



Uleam | **crece en**
buenas manos

UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ

Creada mediante Ley No. 010 Reg. Of 313 del 13 de noviembre de 1985

FACULTAD DE EDUCACIÓN, TURISMO, ARTES Y HUMANIDADES

CARRERA DE EDUCACIÓN

BÁSICA

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Steam y Neuroeducación para el desarrollo de competencias digitales y comunicativas.

Autor/a:

Chasín Cevallos Génesis Nicole
Mero Tumbaco Melanie Priscilla

Docente tutor:

Licda. Liliana Hipatia Rodríguez Mera. Mg

Manta - Manabí - Ecuador



Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí
Facultad de Educación, Turismo, Artes y Humanidades
Licenciatura en Educación Básica

“Steam y neuroeducación para el desarrollo de competencias digitales y comunicativas.”

Trabajo de Integración Curricular presentado por: Génesis Chasín Cevallos y Melanie Mero Tumbaco
Titulación: Licenciatura en Educación Básica
Tutor: Liliana Hipatia Rodríguez Mera. Mg.

CERTIFICACIÓN

En calidad de docente tutor(a) de la Facultad Ciencias de la Educación, Turismo, Artes y Humanidades de la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí.

CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y aprobado preliminarmente el Trabajo de Integración Curricular bajo la autoría de las estudiantes CHASÍN CEVALLOS GÉNESIS NICOLE y MERO TUMBACO MELANIE PRISCILLA, legalmente matriculadas en la carrera de EDUCACIÓN BÁSICA, en el período académico 2025-2026(1), cumpliendo el total de **384 horas**, cuyo tema del proyecto o núcleo problemático es “*STEAM Y NEUROEDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES Y COMUNICATIVAS*”.

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, y la originalidad del mismo, requisitos suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de Ley en contrario.

Manta, Martes, 12 de agosto de 2025.

Lo certifico,

Firmado electrónicamente por:
LILIANA HIPATIA RODRIGUEZ MERA
Validar únicamente con FirmaEC
Razón:
Localización:
Fecha: 2025-08-14T16:00:03.413276418-04:00

RODRÍGUEZ MERA LILIANA HIPATIA

Docente Tutor

Área: Educación

APROBACIÓN DEL TRABAJO

A Haga clic aquí para escribir una fecha. convocados por el H. Consejo de Facultad, se dan cita: Haga clic aquí para escribir texto. delegado/a del Decanato de la Facultad y los docentes Haga clic aquí para escribir texto. y Haga clic aquí para escribir texto. para recibir la sustentación del Trabajo de Integración Curricular “Integración curricular de la práctica preprofesional de la carrera Educación Básica en el Proyecto Contextos familiares-comunitarios y aprendizaje de los sujetos educativos del periodo 2016-2”

Una vez discutidas y analizadas las posturas de los miembros del tribunal y previo el cumplimiento de los requisitos de ley, se otorga la calificación de:

Haga clic aquí para escribir texto.

Calificación:

Haga clic aquí para escribir texto.

Calificación:

Haga clic aquí para escribir texto.

Calificación:

SUB TOTAL DE LA DEFENSA: _____

En la ciudad de Manta, a Haga clic aquí para escribir una fecha.

Es legal,

Lic. Octaviana Gutiérrez Cedeño
Secretaria de la Carrera de Educación Básica

DEDICATORIA

Quiero dedicar este triunfo a Dios en primer lugar, por permitirme llegar a este gran logro que es graduarme de la universidad, dándome fuerzas cuando más las necesite, dedicarle a mi madre Diana Chasin Cevallos, por estar ahí diciendo que está muy orgullosa de tenerme como hija, porque nunca me detuve en avanzar en los estudios, como no nombrar a mi abuela mi mami Margarita, quien ha sido un pilar fundamental en toda ocasión de mi vida, con palabras de aliento, con su amor incondicional, y por siempre consentirme, a mis hermanos Ronny y Aitana, porque por ellos he querido avanzar para demostrarles el camino correcto y querer ayudarles en lo que más necesiten. En este espacio quiero dedicar este título a una persona que me apoyó desde un inicio de mi carrera, mi pareja sentimental Pedro Castro, pese a sus errores que en su momento me lastimaron, nunca dejo de apoyarme en este largo y costoso camino de ser universitaria, siendo él uno de mis pilares para que yo pueda estudiar y en estos momentos ya graduarme, a mi tía Estela, quiero dedicarle este logro, debido a ella quise seguir con mi vida universitaria, porque vi en ella un ejemplo a seguir en la vida profesional. A mis amigas de curso, las que me apoyaron demasiado cuando yo ya no podía, más a que a todo a Solange Mendoza, Melanie Mero, Angie Cardenas y Leslie Zambrano, agradecerles por ser mi hombro en tantos momentos, por abrirme las puertas de sus casas, me siento muy privilegiada por tenerlas.

Chasín Cevallos Génesis Nicole

Quisiera dedicar este triunfo principalmente a Dios, por darme la sabiduría necesaria a lo largo de este proceso y ser mi guía en cada paso mi vida, por darme fuerza en todos los momentos que ya no podía más, por acompañarme en este largo camino, con su amor infinito, brindándome cada día una nueva oportunidad para poder continuar y cumplir esta etapa.

A mi madre Maryori Virginia Tumbaco Mero por ser un pilar fundamental en mi vida, le agradezco por estar ahí con su apoyo incondicional, aconsejándome, dándome fuerzas para seguir adelante, con su sacrificio, amor y perseverancia me ha impulsado a para alcanzar cada una de mis metas. A mi hermano Bryan Mero, por ser mi apoyo incondicional y darme ánimos con sus palabras, gestos, brindándome risas cuando más lo necesitaba, a mi abuela Carmen Mero, por su amor infinito, sabiduría, fortaleza, jamás dudo de mis capacidades para seguir en este arduo camino.

Por otro lado, a una persona muy especial, que también estuvo apoyándome quiero dedicarle este triunfo a Ángel Tigua que ha estado desde el inicio de este proceso, brindándome seguridad, apoyo y compañía desde que inicie este camino lleno de aprendizaje. Asimismo, también quisiera mencionar a mis fieles compañeras de cuatro patas, por su amor incondicional y su compañía en cada desvelo. Sin olvidar a mis tías, madrinas y primas que han estado ahí apoyándome en cada logro, esfuerzo y crecimiento.

Finalmente, este trabajo es reflejo del acompañamiento de cada una de las personas mencionadas, siendo mi guía y sintiendo el respaldo de cada uno, puesto que con sus enseñanzas consejos, contribuyeron significativamente en mi proceso de formación. A todos mis más sinceros agradecimientos.

Mero Tumbaco Melanie Priscilla

RECONOCIMIENTO

Queremos expresar nuestros reconocimientos a la Universidad Laica “Eloy Alfaro de Manabí”, a la Facultad Ciencias de la Educación, a cada uno de nuestros docentes que se encargaron de guiarnos y marcarnos pautas para conseguir la comprensión y la criticidad enfocada en la transformación del pensamiento.

Asimismo, reconocemos el apoyo incondicional de nuestras familias, quienes estuvieron brindándonos ánimos, paciencia y respaldo emocional durante todo el proceso.

De manera especial, extendemos nuestro agradecimiento a nuestra tutora de titulación, Liliana Hipatia Rodríguez Zambrano, por su constante orientación, compromiso y nos guio de buena manera para culminar con éxito esta investigación.

También agradecemos al Dr. Francisco Moreira Mendoza, PhD, por su acompañamiento y motivación durante cada etapa de nuestro proyecto que fue de gran ayuda, transmitiéndonos sus conocimientos que fueron clave para la elaboración de nuestro proyecto.

Finalmente, reconocemos el apoyo de nuestras queridas amigas que estuvieron en toda nuestra etapa universitaria, Solange Mendoza, Angeline Alvia, Angie Cardenas y Leslie Zambrano, quienes nos motivaron y acompañaron con palabras de aliento en todos los momentos.

Índice

CERTIFICACIÓN	ii
APROBACIÓN DEL TRABAJO	iii
DEDICATORIA	iv
RECONOCIMIENTO	vi
RESUMEN.....	ix
1. Introducción	1
2. Fundamentación Teórica.....	4
2.1. Enfoque STEAM como Eje Integrador.....	4
2.2. Neuroeducación y sus Implicaciones en el Aprendizaje.....	6
2.3. Educación por Competencias.....	8
2.4. Competencias Digitales y Comunicativas en el Contexto Escolar	10
3. Metodología	12
3.1. Diseño del estudio.....	12
3.2. Unidades de análisis.....	12
a) Población.....	12
b) Muestra.	13
c) Caracterización del centro involucrado en el estudio.	13
3.3. Instrumentos de recogida de información.....	15
3.4. Procesamiento de análisis	17
3.5. Consideraciones éticas	21
4. Resultados.....	21
4.1. Implementación.....	22
4.2. Cambios Producidos en los Agentes Educativos	23
a) Cambios en el Profesorado.	24
b) Cambios en el Estudiantado.....	25
5. Conclusiones	26
6. Fuentes y referencias	28
ANEXOS	32

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Estudiantes matriculados en el séptimo año del Educación Básica Media de la U. E. Fiscal Tarqui.	13
Tabla 2: Horario de clases	14
Tabla 3: Registro anecdótico	16
Tabla 4: Rúbrica de evaluación intermedia	16
Tabla 5: Sistema de actividades.....	18
Tabla 6: Destrezas con criterio de desempeño.....	20

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Consentimiento informado del profesor/a	32
Anexo 2: Registros anecdóticos	34
Anexo 3: Planificaciones.....	42
Anexo 4: Cronograma de actividades.....	48
Anexo 5: Fotografías	50

RESUMEN

La presente investigación tiene como eje principal la aplicación de un proyecto con enfoque steam (ciencias, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas) con estudiantes de séptimo grado para el fortalecimiento de competencias digitales y comunicativas. Fue implementado en el contexto de las prácticas pre profesionales. Este proyecto integró diversas áreas de conocimiento donde se promovió el aprendizaje activo y colaborativo. El presente trabajo, tiene como objetivo principal implementar un proyecto pedagógico con enfoque STEAM que contribuya al fortalecimiento de las competencias digitales y comunicativas en estudiantes de séptimo grado de Educación General Básica. Se utiliza un enfoque cualitativo donde la principal fuente de información fue a través del análisis de registros anecdóticos y con un tipo de estudio es descriptivo porque se buscó detallar, con profundidad los cambios observados en las prácticas. El diseño que se implementó es investigación-acción, debido a que se intervino activamente en estas prácticas con la intención de mejorar estas habilidades. Los resultados del proyecto permitieron identificar avances en los estudiantes, como el trabajo en equipo, la autonomía, la creatividad y la participación de los estudiantes, al mismo tiempo se tomó en cuenta el rol del docente frente a estas nuevas prácticas pedagógicas. Además, se observó que el enfoque STEAM es aplicable en contextos con recursos un poco limitado, puesto que siempre es necesario que exista una planificación adecuada, acompañamiento docente y buena actitud. Esta experiencia demostró que es posible desarrollar competencias digitales y comunicativas en este nivel de educación básica.

Palabras clave: steam, competencias, comunicativas, digitales, prácticas pedagógicas, proyecto.

ABSTRACT

The present research focuses on the implementation of a project with a STEAM approach (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) for seventh-grade students, aimed at strengthening digital and communicative skills. It was carried out within the context of pre-professional practice. This project integrated various areas of knowledge, promoting active and collaborative learning. The main objective of this work is to implement a pedagogical project with a STEAM approach that contributes to strengthening digital and communicative competencies in seventh-grade students of Basic General Education. A qualitative approach was used, where the main source of information came from the analysis of anecdotal records, and the type of study was descriptive, as it sought to detail in depth the observed changes in practice. The design implemented was action research, since active intervention took place in these practices with the intention of improving these skills. The project results made it possible to identify progress among students, such as teamwork, autonomy, creativity, and student participation, while also considering the teacher's role in these new pedagogical practices. Furthermore, it was observed that the STEAM approach is applicable in contexts with somewhat limited resources, as long as there is proper planning, teacher support, and a positive attitude. This experience demonstrated that it is possible to develop digital and communicative skills at this level of basic education.

Keywords: STEAM, competencies, communicative, digital, pedagogical practices, project.

1. Introducción

La educación contemporánea exige un cambio estructural en la manera en que se conciben los procesos de enseñanza-aprendizaje. En un entorno caracterizado por la aceleración tecnológica, la sobreabundancia de información y la creciente necesidad de competencias transferibles, se vuelve imprescindible replantear los marcos pedagógicos tradicionales. En este contexto, el enfoque STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas) emerge como una alternativa metodológica pertinente que, al integrar múltiples disciplinas, permite diseñar experiencias de aprendizaje significativas, colaborativas y contextualizadas (Yakman, 2008). Su implementación cobra aún mayor sentido cuando se articula con los principios de la neuroeducación, potenciando así el desarrollo de competencias cognitivas, emocionales y comunicativas esenciales para la vida en sociedad.

