



D U A



MEJORA EL RENDIMIENTO ACADÉMICO



CONTENIDO

01

3 palabras claves
página 6

02

3 principios - 3 pautas
página 8

03

3 estilos de aprendizaje
página 15

04

3 ejemplos de propuestas
pedagógicas en el
planeamiento didáctico
página 19

05

3 recomendaciones
página 26

Opinión Personal DUA



Jamy Arce Garita - Asesora de Educación Especial

Permite **maximizar** las oportunidades de aprendizaje para todos, con una planificación contextualizada

Vivian Esquivel Naranjo - Docente de I y II Ciclo ETIR

Es una **oportunidad** de llevar al aula ese montón de ideas de actividades para realizar con los chicos



Erika Sandoval Quesada - Docente de Educación Especial ETIR

Es una **actitud**, es pensar en todos y no solo en aquellos que tienen una situación de discapacidad.

PRESENTACIÓN

Esta revista, es una herramienta digital con contenido DUA que ha sido diseñada y compilada desde el Área Educativa del ETIR y Asesoría Regional de Educación Especial de la Dirección Regional de Educación Aguirre, de manera que sea insumo para la implementación desde la mediación pedagógica y así alcanzar mayores niveles de logros de aprendizajes, habilidades y competencias en las personas estudiantes.

El **objetivo** de dicho recurso consiste en que el docente logre crear aprendizajes significativos, generando en la persona estudiante procesos neuronales que le permitan la capacidad de relacionarse en el mundo. Por su parte, el docente, desde su mediación, debe brindar herramientas, desde los diversos ritmos de aprendizaje, para desarrollar en el estudiante la capacidad de aprender-aprender.



¿Quién creó el diseño universal?

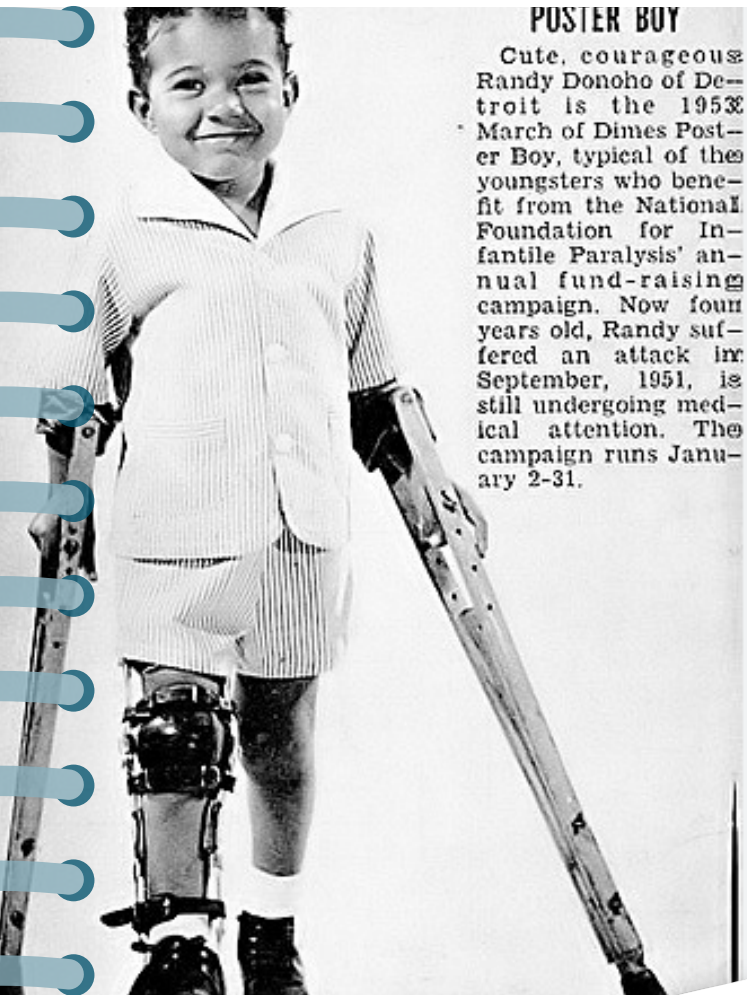


RON L. MACE

El arquitecto y usuario de silla de ruedas Ron L. Mace, quien en 1985 en la Universidad Estatal de Carolina del Norte, define el diseño universal como: "Creación de productos y entornos diseñados de modo que sean utilizables por todas las personas en la mayor medida posible, sin necesidades de adaptaciones o diseños especializados".

