interna de retorno y valor actual neto. (I.1., I.2.)

I.EG.5.10.1. Aplica las TIC para proyectar costos y gastos, calcular el punto de equilibrio del emprendimiento y el margen de contribución del producto o servicio ofertado. (I.3., I.1.)

Duración en semanas

ELABORADO	REVISADO	APROBADO
DOCENTE(S):	NOMBRE	NOMBRE:
Firma:	Firma:	Firma:
Fecha:	Fecha:	Fecha:



por destrezas con
PLANIFICACIÓN Criterios de Desempeño

EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN BGU



Planificación de la Unidad Didáctica

Nombre de la Institución				Año Lectivo:	
Nombre del docente :				Fecha:	
Área/Asignatura	Emprendimiento y Gestión	Grado	3°.BGU	Tiempo :	
Unidad Didáctica # 1	Planificación y Control Financier del Emprendimiento				
Objetivos de la unidad	<p>O.E.G.1. Consolidar un proceso eficiente que contribuya a la investigación de mercado mediante el análisis de la oferta, la demanda y la competencia.</p> <p>O.E.G.2. Definir estrategias competitivas que determinan la puesta en marcha de la idea emprendedora.</p>				
Criterios de Evaluación	<p>I.EG.5.4.1. Determina, en una zona geográfica, la necesidad de un determinado bien o servicio para convertirla en su cliente frecuente. (S.4., S.1.)</p> <p>I.EG.5.8.1. Realiza una mezcla adecuada de las variables de mercado (producto, precio, plaza, promoción y personalización) para un bien o servicio nuevo que presenta a un segmento de mercado específico mediante mecanismos de comunicación eficaces. (I.3., S.1.)</p> <p>I.EG.5.6.1. Valora, de acuerdo con un criterio administrativo, la responsabilidad social en la planificación de los recursos humanos (estructura organizacional, proceso de contratación, capacitación, deberes y derechos laborales, despido) y diagrama una estructura organizacional óptima para un emprendimiento. (I.4, S.3.)</p>				



	<p>I.EG.5.9.1. Especifica detalladamente las actividades de la planificación de producción (recursos humanos y materiales) para que un emprendimiento sea de calidad y productivo. (I.1., S.1.)</p> <p>I.EG.5.9.2. Determina la cantidad de bienes o servicios que se debe producir debido a la proporción de los costos de producción (costos fijos, variables, directos e indirectos) y los gastos incurridos, para que el emprendimiento sea productivo. (I.1., S.1.)</p> <p>I.EG.5.4.2. Ejecuta investigaciones de campo y diseña instrumentos de investigación para seleccionar las ideas de emprendimiento que presenten mayor factibilidad en el mercado. (I.1., S.2.)</p> <p>I.EG.5.8.1. Realiza una mezcla adecuada de las variables de mercado (producto, precio, plaza, promoción y personalización) para un bien o servicio nuevo que presenta a un segmento de mercado específico mediante mecanismos de comunicación eficaces. (I.3., S.3.)</p> <p>I.EG.5.10.1. Aplica las TIC para proyectar costos y gastos, calcular el punto de equilibrio del emprendimiento y el margen de contribución del producto o servicio ofertado. (I.3., I.1.)</p> <p>I.EG.5.10.2. Aplica las TIC en proyecciones de efectivo con experiencia en incrementos paulatinos y ciclicidad del mercado (considerando las unidades vendidas y los precios de venta), para establecer el monto de ingresos futuros del emprendimiento. (I.3., I.2.)</p>			
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS)	RECURSOS	EVALUACIÓN	
			INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN DEL CRITERIO/ INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
EG.5.5.1. Determinar las necesidades de la zona geográfica y la forma en que el emprendimiento las	<p>Reflexionar y contestar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observa la siguiente imagen y lee el mensaje. • A que se refiere la frase 	<p>Texto</p> <p>Publicidad</p>	<p>Identifica al emprendimiento como elemento fundamental para crear un negocio</p>	<p>TÉCNICA</p> <p>Lectura Comentada</p> <p>Observaciones</p>