La evidencia internacional también respalda el potencial transformador de este enfoque. Por ejemplo, (Dos Santos et al., 2025) documentaron un programa de formación docente en Cabo Verde que utilizó un modelo reflexivo y colaborativo para introducir el enfoque STEAM en la enseñanza de matemáticas. Los investigadores describen que “la capacitación continua, de tipo reflexivo y basada en herramientas como GeoGebra, permitió a los docentes adoptar metodologías activas y desarrollar propuestas pedagógicas contextualizadas” (p. 10). Esta experiencia demuestra que la transformación del rol docente y la integración tecnológica pueden lograrse mediante procesos formativos bien estructurados, incluso en contextos con limitaciones estructurales.

En el contexto ecuatoriano, (Pazmiño Núñez et al., 2025) evidencian que “la adopción de metodologías STEAM propició un incremento del 35 % en las competencias

digitales y del 40 % en la creatividad estudiantil” (p. 2693). Estos resultados respaldan empíricamente las observaciones realizadas durante las prácticas en la Unidad Educativa Fiscal Tarqui, y subrayan la pertinencia de propuestas pedagógicas que integren tecnología, pensamiento creativo y colaboración en el desarrollo de competencias comunicativas y digitales.

El presente apartado se fundamenta en el trabajo de titulación desarrollado por (Franco et al., 2025) , cuyo propósito fue evaluar las capacidades del profesorado para implementar proyectos con enfoque STEAM en instituciones educativas del contexto ecuatoriano. El estudio, de carácter cualitativo con enfoque interpretativo, se apoyó en entrevistas semiestructuradas y encuestas aplicadas a docentes en ejercicio, organizando los hallazgos en cinco dimensiones clave: competencias didácticas, digitales, creativas, sociocolaborativas y socioemocionales.

Durante el desarrollo de las prácticas preprofesionales en dicha institución, se identificaron limitaciones significativas en el ejercicio docente, particularmente en relación con el uso pedagógico de las tecnologías y la promoción de habilidades comunicativas en el estudiantado. Estas carencias no se derivaban exclusivamente de una falta de recursos, sino del uso limitado cuando no ausente de metodologías activas que permitan responder adecuadamente a los desafíos del currículo por competencias. En efecto, la transición del Modelo Curricular por Ciclos (MCC) al Marco Curricular Competencial, establecida mediante el Acuerdo Ministerial MINEDUC-MINEDUC-2023-00086-A (Ministerio de Educacion, 2023a, 2023b), ha generado tensiones en los procesos de planificación, evaluación y mediación pedagógica, los cuales requieren aún un fortalecimiento sostenido en la práctica docente.

Este escenario motivó una reflexión profunda sobre el rol del futuro docente y su capacidad de intervenir de manera transformadora en el aula. En las observaciones realizadas, se evidenció que las competencias digitales del profesorado se reducían, en muchos casos, al manejo básico de plataformas, sin una intención pedagógica clara. Del mismo modo, las prácticas comunicativas con los estudiantes eran predominantemente unidireccionales, lo cual afectaba la construcción de un pensamiento crítico, dialógico y creativo. Estas condiciones limitan seriamente la posibilidad de que los estudiantes desarrollen las competencias digitales y comunicativas que actualmente exige el sistema educativo y la sociedad contemporánea (UNESCO, 2019).

Desde esta perspectiva, la presente investigación tiene como objetivo general implementar un proyecto pedagógico con enfoque STEAM que contribuya al fortalecimiento de las competencias digitales y comunicativas en estudiantes de Educación General Básica, mediante actividades contextualizadas, interdisciplinarias y mediadas por tecnologías. De manera específica, el estudio se propone:

1. Diseñar un proyecto interdisciplinario fundamentado desde el enfoque STEAM.
2. Registrar procesos de aprendizaje a través de registros anecdóticos con énfasis en las competencias
3. Evaluar el impacto de competencias digitales y comunicativas en el proyecto con enfoque STEAM.

Estas acciones se alinean con las preguntas de investigación que guían el estudio: ¿De qué manera el enfoque STEAM potencia el desarrollo de competencias digitales y

comunicativas en los estudiantes? ¿Qué transformaciones genera en el quehacer docente la implementación de una propuesta integradora basada en este enfoque?

El estudio se sustenta en un diagnóstico participativo previo que evidenció debilidades en cinco dimensiones fundamentales: competencias didácticas, digitales, creativas, sociocolaborativas y socioemocionales (Franco et al., 2025). A partir de estos hallazgos, se plantea una intervención situada, respaldada por el proceso de formación profesional y el acompañamiento recibido en el programa Avante 2024. Este curso, desarrollado en colaboración entre universidades ecuatorianas y una universidad chilena, permitió fortalecer las capacidades del profesorado en formación mediante la orientación de un experto en el enfoque STEAM, promoviendo el diseño de propuestas pedagógicas innovadoras, integradoras y contextualizadas.

Por tanto, la propuesta no solo responde a los lineamientos establecidos en el nuevo marco curricular, sino que refleja una convicción profesional: la necesidad urgente de formar ciudadanos críticos, creativos y tecnológicamente alfabetizados, capaces de dialogar, construir conocimiento y transformar su realidad desde el aula.

2. Fundamentación Teórica

2.1. *Enfoque STEAM como Eje Integrador*

El enfoque STEAM constituye una estrategia metodológica que articula cinco disciplinas Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas con el objetivo de fomentar habilidades esenciales para el siglo XXI. Este modelo interdisciplinario busca transformar las prácticas tradicionales de enseñanza en experiencias de aprendizaje activas, significativas e inclusivas. (Deák & Kumar, 2024) destacan que STEAM permite “desarrollar competencias digitales mientras se impulsa la innovación y la participación

estudiantil en situaciones contextualizadas” (p. 5), lo que subraya su potencial como herramienta pedagógica para enfrentar los desafíos contemporáneos de la educación.

La incorporación del arte como elemento mediador dentro de la propuesta STEAM permite un equilibrio entre el pensamiento lógico y la creatividad expresiva, lo que resulta fundamental para el desarrollo de habilidades comunicativas. En contextos escolares diversos, la aplicación de proyectos STEAM ha demostrado efectos positivos en la dinámica interpersonal. (Brecl et al., 2024) sostienen que “el enfoque STEAM, cuando se aplica con juegos pedagógicos, mejora las habilidades de comunicación, resolución de conflictos y cooperación, incluso en aulas inclusivas” (p. 8), lo cual evidencia su impacto en la formación de competencias sociales y discursivas.

En este sentido, el modelo también promueve procesos de indagación, razonamiento crítico y construcción colaborativa del conocimiento. Según (Chansaengsee, 2024), “el enfoque STEAM incluye ciencia, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas, lo cual guía la indagación estudiantil, el diálogo y el pensamiento crítico; sus consecuencias esperadas son el desarrollo de habilidades del siglo XXI” (p. 12). Esta perspectiva refuerza la importancia de diseñar propuestas pedagógicas integradoras que no solo transmitan contenidos, sino que favorezcan la reflexión, la argumentación y la participación activa del estudiantado.

A su vez, la mediación tecnológica desempeña un papel clave dentro del enfoque STEAM, sobre todo cuando se asocia a principios de la neuroeducación. (Guamán & Báez, 2024) indican que “la implementación de tecnologías digitales como mediadoras de procesos neuro educativos favorece la comprensión lectora, la expresión oral y la motivación, aspectos fundamentales del desarrollo comunicativo en estudiantes de

básica” (p. 7). Esta conexión permite potenciar tanto la dimensión emocional del aprendizaje como las capacidades cognitivas que inciden directamente en el desempeño académico y la autonomía del estudiante.

2.2. *Neuroeducación y sus Implicaciones en el Aprendizaje*

La neuroeducación se presenta como un campo transdisciplinario que surge de la convergencia entre la neurociencia, la psicología y la pedagogía, con el objetivo de comprender cómo aprende el cerebro en contextos educativos y cómo estos conocimientos pueden aplicarse para optimizar la práctica docente. En esta línea, (Lemkow Tovas et al., 2016) explican que “la Neuroeducación se considera una nueva transdisciplina surgida a partir de la interacción de tres ámbitos de conocimiento diferentes, la psicología, las neurociencias y la educación con el fin de adaptar esta práctica de aula y los espacios de aprendizaje a la manera de aprender que tiene el cerebro humano” (p. 2257). Este planteamiento refuerza la necesidad de diseñar experiencias educativas que tomen en cuenta las condiciones emocionales y cognitivas de los estudiantes, priorizando entornos que favorezcan el aprendizaje activo y significativo.

Uno de los aportes más relevantes de la neuroeducación radica en su articulación con las tecnologías digitales para potenciar procesos como la atención sostenida, la comprensión profunda y la motivación intrínseca. En este sentido, (Guamán & Báez, 2024) sostienen que “la implementación de estrategias de neuroeducación mediante TIC permite mejorar significativamente la competencia lectora, promoviendo aprendizajes más significativos y funcionales” (p. 88). Este enfoque no se limita al uso instrumental de la tecnología, sino que busca transformar las prácticas pedagógicas mediante el uso

intencionado de recursos que activen funciones ejecutivas clave en el desarrollo de competencias.

Desde un enfoque más aplicado, (Doukakis & Vlamos, 2018) resaltan que “el uso de principios neuroeducativos en la enseñanza de programación ayuda a transformar el conocimiento declarativo en habilidades prácticas sostenibles” (p. 63). Esto demuestra que las estrategias multisensoriales y contextualizadas no solo permiten que los estudiantes comprendan los contenidos, sino que logren transferir ese conocimiento a nuevas situaciones, favoreciendo aprendizajes duraderos. Esta perspectiva resulta especialmente pertinente en propuestas formativas que incorporan metodologías activas como STEAM.

La implementación de principios neuroeducativos también implica repensar la formación docente. (Yayla & Çalışkan, 2024) afirman que “integrar hallazgos neurocientíficos en la educación permite una comprensión más profunda de los procesos de aprendizaje y la configuración de prácticas educativas basadas en este nuevo conocimiento” (p. 475). Esta mirada sitúa al profesorado como mediador crítico entre el conocimiento científico y la práctica pedagógica, resaltando la importancia de incorporar estos saberes en los programas de capacitación profesional.

En esta misma dirección, (Peregrina Nieves & Gallardo-Montes, 2023) argumentan que “la aplicación de principios de la neurociencia en la educación mejora las habilidades metacognitivas y la autorregulación emocional de los estudiantes, aspectos críticos para sostener la atención y la motivación” (p. 9). Estas capacidades son esenciales en entornos educativos mediados por tecnología, donde el aprendizaje requiere

no solo de habilidades técnicas, sino también de una alta capacidad para regular procesos cognitivos, gestionar emociones y mantener el foco atencional ante estímulos diversos.

La presencia de estas habilidades autorregulativas cobra particular importancia al integrarse con metodologías activas como el enfoque STEAM. Este modelo no solo demanda la resolución de problemas interdisciplinarios, sino que también exige del estudiante una participación consciente, reflexiva y colaborativa. En este sentido, la combinación de neuroeducación y STEAM permite estructurar experiencias pedagógicas que, al mismo tiempo que estimulan el pensamiento crítico, fortalecen procesos neurocognitivos clave para la consolidación de aprendizajes significativos en el siglo XXI.

2.3. *Educación por Competencias*

El tránsito del currículo tradicional hacia un enfoque por competencias exige una transformación profunda del rol docente y de los procesos de enseñanza. Este modelo promueve que el estudiante desarrolle no solo saberes teóricos, sino también habilidades prácticas para actuar de manera autónoma y contextualizada. En esta línea, (Martínez Sánchez et al., 2022) afirman que “el desarrollo de competencias docentes interculturales y digitales debe ser mediado por un enfoque neuroeducativo que permita articular emociones, tecnologías y saber pedagógico” (p. 107). Esta articulación plantea una necesaria convergencia entre el saber técnico y el saber humano, reconociendo que la formación docente no puede centrarse exclusivamente en contenidos, sino en la capacidad de generar ambientes de aprendizaje emocionalmente seguros, críticos y socialmente pertinentes.

En consonancia con este planteamiento, (Ponomariovieniè et al., 2025) sostienen que “la evaluación personalizada y el monitoreo continuo ayudan a los estudiantes a visualizar sus metas de aprendizaje y asumir responsabilidad sobre su progreso” (p. 5). Esta idea enfatiza la necesidad de una pedagogía centrada en el estudiante, donde el aprendizaje deja de ser un proceso homogéneo para convertirse en una experiencia diferenciada y autorregulada. El rol del docente, en este marco, se redefine como un facilitador que promueve la metacognición, la autonomía y la reflexividad, aspectos esenciales para el desarrollo de competencias transferibles en contextos reales.

El Marco Curricular Competencial del Ecuador (Ministerio de Educación, 2023) refuerza esta visión al señalar que “el currículo por competencias busca que los estudiantes movilicen conocimientos, habilidades, actitudes y valores para enfrentar situaciones reales de manera ética y creativa, contribuyendo al bienestar personal, social y ambiental” (p. 9). Esta perspectiva sitúa el desarrollo de competencias como un proceso holístico, éticamente orientado y centrado en la resolución de problemas reales, lo cual exige propuestas pedagógicas interdisciplinarias, tecnológicamente mediadas y socialmente comprometidas.

