

❖ **GENERANDO APRENDIZAJE:** Los retos deben estar diseñados para desarrollar habilidades de pensamiento. Se espera que los estudiantes recuerden (conocimientos previos), comprendan, apliquen, analicen, evalúen y construyan.

❖ **PARA POSIBILITAR LA EXPRESIÓN DEL JUEGO Y EL ENTRETENIMIENTO:**

❖ Los participantes deben sentir que lo que están haciendo es placentero y responde a sus intereses "en la encrucijada entre el placer, el disfrute, la actividad creativa y el conocimiento" (Jiménez, 2002).

❖ **REALIZABLE:** Promueve la posibilidad de autorrealización de los participantes, independientemente de su origen social o económico o del acceso a la información.

❖ **MEDIBLES:** los desafíos deben proporcionar información suficiente y verificable para permitir que los participantes sean recompensados en función de lo que hicieron.

❖ **DIVERGENTE:** Los productos derivados de los desafíos permiten a los estudiantes hacer propuestas, diseñar productos personalizados y permitir la innovación continua.



❖ **USO DE LAS TIC:** La generación de productos a través de las TIC permitirá una combinación de expresar y comunicar lo que se hizo, divulgar lo que se hizo y cómo se hizo.

❖ **TRABAJO COLABORATIVO:** El desafío permite un encuentro de saberes entre los participantes, para ello se pueden conformar grupos naturales, temporales o permanentes en el proceso específico a implementar, posibilitando el liderazgo e intervención de todos los participantes.

❖ **CO-CREACIÓN:** la integración de saberes entre alumnos y docentes, sus historias de vida, sus antecedentes posibilita la participación de diferentes actores en la solución de los problemas planteados en el desafío, favoreciendo así la comunicación con el entorno inmediato y la expresión de sus saberes

El pensamiento Científico representa un modo de razonamiento que implica relaciones coherentes de conocimientos holísticos fundados en el desarrollo de habilidades para indagar, interpretar, sistematizar, modelizar, argumentar y explicar el entorno. En la Medida que los NNA jueguen, exploren, imaginen, inventen y resuelvan problemas, avanzaran en el desarrollo del pensamiento científico.

CONSEJO TÉCNICO ESCOLAR

5ta. Sesión

Ciclo Escolar 2022-2023



CAMPO SABERES Y PENSAMIENTO CIENTÍFICO



OBJETO DE APRENDIZAJE DEL CAMPO

El campo formativo de saberes y pensamiento científico tiene como finalidad que los estudiantes logren la comprensión necesaria para explicar procesos y fenómenos naturales en su relación con lo social por medio de la indagación interpretación, experimentación, sistematización, representación con modelos y argumentación de tales fenómenos.

Así mismo, se busca que los alumnos practiquen relaciones sociales igualitarias e interculturales y que logren la apropiación y uso de lenguaje científico y técnico como medio de comunicación oral, escrita, gráfica y digital, para establecer nuevas relaciones, construir conocimientos y explicar modelos..



2

Este campo aborda la relación del ser humano con la sociedad y la naturaleza desde la comprensión crítica de los procesos sociales, políticos, naturales y culturales en diversas comunidades situadas históricamente y geográficamente.

Tiene como finalidad que al terminar la educación básica los alumnos desarrollen habilidades para indagar y reflexionar sobre aspectos relacionados con la crisis ambiental, las relaciones entre culturas, la igualdad de género y los derechos de las niñas, niños y adolescentes.

De la misma manera, el campo formativo de Ética, Naturaleza y Sociedades, está orientado a que los estudiantes adquieran y desarrollen sentido de pertenencia e identidad personal y colectiva, reconocimiento de las diversas sociedades y culturas para ejercer el pensamiento crítico, convicciones, principios éticos y valores democráticos, responsabilidad en el cuidado y conservación de la naturaleza, así como una conciencia histórica y geográfica.



3

Para aplicar este Campo formativo en nuestro Plan de trabajo se sugiere la Metodología del modelo interdisciplinar de Educación STEAM así como la Metodología de Indagación.



La metodología STEAM es un modelo educativo que promueve la integración y el desarrollo de las materias científico-técnicas y artísticas en un único marco interdisciplinar (Yackman, 2008).

La educación STEAM permite una aproximación al proceso de enseñanza-aprendizaje desde un proceso activo impulsado por un juego experimental que promueve la ruptura de barreras entre disciplinas e incluye múltiples posibilidades en la encrucijada arte, ciencia y tecnología. Es decir basaremos el trabajo escolar en retos y para lograrlos deberá seguir estos pasos.



4