<p>satisfaría, como elemento fundamental para seleccionar una idea de negocio.</p>	<p>“El cliente es primero”</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿qué emplean las empresas para la toma de decisiones? • Leer el concepto de identificación del problema a resolver. • Analizar el proceso de investigación. • Determinar la matriz de análisis de las necesidades: variable, cuantitativa y cualitativa. • Leer el concepto de matriz de situación de la demanda. • Leer concepto de matriz de situación de mercado. • Analizar la matriz de situación dela competencia. • Determinar las variables cuantitativas y cualitativas. • Ingresar al siguiente link: http://territoriomarket ing.es/es trategia-de- 	<p>Cd Internet</p> <p>Computadora</p> <p>Láminas</p> <p>Computadora</p>	<p>Reconoce variables cualitativas y cuantitativas</p> <p>Elabora resúmenes de las “Estrategia de marketing y comportamiento del consumidor</p>	<p>Lluvia de ideas</p> <p>Descripción</p> <p>Elaboración de organizadores cognitivos</p> <p>Debate</p> <p>Exposiciones</p> <p>Ejercicios prácticos</p> <p>INSTRUMENTO</p> <p>Organizador Cognitivo</p> <p>Escala de valoración</p> <p>Guías de dialogo</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Dialogo</p> <p>Ensayo</p>
--	---	---	---	---



	<p>marketing-y comportamiento-del consumidor/.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leer el artículo completo sobre “Estrategia de marketing y comportamiento del consumidor”. • Elaborar un resumen con los aspectos más relevantes de la lectura. • Elaborar una presentación en Power Point con tres diapositivas y expón a tu clase lo que aprendiste. • Completar los siguientes enunciados. • Leer las definiciones que conforman la Matriz de la Situación de la Demanda luego observa las siguientes imágenes y une con líneas el tipo de demanda al que pertenecen. 			
--	---	--	--	--



	<ul style="list-style-type: none"> • Observar el entorno en el que vives, has una lista de las necesidades que consideres que aún no han sido satisfechas por los ofertantes de productos y servicios.. 			
<p>EG.5.5.2. Exponer, de forma sintética y sencilla, el bien o servicio seleccionado (Idea de emprendimiento) y sus características principales, de tal manera que, en un lapso muy corto, se genere impacto entre quienes escuchan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexionar y contestar: • ¿Cuáles son las características que observas al momento de adquirir un producto alimenticio? • Enlista las características, luego explica a tus compañeros (ras) de clase porqué te fijas en tales atributos cuando compras un producto. • Analizar el concepto de descripción del emprendimiento. • Descripción del bien o servicio. • Clasificación de los bienes de consumo. • Forma un grupo de tres personas. • Ingresa al siguiente link: 	<p>Texto</p> <p>Publicidad</p> <p>Cd Internet</p> <p>Computadora</p> <p>Láminas</p> <p>Computadora</p> <p>Carteles</p>	<p>Comprender analíticamente la lectura y emite comentarios.</p> <p>Expresa y define con sus palabras el significado de producto.</p> <p>Identifica los tipos de productos y diferencia sus características.</p> <p>Investiga en la web y elabora resumen de lo investigado.</p>	<p>TÉCNICA</p> <p>Lectura Comentada</p> <p>Observaciones</p> <p>Lluvia de ideas</p> <p>Descripción</p> <p>Elaboración de organizadores cognitivos</p> <p>Debate</p> <p>Exposiciones</p> <p>Ejercicios prácticos</p>



	<p>http://pymerang.com/marketing-redes/marketing/técnicas-de-marketing/257-politica-de-precios/124-como-calcular-el-precio-de-un-producto-o-servicio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lee el artículo completo sobre “Cómo calcular el precio de un producto o servicio”. • Elaboren una matriz donde se detallen los pasos para calcular el precio de un producto, según el artículo. • Analizar las necesidades que satisface al consumidor. • Leer concepto de un cliente o beneficiario. • ¿Qué es una zona geográfica? • Ingresar al sitio web: http://www.moretr.com Navega por la página de More than Research Group, luego selecciona la pestaña 	<p>Página web</p>	<p>Enlista los diferentes tipos de bienes que existen como estrategia comercial.</p> <p>Trabaja en equipos e investiga en la web.</p> <p>Comprende el artículo que lee.</p> <p>Elabora una matriz y detalla los pasos para calcular el precio de un producto.</p> <p>Expresa con sus propias palabras el significado de la palabra necesidad.</p>	<p>INSTRUMENTO</p> <p>Organizador Cognitivo</p> <p>Escala de valoración</p> <p>Guías de dialogo</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Dialogo</p> <p>Ensayo</p>
--	---	-------------------	---	--