En este sentido, el enfoque STEAM se presenta como una vía concreta para operacionalizar el aprendizaje basado en competencias. (Doukakis & Vlamos, 2018) proponen el modelo STEAMComp Edu, una estructura que define 41 competencias específicas organizadas en 14 áreas clave para el ejercicio profesional en entornos interdisciplinarios. Según los autores, dicho modelo “busca empoderar a los educadores con las herramientas necesarias para diseñar, implementar y evaluar procesos de aprendizaje interdisciplinarios, colaborativos y centrados en el estudiante” (p. 10). Esta

propuesta pone de manifiesto que la implementación efectiva del enfoque por competencias no se limita a una modificación curricular, sino que requiere un ecosistema pedagógico que favorezca la innovación, el pensamiento crítico y la integración tecnológica. En ese marco, STEAM no solo potencia el desarrollo de competencias digitales y comunicativas, sino que transforma la cultura de enseñanza hacia un paradigma más flexible, inclusivo y conectado con los desafíos del siglo XXI.

2.4. Competencias Digitales y Comunicativas en el Contexto Escolar

El desarrollo de competencias digitales y comunicativas constituye un eje central en la formación de ciudadanos activos y críticos en la era digital. Estas habilidades no solo habilitan el acceso a la información, sino que también permiten a los estudiantes participar de manera reflexiva en entornos mediados por tecnología, colaborar efectivamente, investigar de forma autónoma y comunicar sus ideas con claridad. Según (Blanc et al., 2025), “las competencias digitales están estrechamente asociadas con la resolución de problemas y la autonomía; su desarrollo depende tanto del entorno educativo como de la actitud del profesorado”. Esta relación evidencia que no basta con dotar de dispositivos tecnológicos a las instituciones, sino que se requiere una cultura pedagógica que promueva su uso significativo.

Desde esta perspectiva, los proyectos STEAM permiten operacionalizar el enfoque por competencias, ya que integran conocimientos teóricos con experiencias prácticas, resolución de problemas reales y trabajo colaborativo. (Brecl et al., 2024) encontraron que los estudiantes fortalecen su capacidad de expresar ideas, argumentar en grupo y construir soluciones comunicativas a problemas cotidianos cuando se enfrentan a entornos de aprendizaje STEAM, lo que se traduce en una mejora integral del desempeño

escolar. Así, estas experiencias promueven tanto la alfabetización digital como el desarrollo del pensamiento crítico y creativo.

Por otra parte, (Pérez Vázquez, 2017) argumenta que la competencia comunicativa del docente no se limita al dominio del lenguaje, sino que incluye la habilidad para generar procesos de mediación, interacción dialógica y construcción colectiva del conocimiento en el aula. Esta dimensión resulta crucial en entornos colaborativos como los que propone el enfoque STEAM, donde la comunicación es el eje transversal de toda dinámica educativa y del vínculo pedagógico con el estudiantado.

A nivel institucional, (Sanabria Mesa & Cepeda Romero, 2016) destacan que la educación para la competencia digital no debe entenderse como una responsabilidad individual del docente, sino como una apuesta estructural del centro educativo, que articule las políticas formativas, organizativas y tecnológicas de manera coherente. Esto implica repensar el liderazgo pedagógico, los tiempos institucionales y las condiciones para el trabajo colaborativo, elementos esenciales para consolidar ambientes de aprendizaje digitales e inclusivos.

En este marco, (Seitenova et al., 2023) demostraron que “las actividades basadas en STEAM en el grupo experimental incrementaron las habilidades orales de los estudiantes en comparación con la enseñanza tradicional” (p. 388). Este resultado evidencia que el enfoque STEAM no solo potencia el aprendizaje técnico, sino que también enriquece las competencias comunicativas del estudiantado, especialmente en contextos donde se estimula la expresión verbal, el trabajo en equipo y la resolución colaborativa de problemas. La implementación sostenida de estas metodologías puede

contribuir significativamente a la formación de ciudadanos capaces de dialogar, argumentar y participar activamente en la sociedad del conocimiento.

3. Metodología

3.1. *Diseño del estudio*

La presente investigación utiliza un enfoque cualitativo, puesto que la intención fue comprender la influencia de la implementación del enfoque Steam para el desarrollo de competencias digitales y comunicativas que se llevó a cabo en la ejecución de proyecto interdisciplinario titulado: “La caja mágica de títeres”. El tipo de estudio es descriptivo porque se buscó detallar, con profundidad los cambios observados en la práctica pedagógica y en el comportamiento de los estudiantes. El diseño que se implemento es investigación-acción, debido a que se intervino activamente en estas prácticas con la intención de mejorar, reflexionar y generar aprendizajes tanto para el docente como para los alumnos.

Este tipo de investigación resultó ser eficiente puesto que no solo se trataba de observar, sino de intervenir activamente con los estudiantes, por lo que se diseñó e implementó un proyecto interdisciplinario, donde se pudo convivir, descubrir y aprender junto a ellos. Todo esto con el objetivo de ofrecer una experiencia educativa significativa y transformadora, tanto para los estudiantes como para el propio docente.

3.2. *Unidades de análisis*

a) Población.

Este estudio se realizó en la Unidad Educativa Fiscal Tarqui, identificada con el código AMIE 13H05395, tiene un total de 69 docentes y una matrícula de 1843

estudiantes. Según los datos públicos del cierre administrativo 2022-2023, 45 de los docentes son mujeres y 24 son hombres, mientras que, entre los estudiantes, 891 son mujeres y 952 son hombres, encabezada por su rectora, la Mg. Arely Delgado Zambrano.

b) Muestra.

El grupo con el que se desarrolló el presente estudio cuenta con la participación de 34 estudiantes del subnivel de Educación Básica Media: séptimo grado. Según se detalla en la **Tabla 1**.

Tabla 1: Estudiantes matriculados en el séptimo año del Educación Básica Media de la U. E. Fiscal Tarqui.

<i>Sexo</i>	<i>No. Estudiantes</i>	<i>Frecuencia relativa</i>
<i>Hombre</i>	17	50,00%
<i>Mujer</i>	17	50,00%
<i>Total</i>	34	100,00%

Nota: información consignada por la Rectora de la U.E. Fiscal Tarqui

c) Caracterización del centro involucrado en el estudio.

Esta investigación se llevó a cabo en la Unidad Educativa Fiscal Tarqui que está localizada en la provincia de Manabí, régimen Costa, en el cantón Manta, dentro de la parroquia Tarqui. Este centro educativo, perteneciente a la Zona 4 de Ecuador, se caracteriza por su entorno urbano y ofrece clases presenciales en jornadas tanto matutinas como vespertinas, lo que permite una mayor flexibilidad para atender a su diversa población estudiantil.

La institución imparte educación regular, cubriendo los niveles de Inicial, Educación Básica y Bachillerato, cubriendo así un amplio rango de formación académica. Además, se caracteriza por fomentar los valores.

En general el grado con el que se trabajó demostró un grupo heterogéneo, que durante el transcurso del proyecto se logró observar que era un grupo un poco participativo, con entusiasmo hacia las actividades, pero algunos mostraron resistencia hacia el trabajo colaborativo.

Mientras que el docente de este grado tiene su formación en especialidad en lengua y literatura, con amplia experiencia en la enseñanza de educación general básica. El acompañamiento pedagógico que manifestó durante la implementación del proyecto fue de gran apoyo, puesto que mostró interés en esta propuesta, apoyando con ideas para implementar en ciertas actividades. Además, se mostró activamente en la evaluación de actividades, generando espacios antes de comenzar a implementar el proyecto, preparando a los estudiantes a estas nuevas metodologías.

Cabe destacar que el docente logró formar parte de la capacitación del proyecto Avante 2024 modelo de formación docente Steam- tic, donde le permitió profundizar un poco más este conocimiento sobre el enfoque Steam, entendiendo en que se centraba dicho proyecto.

El desarrollo de las actividades se realizó de acuerdo al horario de clases establecido, según las asignaturas correspondientes, con una duración de 90 minutos por sesión establecida. Para realizar el proyecto se tomaron horas de clases específicas para implementar las actividades metodológicas.

Tabla 2: Horario de clases

Horario de clases					
Horas	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
07h00	Matemática	Lengua y literatura	Estudios Sociales	Inglés	Matemática
07h40	Matemática	Lengua y literatura	Estudios Sociales	Inglés	Matemática
08h20	Lengua y literatura	Ingles	Ciencias Naturales	Ortografía	Ciencias Naturales
09h00	RECESO				
09h30	Lengua y literatura	Matemática	Ciencias Naturales	Educación física	Ciencias Naturales
10h10	Estudios Sociales	Matemática	Educación cultural y artística	Educación física	Lengua y literatura
10h50 a 11h00	Estudios Sociales	Acompañamiento integral del aula	Educación cultural y artística	Animación a la lectura	Lengua y literatura

3.3. *Instrumentos de recogida de información*

Durante el desarrollo del proyecto, se utilizaron diferentes instrumentos para la recolección de la información. Las memorias de trabajo o registros anecdóticos, funcionaron como un espacio de reflexión diaria, donde se iban registrando las experiencias y aprendizajes. Por otro lado, se incorporaron registros fotográficos que documentaron escenas representativas del trabajo realizado. También, se analizaron las producciones elaboradas por los estudiantes, como los guiones, los títeres y las puestas en escena, que ofrecieron una valiosa evidencia del impacto pedagógico del proyecto.

La investigación se basa en la implementación de un proyecto Steam, interviniendo con actividades innovadores y fundamentadas desde dicho enfoque. Por ende, el registro anecdótico se implementó como un instrumento clave para justificar eventos característicos relacionada con las variables del estudio.

Este estudio se llevó a cabo mediante la intervención de las investigadoras implementando estrategias pedagógicas basadas en este enfoque. Cada uno de estos registros fue detallado de manera minuciosa incluyendo opiniones del docente titular y estudiantes.

Tabla 3: Registro anecdótico

Registros Diarios			
Número de registro		Fecha	
Observadores		Asignatura	
Grado		Sesión	
Opinión docente			
Fotografías			

***Nota:** Elaboración propia*

Otro instrumento que se tomó en cuenta fueron las evaluaciones intermedias de aprendizaje que se desarrolló en el proceso de enseñanza donde permitió monitorear el avance de los estudiantes en relación con los objetivos planteados. Por ende, se utilizó una rúbrica general de evaluación, diseñada para medir el progreso del proyecto Steam de manera general en el aula de clases, para evidenciar el impacto de este proyecto interdisciplinario.

Tabla 4: Rúbrica de evaluación intermedia

Criterio de evaluación	Sí	No	Observaciones
-------------------------------	-----------	-----------	----------------------

1. Integra conocimientos de las áreas Steam en sus actividades o proyectos.			
2. Utiliza herramientas digitales con autonomía y creatividad.			
3. Se comunica de forma clara y coherente (oral o escrita).			
4. Participa activamente en las actividades con interés y motivación.			
5. Propone soluciones a problemas y demuestra pensamiento crítico.			
6. Trabaja de forma colaborativa, respetando las ideas y emociones de los demás.			

***Nota:** elaboración propia*

En esta evaluación intermedia se pudo registrar de manera sistemática, anotando las evidencias concretas de las competencias digitales como comunicativas en el contexto real de las actividades. Este registro cualitativo permitió obtener estos datos para conocer el progreso, patrones, avances y dificultades en los estudiantes.

3.4. Procesamiento de análisis

Este proceso surge por medio de una construcción pedagógica participativa para los alumnos, en el que se logró desarrollar una propuesta tomando en consideración un proyecto interdisciplinario con enfoque Steam, permitiendo desarrollar competencias digitales y comunicativas en estudiantes de séptimo grado de educación básica, generando clases innovadoras creando una experiencia didáctica y participativa. Se implementó en el periodo lectivo 2024- 2025.

Durante esta investigación se comenzó con un análisis de contenidos curriculares correspondientes al nivel de los alumnos, donde se dirige a las principales áreas de conocimiento, tales como: matemática; lengua y literatura; ciencias naturales; ciencias sociales; educación cultural y artística. Desde esta instancia se exploraron posibles proyectos para ejecutar. A partir de este análisis y al contexto se tomó en consideración el proyecto “caja mágica de títeres” tomando en cuenta las características de los contenidos.

Este enfoque permite promover el trabajo colaborativo, la creatividad, argumentación, la integración de conocimientos de diversas áreas, fundamentales para el nivel de los estudiantes de séptimo grado, tomando en cuenta los recursos y contexto de los estudiantes.

Por otro lado, al momento de la implementación de este proyecto se realizó una planificación donde se estructuró con base al enfoque Steam, tomando en cuenta actividades que se relacionan con los componentes del Steam, considerando las áreas de lengua y literatura; matemática, ciencias naturales; ciencias sociales y educación cultural y artística.

Cada una de las actividades fueron diseñadas centrándose en el estudiantado, priorizando el ABP (aprendizaje basado en proyectos), uso de herramientas digitales y fortaleciendo la expresión oral y escrita de los alumnos. Tal como lo muestra la Tabla 5.