Al celebrar la vida de Ron, hubo muchos recuerdos intensos. Un colega señaló: "Ron tenía un increíble estándar de excelencia. Atendió a los detalles de diseño de una manera inigualable debido a su profundo conocimiento y apreciación de cómo trabajan las personas y cómo usan lugares, espacios y productos".

**Ronald Mace falleció el 29
de junio de 1998
a los 58 años.**



3 PALABRAS CLAVES:

DISEÑO

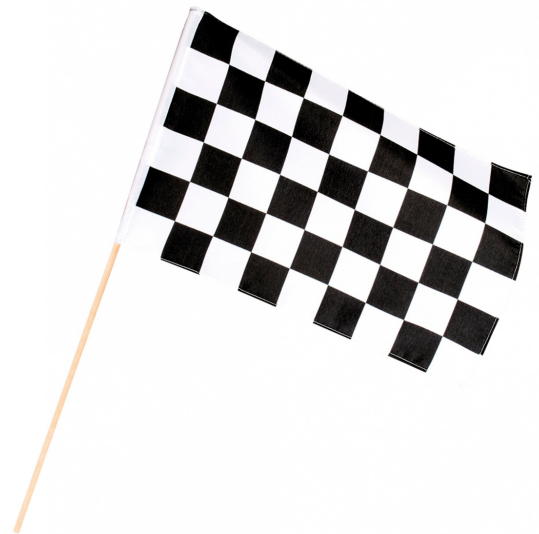
Como los estudiantes son tan diversos se debe realizar un diseño para que todos los alumnos puedan llegar a un aprendizaje de calidad.

Se debe realizar un diseño para toda la diversidad de las personas, pensando en todas las posibilidades que se puedan presentar.



UNIVERSAL

Esta palabra lo que significa es que el currículo pueda ser entendido y usado por todos los estudiantes, teniendo en cuenta las diferentes necesidades fortalezas e intereses, con el único objetivo que el estudiante llegue a la meta, la cual se podría conseguir por diferentes caminos.



APRENDIZAJE

Es la forma en cómo adquirimos nuestro conocimiento partiendo de, según la neurociencia, que nuestro cerebro aprende de tres formas (visual, auditivo y kinestésico).

Diseño Universal para el Aprendizaje

¿Qué es?

El diseño universal para el aprendizaje es un marco que promueve la flexibilización del currículo al asumir la variabilidad individual como norma y no como excepción (MEP, 2015). Este marco, se fundamenta en la forma en la que el cerebro aprende, y responde a las preguntas por qué, cómo y para qué, relacionándolas con redes neuronales implicadas en el aprendizaje:



En la mediación pedagógica

Se debe proponer actividades accesibles, que incorporen múltiples formas de motivación, múltiples formas de acción o expresión y múltiples formas de representación de la información y de los materiales.

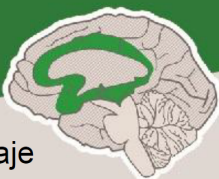
Para consultar más información puede acceder al documento Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) Una oportunidad de aprendizaje para todos: <https://bit.ly/3wsaoWT>