	<p>“Metodologías”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leer con atención los aspectos cuantitativos y cualitativos que aplica esta organización al estudiar a clientes potenciales. • Elabora en un documento de Microsoft Word un mapa conceptual (puedes hacerlo muy rápido y sencillo con la herramienta SmartArt de Word) que reúna las características más relevantes de estos métodos. • Exponer tus conocimientos a tus compañeros de clase. • Leer y analizar los tipos de emprendimiento. • Leer los siguientes enunciados, y escribe en el paréntesis si es verdadero o falso. • Observar las imágenes e identifica qué tipo bienes de consumo son. • Completar siguiente tabla 		<p>Elabora un resumen y trabaja en Word sobre las necesidades de los clientes.</p> <p>Reflexiona sobre la importancia que tiene un cliente en la comercialización de un producto e identifica las clases que existen.</p> <p>Elabora un ensayo sobre los bienes tangibles e intangibles.</p> <p>Analiza la idea de emprendimiento, lo evalúa y emite criterios.</p>	
--	---	--	---	--



	<p>describiendo las necesidades o deseos por las que crees que los consumidores comprarían estos productos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contestar con criterio el siguiente ejercicio: Con la idea de negocio que creaste analizando las necesidades de tu entorno, en las actividad anterior de Construye tus conocimientos, completa la siguiente tabla, luego realiza un análisis de tu idea de emprendimiento y evalúa el tipo de mercado al que ofertarás tu producto. Comenta con tu clase el análisis. 			
<p>EG.5.5.3. Representar gráficamente la estructura organizacional y las principales funciones</p>	<p>Contestar oralmente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es la función del organigrama? • ¿Cuáles son las ventajas de elaborar un organigrama? • ¿Cómo es la división organizacional en un 	<p>Texto Publicidad Cd Internet Computadora</p>	<p>Contestan las preguntas planteadas en el texto, en parejas.</p>	<p>TÉCNICA Lectura Comentada Observaciones Lluvia de ideas Descripción</p>

<p>de las diferentes áreas del nuevo emprendimiento, para identificar los recursos humanos requeridos.</p>	<p>organigrama?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué sucedería en una organización si no cuentan con un organigrama oficial? • Establecer cuál es la estructura operacional. • Determinar sus principales organismo. • Clasificarlos organismo por su ámbito. <ol style="list-style-type: none"> a. Por su contenido b. Organigrama funcional. c. Por su disposición gráfica. d. Principales áreas funcionales requeridas. e. Ventajas y desventajas de las funciones departamentales. f. Ventajas y desventajas divisionales. g. Comprender que es un modelo matricial. • Ingresen a la página www.mundobvg.com 	<p>Láminas</p> <p>Computadora</p> <p>Carteles</p> <p>Página web</p>	<p>Recuerdan conocimientos anteriores a través de preguntas.</p> <p>Comprenden el significado de las palabras del glosario.</p> <p>Lee y comprende el tema estudio.</p> <p>Identificar las ideas principales de la lectura.</p> <p>Detalla características de un organigrama.</p> <p>Identifica la importancia</p>	<p>Elaboración de organizadores cognitivos</p> <p>Debate</p> <p>Exposiciones</p> <p>Ejercicios prácticos</p> <p>INSTRUMENTO</p> <p>Organizador Cognitivo</p> <p>Escala de valoración</p> <p>Guías de dialogo</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Diálogo</p> <p>Ensayo</p>
---	--	---	--	---