Tabla 5: Sistema de actividades

Objetivo específico	Actividades	Tareas
O.E.1. Crear un teatro de títeres utilizando materiales reciclados, integrando un sistema de iluminación que permita una escenografía donde se evidencie la utilización de figuras poligonales y conocimientos básicos técnicos.	A.1. Construir un teatro utilizando figuras poligonales e incorporar elementos eléctricos, como la iluminación del escenario.	T.1.1. Análisis de figuras poligonales, para la realización de un boceto para la estructura de un teatrín.
		T.1.2. Selección de materiales reciclables, clasificándolos para su uso en diferentes partes del teatrín.
		T.1.3. Construcción del teatrín usando materiales reciclados aplicando figuras poligonales en el diseño.
		T.1.6. Introducción a circuitos eléctricos básicos para la realización de un sistema de iluminación.

O.E. 2. Redactar un guion original para la obra de títeres, incorporando un discurso reflejando aspectos políticos.	A.2. Escribir un guion investigando las reformas políticas implementando el discurso.	T.2.1. Investigación en grupo sobre las reformas políticas.
		T.2.2. Redacción de un esquema, donde se establezcan personajes, argumento y las situaciones principales para una historia enfocada en las reformas políticas.
		T.2.3. Redacción de diálogos, incorporando discursos políticos.
		T.2.4. Revisión en grupo sobre los guiones, ajustando el discurso y el contenido referente a las reformas políticas.
		T.2.5. Lectura en voz alta de la obra teatral y adecuar el título final.
		T.2.6. Casting para los personajes, mediante la lectura ajustando el tono, ritmo y claridad de los diálogos para mejorar la presentación final
O.E.3. Redactar un guion original para la obra, incorporando discursos en el diálogo, estructura narrativa, y asegurando que las historias reflejan aspectos políticos.	A.3. Construir y diseñar los personajes, utilizando diversos materiales reciclados en casa (botellas de plástico, cajas de cartón, telas viejas, etc.).	T.3.1. Diseño del boceto de cada personaje para la realización de los títeres.
		T.3.2. Clasificación de materiales reciclados en casa o en el aula de clases.
		T.3.3. Construcción de la estructura de cada títere (cuerpo y cabeza)
		T.3.5. Decoración y acabado de los títeres, añadiendo pintura y otros detalles.
		T.3.6. Presentación de la obra de teatro

Por consiguiente, se extrajeron los contenidos curriculares por asignatura, donde se procuró extraer minuciosamente cada una de las destrezas con criterio de desempeño del currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas,

digitales y socioemocionales propuestas por el Ministerio de Educación (2021) correspondiente al subnivel de Educación Básica Media del para la elaboración del proyecto interdisciplinario para fortalecer las competencias comunicativas y digitales. Por ende, se consideraron estas destrezas:

Tabla 6: Destrezas con criterio de desempeño

Asignaturas	Destrezas con criterio de desempeño	Destrezas con criterio de desempeño desagregadas
Matemática	M.3.2.7. Construir, con el uso de una regla y un compás, triángulos, paralelogramos y trapezios, fijando medidas de lados y/o ángulos.	Construir, con el uso de una regla, figuras poligonales para el diseño de elementos del entorno. (Ref. M.3.2.7.)
Lengua y Literatura	LL.3.2.2. Proponer intervenciones orales con una intención comunicativa, organizar el discurso según las estructuras básicas de la lengua oral y utilizar un vocabulario adecuado a diversas situaciones comunicativas.	Proponer intervenciones orales mediante la implementación de un discurso según las estructuras básicas. (Ref. LL.3.2.2.)
Ciencias naturales	CN.3.3.11. Analizar las transformaciones de la energía eléctrica, desde su generación en las centrales hidroeléctricas hasta su conversión en luz, sonido, movimiento y calor.	Analizar el funcionamiento de circuitos eléctricos básicos, identificando sus componentes y comprender cómo se transforma la energía eléctrica. (Ref. CN.3.3.11.)
Ciencias sociales	CS.3.1.52. Exponer el alcance de la transformación agraria y los procesos de industrialización con sus consecuencias en la economía y la política.	Explicar el alcance de las reformas agrarias y sus consecuencias en la política (Ref. CS.3.1.52.)
Educación cultural y artística	ECA.3.1.11. Transformar materiales naturales y objetos de desecho en instrumentos musicales, a partir de un proceso de	Transformar objetos de desecho en títeres, a partir de ilustraciones diseñadas. (Ref. ECA.3.1.11.)

	experimentación, diseño y planificación.	
--	--	--

Fuente: Ministerio de Educación (2021)

Estas destrezas permitieron abordar contenidos relevantes tomando en cuenta el contexto del proyecto relacionando contenidos, por lo que se generó un aprendizaje significativo, fortaleciendo las competencias comunicativas y digitales; a través de experiencias.

3.5. Consideraciones éticas

Para la realización del estudio se requirió la debida aprobación de la Dirección Distrital 13D02 Manta-Montecristi-Jaramijó del Ministerio de Educación, mediante el Oficio Nro. MINEDUC-CZ4-13D02-2024-0318-OF, emitido el 10 de mayo de 2024. Para llevar a cabo el proyecto “Steam y neuroeducación para el desarrollo de competencias digitales y comunicativas” del Séptimo Grado de la Jornada Matutina de la Unidad Educativa “Tarqui”. Para cumplir con los requisitos del Ministerio, se comunicó mediante el Oficio Nro. MINEDUC-13D02-0151- 2024-DECE la participación de los responsables de la investigación en el curso de “Rutas y Protocolos de Actuación ante Casos de Violencia Cometidos o Detectados en el Sistema Educativo”.

Asimismo, se asegura que las actividades realizadas en la institución educativa no afectaron el normal desarrollo de las actividades académicas y se mantuvo en todo momento la confidencialidad y el anonimato de los datos recolectados. El documento formal de autorización emitido por la autoridad competente se encuentra adjunto en el Anexo 1: Consentimiento informado del profesor/a

4. Resultados

4.1. Implementación

Durante la implementación del proyecto interdisciplinario con enfoque Steam denominado “la caja mágica de títeres” se demostraron algunas transformaciones en el proceso de enseñanza- aprendizaje para los estudiantes de séptimo grado de educación general básica para el desarrollo de competencias comunicativas y digitales.

En la ejecución de este proyecto, se comprobó con una integración de contenidos curriculares. Se propusieron contenidos para que los estudiantes diseñen un teatro de títeres que incorpora elementos eléctricos, como la iluminación del escenario, donde se preveía incorporar una obra de teatro.

Primeramente, en el área de matemática se exploraron los conceptos de los polígonos regulares e irregulares. A partir de este aprendizaje, los estudiantes utilizaron su creatividad diseñando bocetos para la realización del escenario teatral utilizando materiales reciclables para la construcción de dicha estructura, utilizando la geometría y fomentando el lado artístico de los estudiantes (M.R1, M.R2, M.R5, M.R11). En el área de ciencias naturales, los alumnos pudieron investigar sobre los circuitos eléctricos básicos y realizaron fichas de observación por grupos de trabajo. Después, con la explicación construyeron un sistema de iluminación para el escenario, fortaleciendo sus habilidades para registrar la información (CN. R3, CN.R4).

Por otro lado, en el área de ciencias sociales, realizaron búsquedas en línea donde seleccionaron la información relevante sobre las reformas agrarias, desarrollando capacidad de síntesis. (CS. R6). En el área de lengua y literatura, los estudiantes escribieron el guion de la obra de manera conjunta, para luego diseñar los respectivos diálogos, también utilizaron herramientas de inteligencia artificial para crear imágenes de

los escenarios. Además, participaron en casting para representar cada personaje fortaleciendo su expresión oral y escrita. (LL. R8, LL. R9, LL. R10). Posteriormente, en el área de educación cultural y artística (ECA), elaboraron los títeres con materiales reciclables. Finalmente, ensayaron la obra, promoviendo así el trabajo en equipo.

Por medio de las evaluaciones intermedias se pudo dar seguimiento al progreso de los estudiantes y las diversas actividades donde se percató que cada una de las áreas aportó significativamente en este proceso, los estudiantes no solo aprendieron los contenidos curriculares, sino que también utilizaron herramientas digitales para investigar, crear, y presentar sus ideas. Se logró fortalecer las competencias comunicativas al expresarse de manera clara, creativa y efectiva. Tal como se menciona en la Tabla 5, donde está de manera organizada el sistema de actividades del proyecto. De tal manera este proyecto fue el resultado de un aprendizaje activo y colaborativo que se integró por medio del enfoque Steam.

4.2. *Cambios Producidos en los Agentes Educativos*

Este proyecto pedagógico interdisciplinar “caja mágica de títeres” que se realizó con los alumnos de séptimo grado de educación general básica, se fundamenta con un diagnóstico previo efectuado por Franco y Giler (2024) cuyos resultados obtenidos permitieron identificar tanto fortalezas como limitaciones significativas. En términos generales, si bien se evidenció una actitud favorable hacia la innovación metodológica, las competencias necesarias para el desarrollo de proyectos STEAM aún no están consolidadas. Por ejemplo, el diagnóstico reveló que “la mayoría de los docentes utilizan herramientas digitales sin una finalidad pedagógica clara, limitándose al uso instrumental” (Franco & Giler, 2024, p. 13). Asimismo, las propuestas pedagógicas

analizadas tendían a reproducir esquemas tradicionales, sin promover el trabajo interdisciplinario, la experimentación creativa o el uso reflexivo de tecnologías.

Otro hallazgo relevante fue el escaso desarrollo de habilidades comunicativas y de trabajo colaborativo en el aula. La dimensión sociocolaborativa presentó niveles bajos de desempeño, lo cual incide directamente en la capacidad de los docentes para fomentar entornos de aprendizaje cooperativo. Esto nos permitió percibir las transformaciones o mejoras producidas en los docente y estudiantes.

a) Cambios en el Profesorado.

Durante las clases impartidas por el docente, inicialmente se evidenció un estilo pedagógico un poco tradicional, centrado en que el docente era el principal transmisor de conocimiento y el trabajo con los estudiantes era de manera individual. Sin embargo, a partir de la propuesta del proyecto “caja mágica de títeres” el maestro tomo un rol de facilitador.

Por medio de la observación del docente ante las nuevas estrategias metodológicas impartidas en el proyecto comenzó a involucrarse, por lo que tomo un rol más flexible. Mediante iban avanzando las sesiones de clase le impactaron algunas estrategias de participación donde mencionó “No había pensado poner los nombres en una ruleta para la participación, me pareció muy interesante” (04/12. CS. R6) por medio del uso de la tecnología los estudiantes participaban activamente mediante ruletas, juegos donde nadie se quedaba sin actuar, por ende, fue de gran impacto ver como con plataformas educativas puede captar la atención de los estudiantes. Por otro lado, se destacó el uso de la tecnología “Me parece interesante como se fueron generando las

imágenes con ese programa” (04/12. CS. R6) facilitando un aprendizaje creativo y visual para el estudiantado al utilizar estos recursos motivándolos más.

A lo largo de esta experiencia el docente iba aportando sugerencias “Tienen que trabajar todos los estudiantes, se pueden ordenar así para que no hagan mucho desorden” (27/11. M. R2) por lo que su involucración se percibía, ante aquello presentó una actitud más abierta, de colaboración donde iba implementado actividades donde los alumnos eran el centro de aprendizaje.

Por otra parte, según los cambios evidenciados respecto a actividades pedagógicas referente a las competencias comunicativas el docente mencionó “tomaron en cuenta mi idea de hacer el casting, así todos pueden leer y participar” (10/12/. LL. R10) logró comprobar como los estudiantes se involucraban ante esta actividad fuera de lo común. Asimismo, valoró la actitud de los alumnos, aunque “los estudiantes estaban nerviosos, pero al mismo tiempo estaban felices” (29/11. CN. R4) a lo largo del proyecto se reflejó por las nuevas propuestas metodológicas que fueron de agrado del docente, que podrá implantar algunas en próximos periodos lectivos “me gustaría que me dejen donado el teatrín para realizar próximas obras de títeres” (11/12. M. R11).

b) Cambios en el Estudiantado.

Se logró observar como la actitud de los estudiantes logró cambiar con esta nueva propuesta metodológica, puesto que al inicio del proyecto pocos mostraban interés, mientras que otros no estaban tan entusiasmados, mencionando lo siguiente “yo no quiero trabajar con ellos” “Yo haré todo solo” (27/11. M. R2) especialmente con los trabajos grupales o colaborativos, debido a la falta de trabajo en equipo. A través de estas

estrategias se logró hacer dinámicas de participación grupal, para generar un cambio progresivo en el aula de clases.

Por medio de diversas actividades se logró evidenciar un aumento en participación, en compartir ideas y trabajo colaborativo utilizando sus habilidades artísticas para despertar el interés de los estudiantes por lo que algunos mencionan “Me gustan las manualidades”, “Quiero más clases así” “podemos hacer más títeres” (10/12/. ECA. R12) especialmente para promover el trabajo colaborativo de los estudiantes. Al mismo tiempo se logra destacar la utilización de plataformas tanto para el estudiantado como para el docente, por lo que se evidenció que “los alumnos en vez de estar temerosos se los observaba emocionados por querer participar y que los diversos juegos escogieran sus nombres” (04/12. CS. R6) aumentando el entusiasmo de los participantes.