3 PRINCIPIOS

Proporcione múltiples formas de
**Motivación y
Compromiso**

Redes Afectivas
El «POR QUÉ» del Aprendizaje



Meta

Niños decididos y motivados

Proporcione múltiples formas de
Representación

Redes de Reconocimiento
El «QUÉ» del Aprendizaje



Meta

Niños ingeniosos y conocedores

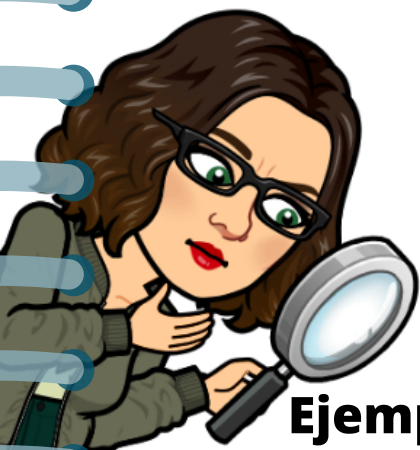
Proporcione múltiples formas de
Acción y Expresión

Redes Estratégicas
El «CÓMO» del Aprendizaje



Meta

Niños estratégicos y dirigidos a la
meta



Principio

Motivación y Compromiso

Ejemplos de estrategias pedagógicas

Algunas propuestas que proporcionan múltiples formas de compromiso y donde la motivación, el interés, el esfuerzo, la persistencia y la autorregulación juegan un papel importante son:

Aprendizaje Servicio. Aprender realizando un servicio a la comunidad.

Gamificación. En la gamificación se aplican técnicas del diseño de juegos (y videojuegos) en entornos que no son estrictamente lúdicos. Se utilizan puntos, insignias, rankings o medallas al completar una tarea o actividad. Se utiliza para mejorar los procesos de aprendizaje y puede ir estructurado en niveles de desafío diferentes.

Escape Room. El escape room va acompañado de una narrativa que motiva y acompaña a las pruebas que hay que superar para conseguir el objetivo final: salir de la habitación donde estás encerrado. Estas pruebas están relacionadas con los contenidos curriculares que se han trabajado o se van a trabajar en el aula.

Breakout Edu. Un breakout es un juego inmersivo, con una narrativa que te engancha. En un breakout no hay que salir de una habitación, como en el escape room. Aquí el objetivo consiste en abrir una caja cerrada con diferentes tipos de candados. Para conseguir los códigos que los abren, es necesario resolver problemas, cuestionarios y enigmas.

Aprendizaje Basado en el Juego. Se utilizan juegos ya creados o inventados para la ocasión y, por medio de los mismos, se afianzan y adquieren los conceptos. El juego actúa como vehículo y herramienta de apoyo al aprendizaje, pero también para la asimilación o la evaluación de conocimientos, para preparar un examen, para repasar lo aprendido, para trabajar ortografía o matemáticas.

3 pautas

PAUTA

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

Captar el interés

Permitir a los estudiantes participar en el diseño de las actividades y tareas.

Diseñar actividades viables, reales y comunicativas, además de fomentar la elaboración de respuestas personales, la autorreflexión, la resolución de problemas y la creatividad.

Implementar pequeñas rutinas de clase, se establecerán unos calendarios y unos horarios, así como se proporcionarán diferentes alertas para poder anticipar la tarea o actividad que se va a realizar.

Mantener el esfuerzo y la persistencia

Presentar al estudiantado los objetivos de diferentes formas, así como dividir las metas educativas.

Modificar los niveles de exigencia para poder obtener un resultado aceptable.

Trabajar en todo lo posible a través del aprendizaje colaborativo, por lo que se crearán grupos de trabajo según sus intereses.

Identificar todos aquellos errores o respuestas incorrectas, fomentando así unos correctos feedback.

Opciones de autorregulación

Facilitar modelos para hacer frente las situaciones conflictivas y saber afrontar los problemas.

Facilitar modelos para hacer frente las situaciones conflictivas y saber afrontar los problemas.

Facilitar modelos para hacer frente las situaciones conflictivas y saber afrontar los problemas.



Principio

Representación

Ejemplos de estrategias pedagógicas

Algunos ejemplos de propuestas pedagógicas que permiten ofrecer múltiples formas de representación y facilitan la comprensión y percepción de la información son:

Flipped Classroom. En este modelo pedagógico se invierten las tareas que se realizan en casa y en el centro educativo, de forma que se transforma el aula en un espacio que promueve aprendizaje de orden superior a través de la realización de las tareas más complejas en el aula en presencia del profesor. Para ello, las tareas que se realizan en casa están basadas en procesos cognitivos de orden inferior y relacionadas con la asimilación de conceptos que luego se trabajan en el aula; para estas tareas se utilizan vídeos fundamentalmente, pero puede ser otros recursos. Este modelo pedagógico permite tener accesible la información y visionarla siempre que se necesite, ofreciendo opciones para la percepción y la comprensión.