	<p>ubiquen dos empresas de diferentes sectores económicos que hayan cotizado en la Bolsa de Valores. Busquen el Organigrama en el Prospecto de Emisión y elabórenlo en Power Point.</p> <ul style="list-style-type: none"> • En parejas hagan un análisis de ambos organigramas. Indique qué tipo de organigrama es y hagan una presentación en una cartelera. • Ingresar a la página web de cualquier Institución Pública y transcriban su organigrama. Mencionen las características más importantes como ámbito, contenido y disposición gráfica. Luego hagan una presentación a sus compañeros. • Mencionar las 		<p>de un organigrama y como está establecido.</p> <p>Reconoce las ventajas de un organigrama en una empresa.</p> <p>Compara los tipos de organigramas y establece semejanzas y diferencias</p> <p>Elabora un ensayo de las actividades de producción de una empresa.</p> <p>Elabora en power point el organigrama de una empresa.</p>	
--	--	--	---	--



	<p>principales características de los organigramas, según: ámbito y contenido.</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizar el siguiente ejercicio: con una idea de emprendimiento desarrolla el tipo de organigrama que más se adapte a tu negocio. Si necesitas más espacio puedes anexar más puestos. Pensar y responder V en caso de que sea verdadero o F en caso de que sea falso. 		<p>Elabora un organigrama que se adapte al emprendimiento.</p>	
<p>EG.5.5.4. Describir detalladamente el proceso operacional o productivo del nuevo emprendimiento con todos los componentes y recursos requeridos (humanos y materiales), para asegurar la</p>	<p>Contestar oralmente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué entiendes por proceso? ¿Qué debemos considerar para un diseño eficaz de procesos? ¿Qué entendemos por Plano de Servicio? ¿Cómo resolverías la situación de una empresa que al empezar sus operaciones no planificó 	<p>Texto Publicidad Cd Internet Computadora Láminas</p>	<p>Comprende y expresa con sus palabras el significado del glosario.</p> <p>Realiza una lectura connotativa del tema en estudio.</p> <p>Reconoce la importancia</p>	<p>TÉCNICA</p> <p>Lectura Comentada</p> <p>Observaciones</p> <p>Lluvia de ideas</p> <p>Descripción</p> <p>Elaboración de organizadores cognitivos</p> <p>Debate</p>



<p>fabricación de un producto o la generación de un servicio de alta calidad.</p>	<p>sus necesidades de Recursos Humanos?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leer la descripción detallada del proceso. • Definir estructura del proceso. • Analizar que es son planos de servicio. • Llevar a cabo gráficos de proceso. • Utilizar los recursos de materiales; materia prima y tecnología. • ¿Qué son los activos? • Clasificar costo de mano de obra asignado al proceso de producción. • Analizar las características básicas del producto o servicio final. • Ingresar a la página web de una empresa dedicada a producción o manufactura. Ubiquen la actividad principal y hagan una representación del proceso en Word usando las 	<p>Computadora</p> <p>Carteles</p> <p>Página web</p>	<p>del proceso de elaboración de un producto o servicio.</p> <p>Parafrasea aspectos importantes de un diseño eficaz de procesos.</p> <p>Investiga de diferentes fuentes lo que es un diagrama de flujo.</p> <p>Ejemplifica a través de un gráfico el proceso e la compra de un cliente.</p> <p>Rotula en un cartel los pasos para planificar las necesidades del recurso humano.</p>	<p>Exposiciones</p> <p>Ejercicios prácticos</p> <p>INSTRUMENTO</p> <p>Organizador Cognitivo</p> <p>Escala de valoración</p> <p>Guías de dialogo</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Dialogo</p> <p>Ensayo</p>
--	--	--	--	--



	<p>herramientas de Diagrama de flujo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaborar luego el mismo gráfico en Power Point para presentación en clases. • Completar el cuadro mostrado, ubicando de forma secuencial las actividades que conforman el proceso de adquisición de materia prima. • Trabajar en grupo y elegir una actividad de emprendimiento para su comunidad, entorno o zona de residencia y hagan un listado de las principales inversiones en activo fijo y capital de trabajo que necesitarán para empezar. • Pensar y responde V en caso de que sea verdadero o F en caso de que sea falso. 		<p>Investiga en la web acerca de la actividad de una empresa dedicada a la producción o manufactura.</p> <p>Trabaja en Word una representación del proceso de una empresa utilizando el diagrama de flujo.</p> <p>Elabora un mapa conceptual con características básicas del producto o servicio final.</p> <p>Realiza un resumen acerca de las especificaciones de un</p>	
--	---	--	--	--