Por otro lado, también hubo mejoras en la expresión oral y escrita, puesto que al inicio estaban temerosos al hablar en público, conforme se iba avanzando las sesiones de clases lograban expresar las ideas de mejor manera y con claridad; así como se evidencio en el casting para escoger a los distintos personajes “Yo quiero hacer este personaje” (09/12/. LL. R9) como lo manifestaron la mayoría de los estudiantes. Mientras que en las producciones escritas se evidenció una falta de coherencia al momento de escribir, puesto que comenzaban a leer y percibían los errores “profesora esta parte no tiene sentido” por lo que todos se dieron cuenta del pequeño error, entonces fueron estructurando mejor la historia” (05/12/. LL. R7) se mostró interés en el tema de la historia y lograron percibir las fallas para mejorar.

5. Conclusiones

La implementación de esta experiencia educativa estuvo centrada en el enfoque steam para el desarrollo de competencias digitales y comunicativas, se han podido identificar diversas actividades que han sido significativas para la implementación de nuevas prácticas pedagógicas.

En primera instancia, se evidenció que el enfoque Steam fortaleció el aprendizaje significativo al integrar diversas áreas del conocimiento relación al proyecto “caja mágica de títeres”. Esta integración logró favorecer una comprensión más completa sobre los contenidos donde los estudiantes pueden establecer vínculos entre lo aprendido y relacionarlos a situaciones cotidianas. Como resultado, los alumnos mostraron mayor interés, motivación y disposición para participar en las actividades en clases.

Asimismo, con el uso de programas se logró evidenciar el fortalecimiento de las competencias digitales básicas en los estudiantes. Durante el desarrollo del proyecto, se utilizaron recursos como presentaciones en PowerPoint para expresar ideas, al mismo tiempo sitios para la participaron interactivas de los alumnos para compartir opiniones y creación de recursos visuales con generar de imágenes utilizando IA, permitió mejorar sus habilidades digitales. Estas herramientas no se utilizaron de manera separada del proyecto, sino que se integraron a las necesidades de los estudiantes.

Otro de los principales cambios notables fue con del rol que tiene el docente en el aula, puesto que el maestro dejó de ser un transmisor de conocimientos para convertirse en un mediador del aprendizaje, ayudando a guiar el trabajo colaborativo y promoviendo la autonomía de los estudiantes. Por ende, este cambio resultó ser favorable para el éxito de la experiencia, puesto que, permitió una mayor participación en el estudiantado.

Además, este proyecto interdisciplinario impulsó el trabajo en equipo de los alumnos, la creatividad y la responsabilidad de todos. A través de la resolución de problemas, los estudiantes aprendieron a trabajar en equipo, dando soluciones innovadoras y escuchando a cada uno de los miembros, desarrollando habilidades socioemocionales.

Posteriormente, esta investigación permitió visibilizar procesos de aprendizaje mediante los registros anecdóticos que proporcionaron información valiosa sobre el avance de los estudiantes tomando en cuenta la participación, iniciativa y compromiso. Estos elementos sirven para resaltar las habilidades desarrolladas no solo en el estudiantado, sino también en el docente. Estas actividades quedan como referente para seguir construyendo prácticas educativas innovadoras.

6. Fuentes y referencias

Blanc, S., Conchado, A., Benlloch-Dualde, J. V., Monteiro, A., & Grindei, L. (2025). Digital competence development in schools: a study on the association of problem-solving with autonomy and digital attitudes. *International Journal of STEM Education*, 12(1). <https://doi.org/10.1186/s40594-025-00534-6>

Brecl, J., Kordigel Aberšek, M., Čampelj, B., & Flogie, A. (2024). STEAM LEARNING AS A BASE FOR DEVELOPING COMMUNICATION SKILLS IN INCLUSIVE SCHOOLS. *Journal of Baltic Science Education*, 23(5), 854–866. <https://doi.org/10.33225/jbse/24.23.854>

Chansaengsee, S. (2024). STEAM approach for improving 21st century skills of multicultural students attending inclusive classroom. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 45(1), 11–20. <https://doi.org/10.34044/j.kjss.2024.45.1.02>

Deák, C., & Kumar, B. (2024). A Systematic Review of STEAM Education's Role in Nurturing Digital Competencies for Sustainable Innovations. In *Education Sciences* (Vol. 14, Issue 3). Multidisciplinary Digital Publishing Institute (MDPI). <https://doi.org/10.3390/educsci14030226>

Dos Santos, J. M. D. S., Silveira, A. P. R., Breda, A. M. R. d'Azevedo, & Lavicza, Z. (2025). Challenges in Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics Education in Cape Verde: A Study of a Mathematics Teacher Training Project. *Education Sciences*, 15(1). <https://doi.org/10.3390/educsci15010081>

Doukakis, S., & Vlamos, P. (2018). Enhancement Programming Skills and Transforming Knowledge of Programming through Neuroeducation Approaches. In *Journal of Multidisciplinary Engineering Science Studies (JMESS)* (Vol. 4). www.jmess.org

Franco, D., Giler, A., & Francisco Samuel Mendoza Moreira. (2025). *Evaluación de las Competencias Docentes para la Implementación de Proyectos Escolares con Enfoque STEAM en la Unidad Educativa Fiscal Tarqui de Manta*".

Guamán, V. D. P., & Báez, M. (2024). *Impacto de la neuroeducación a través de las TIC en el desarrollo de la competencia lectora en estudiantes de básica superior*.

Lemkow Tovas, G., Carballo Márquez, A., Cantons Palmitjavila, J., Brugarolas Criach, I., & Mampel Alandete, S. (2016). *Neuroeducación y espacios de aprendizaje*.

Martínez Sánchez, A. de las M., Fernández, A. H., & Moreno, R. M. E. (2022). Prospective of Intercultural Teaching Competencies in Relation to Technology and Neuroeducation. *Online Journal of Communication and Media Technologies*, 12(4). <https://doi.org/10.30935/ojcmt/12495>

Ministerio de Educacion. (2023a). *Acuerdo Ministerial MINEDUC-MINEDUC-2023-00086-A. Reforma curricular del sistema nacional de educación*. www.educacion.gob.ec

Ministerio de Educacion. (2023b). *Marco curricular Competencial*.

Ministerio de Educacion. (2021). *Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matematicas, digitales y socioemocionales*. www.educacion.gob.ec

Pazmiño Núñez, G. A., Morocho Cabrera, L. N., Sauca Banegas, M. A., Bayas Chacha, L. M., Vasquez Garcia, M. N., Santillán Sevillano, N. D. C., & Ruano Armijos, G. A. (2025). El impacto de las metodologías STEAM en el desarrollo de competencias digitales y creativas en estudiantes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1), 2690–2709. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.16035

Peregrina Nieves, P., & Gallardo-Montes, C. del P. (2023). The Neuroeducation Training of Students in the Degrees of Early Childhood and

Primary Education: A Content Analysis of Public Universities in Andalusia.

Education Sciences, 13(10). <https://doi.org/10.3390/educsci13101006>

Pérez Vázquez, Y. (2017). *La competencia comunicativa del docente en el ámbito escolar* (Vol. 13, Issue 3).

Ponomariovienė, J., Jakavonytė-Staškuvienė, D., & Torterat, F. (2025). Implementing Competency-Based Education Through the Personalized Monitoring of Primary Students' Progress and Assessment. *Education Sciences*, 15(2). <https://doi.org/10.3390/educsci15020252>

Sanabria Mesa, A. L., & Cepeda Romero, O. (2016). *La educación para la competencia digital en los centros escolares: la ciudadanía digital*. <https://doi.org/10.17398/1695288X.15.2.95>

Seitenova, S., Khassanova, I., Khabiyeva, D., Kazetova, A., Madenova, L., & Yerbolat, B. (2023). The Effect of STEM Practices on Teaching Speaking Skills in Language Lessons. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 11(2), 388–406. <https://doi.org/10.46328/ijemst.3060>

UNESCO. (2019). *Competencias digitales para docentes: Marco y orientaciones*. <http://en.unesco.org/open-access/terms-use-ccbysa-en>

Yakman, G. (2008). *STEAM Education: an overview of creating a model of integrative education*. <https://www.researchgate.net/publication/327351326>

Yayla, D., & Çalışkan, M. (2024). TRENDS AND PERSPECTIVES IN EDUCATIONAL NEUROSCIENCE STUDIES. *Problems of Education in the 21st Century*, 82(4), 473–486. <https://doi.org/10.33225/pec/24.82.473>

ANEXOS

Anexo 1: Consentimiento informado del profesor/a



Ministerio de Educación

Oficio Nro. MINEDUC-CZ4-13D02-2024-0318-OF

Manta, 10 de mayo de 2024

Asunto: Autorización para desarrollo de proyectos de investigación 2024

Señor Doctor
Francisco Samuel Mendoza Moreira
En su Despacho

De mi consideración:

En respuesta al Documento No. CIUDADANO-CIU-2024-18375, que textualmente refiere "Mediante el Oficio Circular 009-DIPSB-KDR (anexo 1) del 28 de febrero de 2024, el director de Investigación, Publicaciones y Servicios Bibliográficos de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí notificó la aprobación para el período fiscal 2024 de los proyectos del grupo de Investigación Educación, Tecnología y Sociedad Digital, que detallo a continuación:

Proyecto 1: Hacia una didáctica crítica para una educación transformadora de vidas en instituciones públicas de la ciudad de Manta, El Carmen y Tosagua

-

Proyecto 2: Competencias del profesorado para el desarrollo del marco curricular competencial de aprendizajes en la Unidad Educativa Pedro Balda Cucalón del distrito 13D02. Por lo expuesto anteriormente, solicito a usted, y por su intermedio a quien corresponda, lo siguiente:

1. Autorización para el desarrollo del proyecto en la Unidad Educativa Fiscal Tarqui del circuito 13D02C04 09, de acuerdo con los componentes expresados y el cronograma detallado en el **Anexo 2** de esta comunicación.
2. Autorización para el desarrollo de prácticas preprofesionales para el listado de estudiantes detallado en el **Anexo 3**, mientras se renueva la suscripción del Convenio entre la Universidad y el Ministerio de Educación.
3. Autorización para el desarrollo de los trabajos de titulación del estudiantado detallado en el **Anexo 4** de esta comunicación en la Unidad Educativa Fiscal Tarqui, integrados en los componentes descritos en esta comunicación".

Esta Dirección Distrital de Educación 13D02 Jaramijó-Manta-Montecristi, tiene a bien informar que su requerimiento ha sido aprobado debiendo realizar los siguientes

Oficio Nro. MINEDUC-CZ4-13D02-2024-0318-OF

Manta, 10 de mayo de 2024

procesos:

Asistir a la capacitación de Protocolos y rutas de actuación frente a situaciones de violencia detectadas o cometidas en el sistema educativo el día lunes 13 de mayo de 2024 a las 9:00 am en la sala de reuniones de la Dirección Distrital, para las personas que van a ejecutar el proyecto, prácticas preprofesionales y trabajo de titulación.

En referencia al proceso de prácticas preprofesionales deberán acercarse al área de talento humano con la funcionaria Janeth Menéndez, con la finalidad de hacer la entrega de documentos adicionales y registrar datos.

Una vez certificados en el proceso de Rutas y Protocolos de violencia los interesados podrán coordinar con las Autoridad Institucional.

Con sentimientos de distinguida consideración.

Atentamente,

Documento firmado electrónicamente

Téc. Luis Fernando Rivadeneira Cuzco

DIRECTOR DISTRITAL 13D02 MANTA-MONTECRISTI-JARAMILJO

Referencias:

- MINEDUC-CZ4-13D02-2024-0044-E

Anexos:

- oficio_circular_009-dipsb-kdr.pdf
- anexo_40068997001713198757.pdf
- anexo_2_cronograma_proyectos_2024.xlsx_-_grupo.pdf
- anexo_30601617001713198756.pdf

no



Firmado electrónicamente por:
LUIS FERNANDO
RIVADENEIRA CUZCO

Dirección: Av. Amazonas N34-451 y Av. Atahualpa
Código Postal: 170507 / Quito – Ecuador
Telf.: (+593 2) 02-396-1300

*Documento firmado electrónicamente por Oupux

Anexo 2: Registros anecdóticos

MATEMÁTICA

26/11.M.R1: Al inicio del primer encuentro con los alumnos y luego de mencionar las directrices, luego que formamos grupos para iniciar la primera actividad, no se sentían tan emocionados en trabajar juntos, aunque algunos estaban felices por utilizar el material como los palitos de helado, preguntándose “profesora que vamos hacer con esto”, cuando se les explicó que tenían que realizar figuras utilizando las paletas, se pusieron hacer distintas formas, aunque había un pequeño grupo que no quería participar porque no les gusta trabajar con los demás, incluyéndolo ellos no deseaban trabajar con los demás. Después se les mencionó que hicieran una figura que tuviera tres lados todos, por lo que todos hicieron un triángulo, así se le iba explicando que los polígonos eran figuras que tenían sus lados iguales, al momento que se les dijo que hicieran una figura de 6 lados la mayoría realizó un hexágono, en excepción de un grupo que hizo otra figura, por ende preguntamos cual era la diferencia por lo que todos alzaban la mano para poder participar, dónde mencionaban “una figura tenía sus lados iguales y la otra no”; también se mencionó que “una era una figura geométrica y la otra no.”