Visual thinking o pensamiento visual. El pensamiento visual es una metodología que puede ayudar al alumnado a interiorizar conceptos complejos y abstractos a través del lenguaje visual, proporcionando opciones al lenguaje escrito y ayudando, además, a destacar patrones, características fundamentales, ideas principales y conocer las relaciones entre ellas.

Enseñanza multinivel o aula diversificada para dar una respuesta educativa inclusiva a todo el alumnado. Para ello es necesario tener en cuenta el punto de partida de cada estudiante y progresar a través de distintos recorridos que se programan con Diseño Universal para el Aprendizaje.

El uso de la **realidad aumentada** en la educación ofrece al alumnado la oportunidad de explorar, comprender y conocer el entorno, ofreciendo opciones para la comprensión por medio de la tecnología, objetos 3D, audios y vídeos.

3 pautas

PAUTA

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

Percepción

Modificar tipo de texto, letra, contraste de la imagen, color como medio de información para resaltar algún elemento.

Utilizar subtítulos para vídeos, así como propias grabaciones (podcast) por parte del docente.

Permitir la participación de algún compañero o compañera para que lea el texto en voz alta o programas de conversión de textos a voz, como por ejemplo "SpeakIt".

Lenguaje y símbolos

Enseñar aquel vocabulario difícil de entender, así como inserta apoyos de vocabulario dentro de los textos.

Reflejar los contenidos en mapas conceptuales y establecer conexiones con las ideas previas.

Proporcionar diferentes formas de representación y gráficos, así como utilizar grabaciones de voz por los docentes.

Utilizar apoyos visuales, así como encadenar las palabras claves con sus definiciones.

Utilizar imágenes, tablas, vídeos, etc.

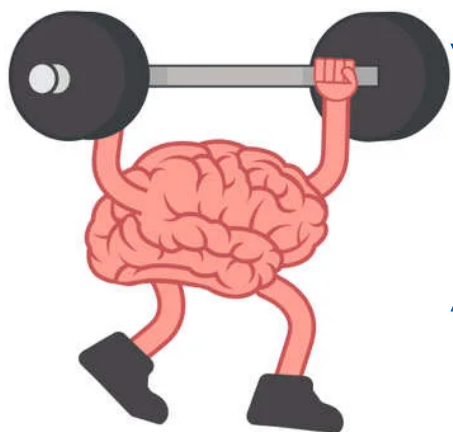
Comprensión

Fijar las ideas previas ya asimiladas, así como utilizar diferentes soportes gráficos para establecer las relaciones entre conceptos.

Utilizar esquemas, para destacar las ideas fundamentales, mostrando ejemplos.

Presentar todos los conceptos de manera progresiva y en unidades pequeñas. No todo a la vez.

Establecer todos aquellos apoyos necesarios para conectar la información nueva con los conocimientos previos.



Principio

Acción y expresión

Ejemplos de estrategias pedagógicas

Algunos ejemplos de propuestas pedagógicas que permiten proporcionar múltiples formas de acción y expresión son:

Aprendizaje Basado en Proyectos: El Aprendizaje Basado en Proyectos facilita guiar el procesamiento de la información y trabajar la transferencia y la generalización de los aprendizajes. Este tipo de metodología permite proponer distintos grados de complejidad y que cada alumno/a tenga un papel activo, de forma que todos/as tengan algo que aportar.

Uso de apoyos visuales como pictogramas e imágenes o la representación de la información a través de mapas conceptuales, que facilitan la comprensión de la información. En el tercer bloque, aportamos más información relativa a esta propuesta.