			<p>producto: objetivos y finales.</p> <p>Elige una actividad de emprendimiento de su entorno y hace un listado de las principales inversiones en activo fijo y capital de trabajo.</p>	
<p>EG.5.5.4. Describir detalladamente el proceso operacional o productivo del nuevo emprendimiento con todos los componentes y recursos requeridos (humanos y materiales), para asegurar la fabricación de un</p>	<p>Contestar oralmente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué entendemos por costos directos e indirectos? • ¿En qué se diferencian los sistemas de costeo por orden de producción y por procesos? • ¿Cómo resolverías la situación de un emprendedor que tiene pensado aplicar para su negocio de servicios un sistema de costos totales pero quiere determinar 	<p>Texto</p> <p>Publicidad</p> <p>Cd Internet</p> <p>Computadora</p> <p>Láminas</p>	<p>Hace un estudio financiero de una empresa y detalla el proceso operacional o productivo de un emprendimiento con todos los componentes y recursos requeridos.</p>	<p>TÉCNICA</p> <p>Lectura Comentada</p> <p>Observaciones</p> <p>Lluvia de ideas</p> <p>Descripción</p> <p>Elaboración de organizadores cognitivos</p> <p>Debate</p> <p>Exposiciones</p>



<p>producto o la generación de un servicio de alta calidad.</p> <p>EG.5.5.5. Determinar el monto de los bienes que el nuevo emprendimiento requiere, para establecer el valor de la inversión necesaria.</p> <p>EG.5.5.6. Determinar el costo de producción de los bienes o el costo de los servicios como elemento fundamental para conocer los gastos que la operación requiere.</p>	<p>los costos variables y fijos?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atender la explicación sobre costos y gastos fijos y variables. • Analizar concepto de costos variables. <ul style="list-style-type: none"> a. Costos fijos b. Costos directos. c. Costos indirectos. • Ingresen a la página www.mundobvg.com y busquen el prospecto de una empresa dedicado a la actividad de producción. Buscar la parte financiera y en Excel lleven a cabo una revisión de sus costos. • Con la información encontrada hagan un Power Point donde mencionen el tipo de empresa que se trata y los resultados encontrados. • Analizar los siguientes conceptos; <ul style="list-style-type: none"> a. Por objetivo de costo 	<p>Computadora</p> <p>Carteles</p> <p>Página web</p>	<p>Calcula el monto de los bienes que el nuevo emprendimiento requiere y establece la inversión que necesita.</p> <p>Determina el costo unitario de producción de bienes o servicios en su emprendimiento e identifica los gastos de operación que requiere.</p>	<p>Ejercicios prácticos</p> <p>INSTRUMENTO</p> <p>Organizador Cognitivo</p> <p>Escala de valoración</p> <p>Guías de dialogo</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Dialogo</p> <p>Ensayo</p>
---	---	--	--	--



EG.5.5.7. Identificar los costos fijos y variables (directos e indirectos) en un ejercicio de bienes o servicios

- b. Según el comportamiento.
- c. Costo de producción.
- d. Sistema de costeo.
- e. Sistema de costos totales.
- f. Sistema de costo variable.
- Comprender la determinación de la inversión inicial.
- Llevar a cabo un ejercicio de cuantificación del costo de producción materia prima, mano de obra, costo indirecto.
- Establecer inversiones en activos fijos.
 - a. Inversión en capital de trabajo.
 - b. Costo estimado de materiales.
- Escribir dos tipos de negocio en los que se aplique el diferente sistema de costo de producción.