Luego de la primera actividad plasmaron cada una de las figuras en su cuaderno, para luego enseñarles cómo sacar el perímetro de cada figura, dónde ellos iban tomando medida a las figuras que habían hecho, sumando cada uno de sus lados, así sacando el resultado. Al momento de participar cada uno quería pasar al pizarrón a realizar el ejercicio, mostrando como calcularon cada figura, sintiéndose emocionados, colocando figuras nuevas para que otros la resolvieran.

27/11. M. R2: En esta sesión se hicieron distintos grupos de trabajo para realizar el boceto, con los polígonos regulares que anteriormente se explicó; aunque estuvieran en grupos no se les notaba contentos mencionando “yo no quiero trabajar con ellos” “Yo haré todo solo”, por lo que el docente del aula menciona “Tienen que trabajar todos los estudiantes, pueden ordenarlos así para que no hagan mucho desorden”, después de esto cambiaron un poco y pudieron trabajar. Al inicio los estudiantes se preguntaban “¿qué es un boceto?”, ninguno se quiso quedar con la duda que tenía, por lo que rápidamente investigaban, para luego dar una explicación y mencionar que eran planos y dándoles ideas llegaron a la conclusión que se podía crear algo como “un escenario, una casa, edificios”, luego planteamos que se podría utilizar para hacer una obra, por lo que rápidamente dijeron “un escenario” para realizar una obra que puede ser de títeres, ellos emocionados por querer realizar los bocetos, cada uno de los estudiantes al momento que se le repartieron las hojas, se pusieron a pensar en cómo se haría el trabajo, puesto que tenían que utilizar un polígono regular, cada grupo pensó en como incorporarlo, usando su creatividad, un grupo no sabían cómo implementarlo, se sentían frustrados, ni por más que las maestras les daba una explicación, esto paso porque no todos prestaban atención o solo seguían ordenes de un estudiante en específico que no dejaba que los demás colaboraran con sus ideas. Después de aquello cada grupo de manera silenciosa estaba realizando su boceto, acogimos a los estudiantes que no querían dar ideas a sus grupos para dar una explicación sobre lo que había hecho, mostrando en qué parte incorporaron los polígonos, también que materiales se podrían utilizar, las medidas, etc. La emoción de los estudiantes se notaba preguntándose cuando lo iban a realizar, para ponerse de acuerdo con que materias llevar.

03/12. M. R5: Principalmente, los estudiantes se encontraban muy emocionados, mencionando que materiales habían llevado y como lo habían conseguido, se les hicieron varias preguntas a los alumnos sobre lo que iban hacer y cómo se haría, cómo ya anteriormente se les había mencionado que cada uno de los grupos iba hacer una parte del teatrino, por medio de un sorteo cada líder comenzó a sacar un papel para poder empezar con su parte, aunque algunos grupos no estaban conformes por la parte que les había tocado, comenzaron a trabajar, dado ideas sobre cómo hacerlo, con ayuda de los docentes iban haciendo preguntas sobre las medidas, que iban hacer de suma importancia para la ejecución del resto de las partes, hubo un poco de confusión por cuestiones que cada grupo pensaba que iba hacer un teatro por grupo, luego de aclarar la duda entre los estudiantes estuvieron con una mejor disposición en trabajar juntos comenzaron a prestarse los materiales para poder realizar un buen trabajo, los estudiantes se entretuvieron mucho, les gustó la actividad de construcción, lograron resolver problemas que se les presentaban como las medidas, estructuras y diseño, puesto que no sabían cómo unir el cartón al momento que lo separaron, pero supieron resolver, se necesitó un poco más de tiempo para que logaran terminar, pero se logró avanzar la mayor parte del teatrín. Finalmente algunos estudiantes mencionaron “Profesora cuando volvemos a construir el teatrino, porque me gustó mucho la clase de hoy”

11/12. M. R11: Los estudiantes se encontraban muy emocionados y con gran expectativa para saber que se iba a realizar con los palos de escoba, por lo que en primera instancia se hizo la técnica de los grupos interactivos, el salón se dividió en algunas estaciones, cada grupo tenía el rol de hacer algo diferente como: en cintar, medir, armar y decorar; mientras que los otros estudiantes eran los líderes de cada estación, luego de aquello los que iban terminando se sentaban a observar cómo se armaba la estructura para ir anotando y enlistando los materiales. Mientras que los estudiantes se sentían un poco frustrados porque tuvieron inconvenientes al armar, ellos ingeniaban técnicas que podrían servir como en cintar mejor, amarrar y enrollar alambre para que la estructura quedara estática y no se desplome. Aunque algunas veces se les derribo la estructura, no se rindieron y lograron armar, algunos saltaron de alegría. Cuando la estructura estaba completamente armada otro grupo comenzó a colocar el fieltro y darle forma al teatrín, mientras que otro grupo termino de realizar el frentero que en clases anteriores se había realizado. Ya finalizando les gustó mucho su trabajo tanto a estudiantes,

como docente por lo que mencionó “me gustaría que me dejen donado el teatrín para realizar próximas obras de títeres.”

CIENCIAS NATURALES

28/11. CN. R3: El día de hoy comenzamos saludando a los estudiantes, se sintieron curiosos porque observaron cuando colocamos varios focos en la mesa, por razones de que el docente tuvo asuntos académicos en otros cursos se tuvo que retirar.

Comenzando la clase los colocamos en U para que todos observaran, curiosos al ver los materiales estaban atentos a lo que les íbamos a decir, en primera instancia se explicó que era la electricidad y de qué manera se daba para poder llegar a la base de la clase que eran los circuitos eléctricos, dando ideas de cómo se usa la electricidad, para que sirva; estaban emocionados observaron cada parte de lo que era el circuito, por medios de grupos de trabajo se le repartió una ficha donde iban anotando los hallazgos, esta vez colaborando más porque les gustaba el tema y podían explorar, y ver el circuito eléctrico, se les plantió un problema a resolver “que pasaría si se va la luz y se debe dar una obra de títeres” donde todos participaron, mencionando “se puede usar una linterna” todos coincidían con esto excepto un grupo, que observó el circuito, dijo “podemos hacer ese circuito, con los cables y focos, así como las luces navideñas” como ya conocieron que eran los circuitos y observando la maqueta anotaron en la ficha que partes tenía.

Luego se les iba explicando cómo se iba a construir y los materiales que se utilizaban, para ellos poder cortar cables, atornillar, incitar y colocar los foquitos; se sentían emocionados, claramente mencionando que se haría con supervisión del docente o un adulto responsable. Aunque algunos tenían conocimiento de cómo se hacía, otros estaban aprendiendo, pero todos estaban entusiasmados y sobretodo participativo, iban comparando cada uno de los cables, observando cual daba más voltaje y cual menos; y todo lo iban colocando en una ficha de trabajo.

29/11. CN. R4: Al inicio de la clase hicimos una recapitulación de lo que se había visto, los alumnos leyeron su ficha de trabajo para poder recordar y tomar en cuenta cada parte de la explicación, al momento que fuimos sacando los materiales y ellos iban mencionando que

eran, y para que servían, se fue repartiendo a cada grupo para comenzar a unir esta serie, con un poco de temor cada grupo designo a dos estudiantes para que fueran uniendo, a otro para que describiera y a otra para que anotara cada detalle, cuando lograron unir cada parte del circuito, era el momento de juntar todo el circuito en serie, al momento de conectar los estudiantes estaban nerviosos y con expectativa, pero al mismo tiempo estaban felices por cómo les había quedado su circuito eléctrico que iba a iluminar el teatrín. Cuando se observó que el circuito si funcionaba cada grupo mando a un representante a explicar una parte y narrarnos su experiencia; donde la mayoría menciona “fue algo que no habíamos hecho antes y nos gustó mucho aprender”. Al terminar la clase mencionamos que siempre se tiene que hacer con supervisión de un adulto y utilizando materiales correctos para que no haya corto circuito.

CIENCIAS SOCIALES

04/12. CS. R6: Los estudiantes comparten sus ideas iniciales mientras se preparan para un viaje de aprendizaje sobre las reformas agrarias, un tema que conecta con la historia, la justicia social y el futuro de las comunidades campesinas. La clase observa un video educativo que explica con imágenes animadas de campesinos trabajando antes y después de las reformas, después del video, los estudiantes comparten sus reflexiones sobre dicho video, para la participación de los estudiantes se realizó un sorteo desde un programa donde iban todos los nombres para que los alumnos logren participar respondiendo cada pregunta referente al video, para luego ir colocando ideas clave sobre las reformas agrarias en el pizarrón, los alumnos en vez de estar temerosos se los observaba emocionados por querer participar y que los diversos juegos escogieran sus nombres, para luego con base a lo que habían observado en el video, se lograra hacer un cuadro comparativo con toda la información recopilada, se trabajó en grupos para elaborar una breve historia sobre cómo surgió la primera reforma agraria, con ayuda de folletos, ficha de lectura y la información del video cada grupo iba elaborando la historias donde cada uno iba dando las ideas o apoyándose con lo que ya se había anotado anteriormente. Los estudiantes escriben breves descripciones de escenas relacionadas con las reformas agrarias, inspiradas en lo antes visto. Cada grupo presenta su historia. Luego se iba sacando una descripción donde se colocaría en una IA que genera imágenes, donde cada estudiante se asombra, puesto que, con cada una de las descripciones, se generaba

una imagen diferente. Después se observaba cada una de las imágenes para escoger una que iba hacer el escenario principal para la obra teatral de títeres. La clase estaba más centrada y si prestaban más atención, pero también se podían ayudar mutuamente, se supo controlar ese día a la clase. Al final de esta intervención, el docente se acercó y mencionó: “No había pensado poner los nombres en una ruleta para la participación, me pareció muy interesante” “Me parece interesante como se fueron generando las imágenes con ese programa”

LENGUA Y LITERATURA

05/12/. LL. R7: Al inicio de la clase se hizo una pequeña dinámica para que los estudiantes fueran recordando la historia que anteriormente se creó y el cual se llevaría a cabo en la obra teatral, estaban tan emocionados, pensando que como cobro vida su historia, recordando las imágenes ya vistas con anterioridad, cada uno pensado en los pequeños diálogos creados, donde cada uno iba dando ideas y opiniones para poder estructurar la conversación de los personajes, sin antes tener en cuenta que hubo una estudiante que dijo “profesora esta parte no tiene sentido” por lo que todos se dieron cuenta del pequeño error, entonces fueron estructurando mejor la historia, conforme iban leyendo, ellos iban cambiando un poco para que tenga sentido, por lo que cada uno iba pasando a redactarlo en la computadora mediante la app de power point; ya por culminar faltaba darle nombre a los personajes, cada uno tenía ideas distintas por lo que se hizo un sorteo utilizando un programa llamado online-stopwatch para realizar sorteos, donde estaban todos los nombres de los estudiantes conforme iba avanzando el sorteo, se les notaba la alegría que tenía por ser escogidos y darles nombre a cada personaje . Luego que quedo bien centrada la historia los líderes de cada grupo escogieron un personaje de dicha historia para poder realizar el dialogo principal, en este caso el discurso que cada uno iba a mencionar.

06/12/. LL. R8: Al inicio de esta jornada de clase comenzamos, se hizo una dinámica para poder recordar lo visto en la anterior clase, luego decir de que se trataba se iba anotando las ideas claves que cada grupo había sacado para poder saber de qué se iba a tratar el discurso de cada personaje, se hizo un pequeño sorteo donde tendrían que ver con algo positivo y negativo, para que no se repitieran lo mismo. Antes de comenzar a realizar dicho discurso, se iba dando indicaciones que como hacer un buen discurso con ayuda de unas cartillas donde estaban palabras claves como: “comunicar”, “convencer” y “expresar”; donde cada uno iba buscando

en su diccionario que significado tenía para luego mencionarlo a la clase, luego de esta lluvia de ideas sacaron una conclusión de lo que es un discurso.

Posteriormente se explicó la estructura de aquello, mencionándolo con un ejemplo sobre "**La importancia de cuidar el planeta**". Mientras escuchan, los estudiantes identifican las partes del discurso: introducción, desarrollo, conclusión. Tomando en cuenta clases anteriores por lo que con pequeñas cartillas iban colocando en el pizarrón, a que pertenecía cada una. Aunque pocos se equivocaron se sentían tristes, pero con palabras motivadoras se les paso la tristeza.

Finalmente usando el método de escritura de párrafos que en otras clases habían hecho, los estudiantes comienzan a estructurar sus discursos para la obra de teatro en formal grupal, con más confianza pedían ayuda, tomando las ideas de los demás y de las docentes sentían que habían hecho bien, yéndose felices por terminar sus discursos.