Analiza el proceso de egresos, costos y producción de un emprendimiento y calcula el margen de utilidad



	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar el siguiente ejercicio en equipo y usando cualquier tipo de sistema de costos determinen el costo unitario de producción. • Señalar ventajas y desventajas de usar el sistema de costeo variable. • Pensar y responder V en caso de que sea verdadero o F en caso de que sea falso 			
<p>EG.5.5.8. Describir y explicar de forma sencilla el segmento de mercado que se desea alcanzar y sus características, para establecer estrategias adecuadas para convertirlo en cliente/usuario.</p>	<p>Reflexionar y contesta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo definen las empresas para llegar a sus clientes? • ¿Cuáles son las estrategias que se debe realizar los emprendedores para atraer a sus clientes? • ¿Qué sucedería con una empresa que no maneja un adecuado plan comunicacional? • Leer y analizar la planificación operativa 	<p>Texto</p> <p>Publicidad</p> <p>Cd Internet</p> <p>Computadora</p> <p>Láminas</p> <p>Computadora</p>	<p>Explica con palabras sencillas las estrategias adecuadas para persuadir a los clientes y lograr el éxito del segmento de mercado.</p> <p>Identifica las variables de mercado y destaca</p>	<p>TÉCNICA</p> <p>Lectura Comentada</p> <p>Observaciones</p> <p>Lluvia de ideas</p> <p>Descripción</p> <p>Elaboración de organizadores cognitivos</p> <p>Debate</p> <p>Exposiciones</p>



<p>EG.5.5.9. Establecer las variables de mercado (producto, precio, plaza, promoción y personalización) del nuevo emprendimiento, para satisfacer las necesidades del segmento de mercado seleccionado</p>	<p>del marketing.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Establecer las decisiones con respecto al producto. • Visitar en Internet la página www.pentawards.org. • Revisar los avances que han tenido las empresas grandes a nivel mundial en cuanto a diseño de productos. • Tomar ejemplos de diseños de empaques innovadores y muéstralos a tu clase, haciendo tu análisis respectivo. • Definir decisiones con respecto al precio. • Denominar las decisiones con respecto a la plaza (Distribución) • Establecer decisiones con respecto a la promoción. • Escribir V si es Verdadero y F si es Falso. • Completar el siguiente 	<p>Carteles</p> <p>Página web</p>	<p>características relevantes para satisfacer las necesidades de segmento marcado.</p> <p>Realiza diseño de publicidad para su emprendimiento con la caracterización de mercado que se aspira alcanzar.</p> <p>Investiga diferentes fuentes sobre el significado de las variables del mercado (producto, precio, plaza,</p>	<p>Ejercicios prácticos</p> <p>INSTRUMENTO</p> <p>Organizador Cognitivo</p> <p>Escala de valoración</p> <p>Guías de dialogo</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Dialogo</p> <p>Ensayo</p>
<p>EG.5.5.10. Describir y explicar los mecanismos de comunicación (publicidad y promoción) que se implementará en el futuro emprendimiento, en función de la</p>	<p>del marketing.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Establecer las decisiones con respecto al producto. • Visitar en Internet la página www.pentawards.org. • Revisar los avances que han tenido las empresas grandes a nivel mundial en cuanto a diseño de productos. • Tomar ejemplos de diseños de empaques innovadores y muéstralos a tu clase, haciendo tu análisis respectivo. • Definir decisiones con respecto al precio. • Denominar las decisiones con respecto a la plaza (Distribución) • Establecer decisiones con respecto a la promoción. • Escribir V si es Verdadero y F si es Falso. • Completar el siguiente 	<p>Carteles</p> <p>Página web</p>	<p>características relevantes para satisfacer las necesidades de segmento marcado.</p> <p>Realiza diseño de publicidad para su emprendimiento con la caracterización de mercado que se aspira alcanzar.</p> <p>Investiga diferentes fuentes sobre el significado de las variables del mercado (producto, precio, plaza,</p>	<p>Ejercicios prácticos</p> <p>INSTRUMENTO</p> <p>Organizador Cognitivo</p> <p>Escala de valoración</p> <p>Guías de dialogo</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Dialogo</p> <p>Ensayo</p>



<p>caracterización del segmento de mercado que se aspira alcanzar.</p>	<p>cuadro acerca de los aspectos a analizar para definir una estrategia de precios.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Señalar las ventajas y desventajas de usar el sistema de costeo variable. 		<p>promoción y personalización</p>	
<p>EG.5.5.11. Aplicar metodologías para elaborar una proyección de ingresos (incluyendo incrementos paulatinos y ciclicidad), considerando las unidades vendidas y los precios de venta, para establecer el monto de ingresos del nuevo emprendimiento.</p>	<p>Reflexionar y contestar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo puedo proyectar los ingresos en una actividad de emprendimiento? • ¿Cómo obtengo el margen de contribución? • ¿Cómo obtengo el punto de equilibrio? • ¿Qué sucedería en una organización que no puede calcular el punto de equilibrio en sus ventas? <ul style="list-style-type: none"> • Analizar un plan financiero. • ¿Qué es una inversión inicial? • Analizar los tipos de 	<p>Texto Publicidad Cd Internet Computadora Láminas Computadora Carteles</p>	<p>Elabora una proyección de ingresos tomando en cuenta las unidades vendidas y los precios de venta utilizando diferentes metodologías.</p> <p>Elabora proyecciones de costos y gastos utilizando métodos de impresión lineal.</p>	<p>TÉCNICA</p> <p>Lectura Comentada</p> <p>Observaciones</p> <p>Lluvia de ideas</p> <p>Descripción</p> <p>Elaboración de organizadores cognitivos</p> <p>Debate</p> <p>Exposiciones</p> <p>Ejercicios prácticos</p> <p>INSTRUMENTO</p>



<p>EG.5.5.12. Utilizar metodologías para elaborar proyecciones de costos y gastos, que permitan establecer el monto necesario para cumplir con estas obligaciones de fondos futuros.</p> <p>EG.5.5.13. Utilizar hojas electrónicas para realizar proyecciones utilizando las TIC de manera que se facilite su elaboración.</p>	<p>proyecciones financieras de ingresos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analizar las técnicas de proyección de variable financiera. • Conocer la ecuación de regresión. • Aplicar proyección de costo y gasto • Recordar cálculo del margen de contribución. • Realizar un cálculo del punto de equilibrio. • Analizar las variaciones estacionales. • Analizar el promedio móvil. • Realizar los ejercicios de las siguientes páginas: 127 -128 – 129 -130 – 131. • Ingresar a la página http://sinagap.agricultura.gob.ec/arroz-spr-2 y elijan uno de los productos que le interese. Utilizando los métodos de regresión lineal en Excel haga la proyección para los años 2016-2018 y explique los 	<p>Página web</p>	<p>Trabaja en Excel y realiza simulaciones de proyecciones.</p> <p>Trabaja en equipo y elabora el plan de ingresos y egresos del futuro emprendimiento.</p> <p>Estima el precio por producto o servicio del emprendimiento a través de las TICs.</p>	<p>Organizador Cognitivo</p> <p>Escala de valoración</p> <p>Guías de dialogo</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Dialogo</p> <p>Ensayo</p>
--	---	-------------------	--	--



EG.5.5.14. Elaborar el plan de ingresos y egresos del futuro emprendimiento, que permita la evaluación cuantitativa del mismo.

EG.5.5.15. Calcular el margen de contribución del producto o servicio del emprendimiento.

EG.5.5.16. Calcular el punto de equilibrio de una empresa a partir de la identificación de costos unitarios.

procedimientos.

- Preparar un Power Point con los resultados obtenidos.
- Trabajar en grupo: En equipo desarrollen una proyección de ingresos para los siguientes 5 años de las ventas que tendría su actividad de emprendimiento en tu comunidad. Con todo lo aprendido estima un precio para tu producto o servicio. Calcula la participación de mercado aproximado que tendrías y las ventas expresadas en USD. Expliquen los supuestos que emplearon para llevar a cabo.
- Con la siguiente información proporcionada pronosticar las ventas para los cuatro trimestres del año 2016. Además calcular

Calcula el punto de equilibrio de una actividad económica considerando los costos unitarios.