09/12/. LL. R9: La clase comienza con una breve dinámica para poder motivar a los estudiantes, luego les transmitimos un mensaje de cómo se debe dar un buen discurso. Con una sonrisa y mucha expectativa, los estudiantes sacan sus guiones y se preparan para el proceso de revisión, invitamos a los estudiantes a leer en voz alta sus discursos para tratar de corregir, aunque algunos con un mal gesto porque no querían que les corrigieran, se les menciono que es bueno para que mejoren y puedan perfeccionar sus trabajos, luego de revisar y observar que cada discurso este bien, les damos unos pequeños minutos para que se junten en grupo y arreglen los pequeños detalles, habían grupos que pedían apoyo y otros que querían esperar hasta el final pero se tomaron unos minutos para leer en voz alta, esta vez les había quedado bien, sin decir nada los estudiantes tenían gran expectativa si se había hecho bien y por el buen trabajo que habían realizado hacemos una dinámica averiguar palabras, se fueron contentos a sus casas por el buen trabajo, agradeciendo por todo y preparándose para el casting, donde algunos ya sabían que personaje querían interpretar e iban mencionando: “Yo quiero hacer este personaje”

10/12/. LL. R10: Iniciando una nueva jornada todos estaban emocionados, ellos iban a participar con el personaje que más les gustaba, con expectativa de quienes se quedarían con el personaje, se dio inicio al casting, donde se peleaban ese cupo e interpretar el papel de líderes

en la historia dando su respectivo discurso, sin antes mencionar las directrices, resaltando cómo el discurso debe ser fuerte y establecer el tono de voz, los estudiantes no solo revisaron y mejoraron sus discursos, sino que también fortalecieron su capacidad de escuchar, reflexionar y expresar sus ideas; algunos improvisando, dando su toque personal, hubo un estudiante que espontáneamente dijo un chiste relacionado que hizo que se quedara con uno de los papeles importantes, otro con un tono de voz fuerte narrando, aunque todos hicieron un excelente papel, algunos resaltaron más que otros, se notaba la preparación y ensayos que habían hecho. Algunos estaban tristes y otros salieron con la satisfacción de haber avanzado un paso más hacia la presentación final de sus discursos. Así en las últimas sesiones se va a trabajar con los estudiantes elegidos para practicar. Al final de esta intervención el docente del salón nos mencionó: “tomaron en cuenta mi idea de hacer el casting, así todos pueden leer y participar”

EDUCACIÓN CURTURAL Y ARTISTICA

10/12/. ECA. R12: En días anteriores se le había mencionado a cada estudiante que trajeran sus respectivos materiales para hacer los títeres como: medias, ojitos locos, lana, fieltro, silicona, entre otros. Estaban emocionados, con gran expectativa por no saber qué harían con esos materiales.

En primera instancia se les explico que se realizarían títeres de dedo y de medias, cada grupo sacaba sus respectivos materiales para poder hacer los títeres, algunos grupos no habían llevado el material, por lo que se fueron prestando, sacando mediadas cada grupo se organizaba dando responsabilidad a cada miembro, ya en esta clase se observó mucha disposición de trabajar en grupo. Se les dio medidas para los títeres de dedo y también para la boca del títere de media. Cada grupo iba ayudando hacer los títeres, estuvieron fascinados y no tuvieron ninguna complicación, se sintieron muy satisfecho con el resultado. Incluso algunos hicieron títeres de más, por lo que en la clase iban diciendo: “Me gustan las manualidades”, “Quiero más clases así” “podemos hacer más títeres”.

Anexo 3: Planificaciones

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR PRIMER TRIMESTRE			
DATOS INFORMATIVOS:			
Nombre de la Institución:	Unidad Educativa Fiscal "Tarqui"	Docente:	Melanie Mero Tumbaco y Genesis Chasin
Asignatura:	Matemáticas	Grado/Curso	Séptimo
Fecha:	Noviembre del 2024	Paralelo:	"A"
APRENDIZAJE DISCIPLINAR: Ciencias Naturales			
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: Identificar las características de los polígonos regulares para diseñar elementos cotidianos (teatrino) y calcular el perímetro requerido O.M.3.3.			
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	ACTIVIDADES EVALUATIVAS
Construir, con el uso de una regla, figuras poligonales para el diseño de elementos del entorno. Ref. M.3.2.7.	Reconoce características y elementos de los polígonos regulares y relacionarlos con figuras del entorno; aplicando estos conocimientos construcción de un teatrino. (Ref. I.M.3.7.2.) (J.1., I.2.)	TEMA: POLÍGONOS REGULARES (PERÍMETRO) INICIO: - Construir figuras geométricas regulares con palitos de helado, identificando sus lados iguales y su número de lados. DESARROLLO: - Dibujar polígonos regulares en hojas calculando en las figuras construidas, analizando sus medidas y marcando sus características. - Calcular el perímetro de polígonos regulares, midiendo los lados de las figuras construidas y	Técnica: - Estudio dirigido. Instrumento: - Taller práctico.

Dirección: Av. Amazonas N34-451 y Av. Atahualpa.
Código postal: 170507 / Quito-Ecuador
Teléfono: 593-2-396-1300 / www.educacion.gob.ec



PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR PRIMER TRIMESTRE			
DATOS INFORMATIVOS:			
Nombre de la Institución:	Unidad Educativa Fiscal "Tarqui"	Docente:	Melanie Mero Tumbaco y Genesis Chasin
Asignatura:	Matemáticas	Grado/Curso	Séptimo
Fecha:	Noviembre del 2024	Paralelo:	"A"
APRENDIZAJE DISCIPLINAR: Ciencias Naturales			
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: Identificar las características de los polígonos regulares para diseñar elementos cotidianos (teatrino) y calcular el perímetro requerido O.M.3.3.			
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	ACTIVIDADES EVALUATIVAS
		TEMA: POLÍGONOS REGULARES (CONSTRUCCIÓN) INICIO: - Revisar el boceto del teatrino realizado previamente y organizar los materiales reciclables, verificando que sean suficientes y adecuados para la construcción de cada parte del teatrino. DESARROLLO: - Construir un teatrino con materiales reciclables (cartón, tijera, goma, entre otros), siguiendo las dimensiones y figuras geométricas propuestas en el boceto. - Medir los lados de los polígonos regulares en el teatrino y comparar los resultados con los cálculos realizados en el boceto para verificar	

Dirección: Av. Amazonas N34-451 y Av. Atahualpa.
Código postal: 170507 / Quito-Ecuador
Teléfono: 593-2-396-1300 / www.educacion.gob.ec





UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "TARQUI"
 Dirección: Parroquia Urbana TARQUI, Barrio el Porvenir N° 2, Calle 115
 Código AME: 13H05395 Teléfono: 052922826
 Email: colegiotarqui@hotmail.com
 MANTA - MANABI - ECUADOR

Ministerio de Educación



		su precisión. • Unir las partes del teatrino de cada uno de los grupos destacando las figuras de cada lado. CIERRE: • Presentar su parte del teatrino al grupo, destacando las figuras geométricas utilizadas y reflexionando sobre los desafíos y aprendizajes del proceso.	
--	--	---	--

CONTENIDO CIENTÍFICO

POLÍGONOS REGULARES

Un polígono regular es aquel que todos sus lados son de igual longitud y todos sus ángulos interiores son iguales.



Un polígono es una figura que dibujamos en geometría plana que tiene una serie de lados determinados que comprenden una región de un plano determinada, es decir, no infinita. Los lados son los segmentos de la figura y, el lugar donde se unen entre ellos son los vértices o, dicho de manera más común, las esquinas. En cada vértice se generan un par de ángulos, que es la amplitud que se genera en el interior de ese vértice y en el exterior.

El perímetro de un polígono regular se calcula sumando las medidas de todos sus lados o multiplicando la medida de un lado por el número de lados

$$P = L \cdot L$$

ELABORADO POR		REVISADO		APROBADO	
DOCENTE:	Melanie Mero Tumbaco y	Tutor Uleam:	Dr. Francisco Samuel Mendoza	Tutor Institucional:	Lic. Victor Guillermo Vera López
				RECTORA:	Loda Olga Arely Delgado Zambrano

Dirección: Av. Amazonas N34-451 y Av. Atahualpa.
 Código postal: 170507 / Quito-Ecuador
 Teléfono: 593-2-396-1300 / www.educacion.gob.ec



UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "TARQUI"
 Dirección: Parroquia Urbana TARQUI, Barrio el Porvenir N° 2, Calle 115
 Código AME: 13H05395 Teléfono: 052922826
 Email: colegiotarqui@hotmail.com
 MANTA - MANABI - ECUADOR

Ministerio de Educación



PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR PRIMER TRIMESTRE

DATOS INFORMATIVOS:

Nombre de la Institución:	Unidad Educativa Fiscal "Tarqui"	Docente:	Melanie Priscilla Mero Tumbaco
Asignatura:	Ciencias Naturales	Grado/Curso	Séptimo
Fecha:	noviembre del 2024	Paralelo:	"A"

APRENDIZAJE DISCIPLINAR: Ciencias Naturales

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: Formular preguntas y dar respuestas sobre los fundamentos y aplicación de la electricidad utilizando un circuito eléctrico básico, por medio de la indagación experimental y valorar su aplicación en la vida cotidiana. O.CN.3.7.

DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	ACTIVIDADES EVALUATIVAS
Analizar el funcionamiento de circuitos eléctricos básicos, identificando sus componentes y comprender cómo se transforma la energía eléctrica (Ref. CN.3.3.11.)	Explica la importancia de la transformación de la energía eléctrica mediante los circuitos eléctricos. (J.3., I.2.) (Ref. I.CN.3.9.2.)	TEMA: FUNDAMENTOS Y APLICACIÓN DE LA ELECTRICIDAD (CIRCUITOS ELÉCTRICOS) INICIO: • Identificar el problema sobre la iluminación del teatrín reflexionando sobre la importancia de la electricidad en situaciones prácticas, por medio de grupos de trabajo. DESARROLLO: • Proponer hipótesis sobre el funcionamiento de un circuito eléctrico anticipando los resultados esperados al conectar los componentes correctamente, anotándolos en la ficha de trabajo.	Método: • Experimental. Técnica: • Mesa redonda Instrumento: • Trabajos prácticos. • Fichas de trabajo

Dirección: Av. Amazonas N34-451 y Av. Atahualpa.
 Código postal: 170507 / Quito-Ecuador
 Teléfono: 593-2-396-1300 / www.educacion.gob.ec





		• Construir un circuito eléctrico básico aplicando los conocimientos sobre electricidad para iluminar una bombilla. • Analizar los resultados obtenidos en los circuitos construidos identificando los errores comunes y contrastándolos con las hipótesis formuladas. • Generalizar los principios del funcionamiento de un circuito eléctrico identificando las condiciones necesarias para que un circuito funcione correctamente. CIERRE: • Relacionar los conceptos de electricidad con su aplicación en la vida cotidiana reconociendo la utilidad de los circuitos eléctricos simples en diferentes contextos.	
--	--	---	--

CONTENIDO CIENTÍFICO

Temas	Contenido Científico
La electricidad	La corriente eléctrica es el movimiento de los electrones a través de un cuerpo y se puede comparar con el movimiento del agua. No todos los cuerpos permiten que circulen los electrones a su través. Distinguimos: Cuerpos conductores: Permiten el paso de la electricidad a través de ellos, es el caso del cobre. Cuerpos aislantes: No permiten el paso de la corriente eléctrica, por ejemplo, la madera. La energía de la corriente eléctrica puede transformarse en otros tipos de energía:   

51 y Av. Atahualpa, Ecuador
www.educacion.gob.ec



Circuitos eléctricos

Un circuito eléctrico es un conjunto de elementos conectados entre sí para permitir el paso de la corriente eléctrica.

Los elementos son:

generador Produce la electricidad que circula por el circuito. 	conductor Elemento por el que fluye la corriente que sale del generador. 
receptor Elemento del circuito que convierte la energía eléctrica en otro tipo de energía. Puede ser una bombilla, un motor eléctrico, un resistor... 	interruptor Abre y cierra el circuito para permitir o no el paso de la corriente eléctrica. 

ELABORADO POR		REVISADO		APROBADO
DOCENTE:	Melanie Priscilla Mero Tumbaco	Tutor Ulearn:	Dr. Francisco Samuel Mendoza Moreira	Tutor Institucional: Lic. Victor Guillermo Vera López
				RECTORA: Loda Olga Arely Delgado Zambrano
FECHA:		FECHA:		FECHA:



UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "TARQUI"
Dirección: Parroquia Urbana TARQUI, Barrio el Porvenir N° 2, Calle 115
Código A.M.E. 13405395 Teléfono: 052922826
Email: colegiotarqui@hotmail.com
MANTA - MANABI - ECUADOR

Ministerio de Educación



PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR PRIMER TRIMESTRE

DATOS INFORMATIVOS:			
Nombre de la Institución:	Unidad Educativa Fiscal "Tarqui"	Docente:	Melanie Priscilla Mero Tumbaco
Asignatura:	Estudios Sociales	Grado/Curso	Séptimo
Fecha:	Diciembre del 2024	Paralelo:	"A"
APRENDIZAJE DISCIPLINAR: Ciencias Naturales			
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: Interpretar de forma crítica el desarrollo histórico del Ecuador desde las reformas agrarias, subrayando los procesos políticos, el papel de los actores colectivos, las regiones y la dimensión internacional, de modo que se pueda comprender y construir su identidad y la unidad en la diversidad. (O.CS.3.2.)			
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	ACTIVIDADES EVALUATIVAS
Explicar el alcance de las reformas agrarias y sus consecuencias en la política CS.3.1.52.	Reconoce el papel de las transformaciones agrarias y procesos de las reformas religiosas y cambios tecnológicos. (Ref. LCS.3.7.1.) (J.1., I.2.)	TEMA: REFORMAS AGRARIAS DEL ECUADOR INICIO: - Observar un video documental corto para identificar elementos históricos clave sobre las reformas agrarias del Ecuador. DESARROLLO: - Realizar una lluvia de ideas en la pizarra destacando elementos clave como actores principales, fechas importantes y consecuencias. - Elaborar un cuadro comparativo destacando las	Método: ✓ Comparativo. ✓ Instrumento: ✓ Trabajos prácticos.

Dirección: Av. Amazonas N34-451 y Av. Atahualpa.
Código postal: 170507 / Quito-Ecuador
Teléfono: 593-2-396-1300 / www.educacion.gob.ec



UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "TARQUI"
Dirección: Parroquia Urbana TARQUI, Barrio el Porvenir N° 2, Calle 115
Código A.M.E. 13405395 Teléfono: 052922826
Email: colegiotarqui@hotmail.com
MANTA - MANABI - ECUADOR

Ministerio de Educación



		similitudes y diferencias entre las reformas agrarias ecuatorianas de los diferentes años. - Asociar los elementos clave sobre las reformas agrarias, destacando los conflictos y elementos innovadores, realizando un escrito. CIERRE: - Elaborar imágenes creadas por la IA sobre el escrito de las reformas agrarias para representar cada una de las escenas.	
--	--	---	--

CONTENIDO CIENTÍFICO

La reforma agraria es un proceso en el que los gobiernos buscan distribuir de manera más equitativa la tierra entre los campesinos. Su objetivo principal es mejorar las condiciones de vida de las personas que trabajan en el campo, promoviendo la justicia social y el desarrollo económico.

Situación antes de las reformas:

En el siglo XX, gran parte de las tierras del Ecuador estaba en manos de pocas personas (terratenientes).

Los campesinos trabajaban como peones sin tener acceso a sus propias tierras.

Primera Reforma Agraria (1964):

Objetivo: Distribuir tierras y eliminar el sistema de huasipungo (trabajo obligatorio a cambio de vivir en pequeñas parcelas).

Resultados: Benefició a algunos campesinos, pero tuvo limitaciones por la falta de recursos técnicos y capacitación.

Segunda Reforma Agraria (1973):

Promovida durante la dictadura militar.

Objetivo: Ampliar la distribución de tierras y modernizar la agricultura.

Resultados: Ayudó a ciertos sectores, pero no logró eliminar por completo la desigualdad en el campo.

ELABORADO POR:		REVISADO		APROBADO	
DOCENTE:	Melanie Priscilla Mero Tumbaco	Tutor:	Dr. Francisco Samuel Mendoza Moreira	Tutor Institucional:	Lic. Victor Guillermo Vera López
				RECTORA:	Lcda. Olga Arely Delgado Zambrano

Dirección: Av. Amazonas N34-451 y Av. Atahualpa.
Código postal: 170507 / Quito-Ecuador
Teléfono: 593-2-396-1300 / www.educacion.gob.ec





UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "TARQUI"
Dirección: Parroquia Urbana TARQUI, Barrio el Porvenir N° 2, Calle 115
Código AMIE: 13H05395 Teléfono: 052922826
Email: colegiotarqui@hotmail.com
MANTA - MANABI - ECUADOR

Ministerio de Educación



PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR PRIMER TRIMESTRE			
DATOS INFORMATIVOS:			
Nombre de la Institución:	Unidad Educativa Fiscal "Tarqui"	Docente:	Génesis Chasín- Melanie Mero
Asignatura:	Lengua y Literatura	Grado/Curso	Séptimo
Fecha:	noviembre del 2024	Paralelo:	"A"
APRENDIZAJE DISCIPLINAR: LENGUA Y LITERATURA			
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: Comprender discursos orales en diversos contextos de la actividad social y cultural y analizarlos con sentido crítico. (O.LL.3.3.)			
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	ACTIVIDADES EVALUATIVAS
Proponer intervenciones orales mediante la implementación de un discurso según las estructuras básicas para implementarlo dentro de los guiones teatrales. LL.3.2.2.	Propone intervenciones orales con una intención de implementarlas dentro de un guion, organizando discursos políticos comunicativos. (Ref. I.LL.3.2.2.) (I.3., I.4.)	TEMA: EL DISCURSO INICIO: - Presentación visual (en pizarra o proyector) sobre las partes del discurso (introducción, desarrollo, conclusión) y cómo se reflejan en el formato de una obra de teatro. - Explicar las partes del discurso, observando cómo se desarrollan en una obra de teatro, comparando con otros discursos (literarios, orales, escritos). - Asociar las funciones específicas de estas partes con las escenas de una obra. DESARROLLO:	Método: ✓ Comparativo. Instrumento: ✓ Trabajo práctico



UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "TARQUI"
Dirección: Parroquia Urbana TARQUI, Barrio el Porvenir N° 2, Calle 115
Código AMIE: 13H05395 Teléfono: 052922826
Email: colegiotarqui@hotmail.com
MANTA - MANABI - ECUADOR

Ministerio de Educación



		- Observar cómo se estructura el discurso dentro de una obra teatral, identificando sus partes en el contexto de la escena creada por los estudiantes. - Relacionar las similitudes con las partes del discurso en la obra de teatro y discutir cómo las funciones cambian según el tipo de discurso. CIERRE: - Convocar un casting para elegir los personajes correspondientes a la obra tratada.	
--	--	--	--

CONTENIDO CIENTÍFICO
El discurso es una forma de comunicación en la que se organiza un conjunto de ideas, sentimientos, creencias o conocimientos con el fin de transmitir un mensaje a una audiencia. En el campo de las ciencias sociales, el estudio del discurso es fundamental, ya que permite analizar cómo las personas estructuran sus ideas para influir, informar o persuadir a otros. La teoría del discurso abarca diversas disciplinas, tales como la lingüística, la filosofía, la sociología, y la psicología. 1. Definición de Discurso El discurso, desde un punto de vista lingüístico, es cualquier forma de expresión que va más allá de una oración aislada. Se trata de una secuencia de enunciados que forman un conjunto coherente. Además, el discurso puede ser oral o escrito y tiene una estructura que facilita la comprensión del mensaje. En las ciencias del lenguaje, el discurso se define como el uso social del lenguaje en situaciones específicas de comunicación. 2. Las Partes del Discurso En la teoría del discurso, se identifican varias partes esenciales que estructuran cualquier tipo de mensaje o comunicación. Estas son: 1. Introducción La introducción es la primera parte del discurso y tiene como objetivo captar la atención del oyente o lector, presentar el tema y establecer el contexto. En una obra



UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "TARQUI"
Dirección: Parroquia Urbana TARQUI, Barrio el Porvenir N° 2, Calle 115
Código AMIE: 13H05395 Teléfono: 052922826
Email: colegiotarqui@hotmail.com
MANTA - MANABÍ - ECUADOR

Ministerio de Educación



PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR PRIMER TRIMESTRE			
DATOS INFORMATIVOS:			
Nombre de la Institución:	Unidad Educativa Fiscal "Tarqui"	Docente:	Melanie Priscilla Mero Tumbaco
Asignatura:	Educación Cultural y Artística	Grado/Curso	Séptimo
Fecha:	noviembre del 2024	Paralelo:	"A"
APRENDIZAJE DISCIPLINAR: Ciencias Naturales			
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: Crear títeres que expresen visiones propias, sensibles e innovadoras utilizando materiales reciclables. OG.ECA.7.			
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	ACTIVIDADES EVALUATIVAS
Transformar objetos de desecho en títeres, a partir de ilustraciones diseñadas. (Ref. ECA.3.1.11.)	Participa activamente en los procesos de creación de títeres con materiales naturales y de desecho. (REFI.ECA.3.2.3.) (J.2., S.3.)	TEMA: TÍTERES INICIO: - Diseñar un boceto del títere elegido estimulando la imaginación y definiendo características físicas y personalidad del personaje DESARROLLO: - Elaborar un títere con materiales reciclados o artísticos aplicando técnicas de construcción y decoración para representar creativamente al personaje diseñado. CIERRE: - Presentar y ajustar el títere terminado incorporando mejoras estéticas y funcionales según sugerencias	Método: - Creativo Técnica: - Mesa redonda Instrumento: - Trabajos prácticos.

Dirección: Av. Amazonas N34-451 y Av. Atahualpa.
Código postal: 170507 / Quito-Ecuador
Teléfono: 593-2-396-1300 / www.educacion.gob.ec



UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "TARQUI"
Dirección: Parroquia Urbana TARQUI, Barrio el Porvenir N° 2, Calle 115
Código AMIE: 13H05395 Teléfono: 052922826
Email: colegiotarqui@hotmail.com
MANTA - MANABÍ - ECUADOR

Ministerio de Educación



		del docente y compañeros para lograr un producto final más atractivo.	
--	--	---	--

CONTENIDO CIENTÍFICO

Títere



Un títere es un muñeco o figura que puede moverse gracias a la manipulación de una persona, quien lo controla con las manos, varillas o hilos. Está diseñado para simular que tiene vida propia y puede gesticular, caminar, hablar o realizar distintas acciones. Los títeres pueden estar elaborados con diversos materiales como tela, cartón, madera, goma o plástico, y suelen representar personas, animales o personajes imaginarios.

Los títeres se utilizan con diferentes fines. En el arte, forman parte del teatro de títeres, donde cuentan historias y transmiten mensajes a través de actuaciones creativas. En la educación, sirven como recurso didáctico para captar la atención de los estudiantes, facilitar la comprensión de contenidos y fomentar la participación activa. En el entretenimiento, se usan para divertir tanto a niños como a adultos en espectáculos o eventos culturales. Además, en el ámbito terapéutico, los títeres ayudan a las personas a expresar emociones, desarrollar habilidades sociales y trabajar la comunicación de manera lúdica.



ELABORADO POR		REVISADO		APROBADO	
DOCENTE:	Melanie Priscilla Mero Tumbaco	Tutor Uleam:	Dn. Francisco Samuel Mendoza Moreira	Tutor Institucional:	Lic. Víctor Guillermo Vera López
RECTORA:	Lcda. Olga Arely Delgado Zambrano				
FECHA:		FECHA:		FECHA:	

Dirección: Av. Amazonas N34-451 y Av. Atahualpa.
Código postal: 170507 / Quito-Ecuador
Teléfono: 593-2-396-1300 / www.educacion.gob.ec



Anexo 4: Cronograma de actividades

Distribución de tiempos y recursos

Actividad	DCD articulada	Estrategias didácticas	SEMANA 1					SEMANA 2					SEMANA 3				
			L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V
Explicación y análisis de figuras poligonales, para la realización del boceto de la estructura del teatrín.	M.3.2.7.	T. de estudio dirigido Taller															
Recolección y selección de materiales reciclables, clasificándolos para su uso en las diferentes partes del teatrín.	ECA.3.2.10.	T. estudio dirigido. T. investigación															
Construcción del teatrín usando materiales reciclados y aplicando figuras poligonales en el diseño.	M.3.2.7.	T. de estudio dirigido Taller															
Introducción a circuitos eléctricos básicos para la	CN.3.3.10.	T. estudio dirigido															

realización del sistema de iluminación.																	
Investigación en grupo sobre las reformas políticas que se pueden representar en una obra de teatro implementando el discurso.	CS.3.1.52.	T. estudio dirigido. T. argumentación T. investigación															
Redacción de un esquema, donde se establecerán los personajes, el argumento y las situaciones principales, tomando en cuenta las reformas políticas que se llevan a cabo.	CS.3.1.52.	Exegesis T. Dialogo T. estudio dirigido. T. argumentación T. investigación															
Redacción de los diálogos iniciales, incorporando el discurso en la obra sobre las reformas.	LL.3.2.2.	T. Dialogo T. estudio dirigido. T. argumentación															

Anexo 5: Fotografías



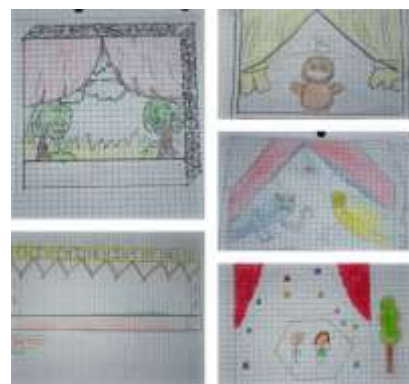
Capacitación sobre curso de formación avanzada del programa Avante 2024 (taller práctico)



Actividad practica con estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal “Tarqui”



Clases demostrativas de Matemática



Bocetos para escenario de títeres



Elección del boceto para su elaboración del escenario



Análisis de los elementos de un circuito eléctrico



Construcción de un circuito eléctrico básico



Análisis de las partes de un circuito eléctrico básico



Construcción de escenario para los títeres



Construcción de teatrín con materiales reciclables



Investigación de las reformas agrarias del Ecuador



Elaboración de historia



Generación de imágenes con IA



Casting de los personajes



Elaboración de títeres



Presentación Final