	<p>los índices estacionales y establecer la ecuación de regresión. ¿Es posible realizar la proyección? explique los motivos.</p> <ul style="list-style-type: none">• Con la siguiente información proporcionada calcular el punto de equilibrio en unidades			
--	---	--	--	--





Elaborado por:	Revisado por:	Aprobado por:	Fecha.
-----------------------	----------------------	----------------------	---------------

LOGO INSTITUCIONAL	NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN				AÑO LECTIVO				
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO									
1. DATOS INFORMATIVOS:									
Docente:	<i>Nombre del docente que ingresa la información</i>		Área/asignatura:	Emprendimiento	Grado/Curso:	3° BGU	Paralelo:		
N.º de unidad de planificación:	1	Título de unidad de planificación:	Planificación y Control Financiero del Emprendimiento		Objetivos específicos de la unidad de planificación:	O.E.G.1. Consolidar un proceso eficiente que contribuya a la investigación de mercado mediante el análisis de la oferta, la demanda y la competencia			
2. PLANIFICACIÓN									
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:						INDICADORES ESENCIALES DE EVALUACIÓN:			
EG.5.5.1. Determinar las necesidades de la zona geográfica y la forma en que el emprendimiento las satisfaría, como elemento fundamental para seleccionar una idea de negocio.						I.EG.5.8.1. Realiza una mezcla adecuada de las variables de mercado (producto, precio, plaza, promoción y personalización) para un bien o servicio nuevo que presenta a un segmento de mercado específico mediante mecanismos de comunicación eficaces. (I.3., S.1.)			



EJES TRANSVERSALES:		PERIODOS:	SEMANA DE INICIO:
<ul style="list-style-type: none"> Buen Vivir 		2	
Estrategias metodológicas		Recursos	Indicadores de logro
<p>PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE</p> <p>EXPLOREMOS LOS CONOCIMIENTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Observa la siguiente imagen y lee el mensaje. A que se refiere la frase “El cliente es primero” ¿qué emplean las empresas para la toma de decisiones? <p>CONSTRUYO MIS CONOCIMIENTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Leer el concepto de identificación del problema a resolver. Analizar el proceso de investigación. Determinar la matriz de análisis de las necesidades: variable, cuantitativa y cualitativa. Leer el concepto de matriz de situación de la demanda. Leer concepto de matriz de situación de mercado. Analizar la matriz de situación de la competencia. Determinar las variables cuantitativas y cualitativas. Ingresar al siguiente link: http://territoriomarketing.es/es/estrategia-de-marketing-y-comportamiento-del-consumidor/. Leer el artículo completo sobre “Estrategia de marketing y comportamiento del consumidor”. Elaborar un resumen con los aspectos más relevantes de la lectura. <p>CONSOLIDACIÓN</p>		<p>Texto</p> <p>Publicidad</p> <p>Cd Internet</p> <p>Computadora</p> <p>Láminas</p> <p>Computadora</p> <p>Carteles</p> <p>Página web</p>	<p>Identifica al emprendimiento como elemento fundamental para crear un negocio</p> <p>Reconoce variables cualitativas y cuantitativas</p> <p>Elabora resúmenes de las “Estrategia de marketing y comportamiento del consumidor</p>
			Actividades de evaluación Técnicas / instrumentos
			<p>TÉCNICA</p> <p>Lectura Comentada</p> <p>Observaciones</p> <p>Lluvia de ideas</p> <p>Descripción</p> <p>Elaboración de organizadores cognitivos</p> <p>Debate</p> <p>Exposiciones</p> <p>Ejercicios prácticos</p> <p>INSTRUMENTO</p> <p>Organizador Cognitivo</p> <p>Escala de valoración</p> <p>Guías de dialogo</p> <p>Lista de cotejo</p> <p>Dialogo</p> <p>Ensayo</p>



- **Elaborar una presentación en Power Point con tres diapositivas y expón a tu clase lo que aprendiste.**
- **Completar los siguientes enunciados.**
- **Leer las definiciones que conforman la Matriz de la Situación de la Demanda luego observa las siguientes imágenes y une con líneas el tipo de demanda al que pertenecen.**
- **Observar el entorno en el que vives, has una lista de las necesidades que consideres que aún no han sido satisfechas por los ofertantes de productos y servicios.**

--	--	--	--