3 pautas

PAUTA	ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS
Acción física	Proporcionar la opción de dar respuestas físicas como alternativa al lápiz y al papel. Así como utilizar las TAC para ofrecer una respuesta. Utilizar todo aquel software que sea necesario. Rueda DUA.
Expresión y comunicación	Proporcionar diversas aplicaciones de comunicación y herramientas web interactivas. Rueda DUA. Usar software para predecir las palabras, conversor de textos, aumento gráfico, etc. Rueda DUA. Reforzar el papel estudiante -estudiante, así como facilitar los feedback.
Funciones ejecutivas	Establecer una lista donde se reflejen pautas y listas de comprobación de los objetivos y metas. Facilitar autoinstrucciones, con términos como “para y piensa”, así como plantillas para ir guiando la planificación de la tarea. Usar las listas de comprobación, así como plantillas para recoger y organizar la información. Usar representaciones de los avances, el antes y el después de los contenidos, así como fomentar la autoevaluación.

3 Estilos de Aprendizaje



Estrategias de aprendizaje **visual**



Genera familiaridad entre recursos visuales y contenidos

Dales una continuidad pedagógica, de tal manera que los niños los identifiquen con una actividad específica.

Por ejemplo: en una clase de inglés el tema del día es presente continuo, entonces utilizamos diapositivas para mostrar cómo se escribe, luego un video para escuchar la pronunciación, pero al siguiente día queremos "cambiar de rutina" y usamos recursos diferentes (mapas mentales o diagramas) para abordar el mismo tema.

Dosifica tus recursos con eficacia

- Utiliza 1 recurso visual por cada objetivo, esto ofrecerá a los niños un sentido de organización.
- No uses más de 3 recursos diferentes: como docentes solemos "emocionarnos" a mitad de la clase pasando de una fotografía a un mapa mental, para después reproducir un video y concluir con un cuadro interactivo, pero ¿cuál es el resultado final? Que los niños terminan sobre estimulados y cuando están en el cuarto recurso visual ya olvidaron lo que aprendieron en el primero.

Involucra a tus alumnos en la generación de contenido visual

Hoy en día los niños tienen un contacto constante con recursos visuales, están tan familiarizados con los contenidos multimedia que les resulta bastante sencillo editar imágenes o video desde cualquier dispositivo.

Estrategias de aprendizaje **auditivo**



Utilización de metáfora

- Esta estrategia de aprendizaje auditivo es muy útil para la educación de los más pequeños porque ayuda a recordar frases o palabras de difícil asimilación. Los estudiantes encontrarán un punto de referencia para su aprendizaje y la conversación en la memoria para más tiempo.

Lectura en voz alta

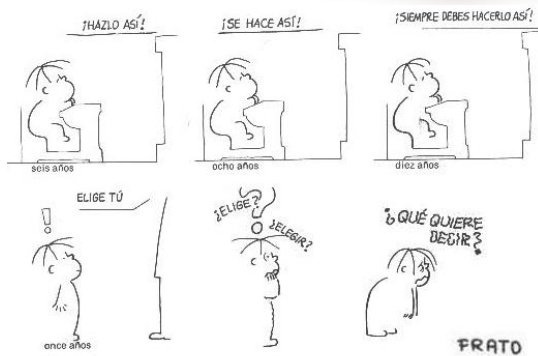
Al leer o repasar en voz alta el estudiante retiene la información a través de la memoria y se concentra a partir del sonido de su voz. Para muchos estudiantes, esta es una técnica muy efectiva ya que funciona en la gran mayoría de áreas de aprendizaje.



Debates y grupos de discusión

Los más pequeños aprenderán a través de las ideas y opiniones expuestas por ellos mismos o por sus compañeros. Adquirirá, además, amplio vocabulario y la capacidad para compartir conocimientos, analizarlos y debatirlos a través de la expresión oral.

Estrategias de aprendizaje **kinestésico**



Viñeta original de Francesco Tonucci. *Elegir* (Todos los derechos reservados)

Realizar dibujos relacionados.

- Realizar dibujos relacionados. Si está leyendo un texto, o escuchando una explicación del profesor, puede realizar dibujos que le faciliten recordar la información.

Representar

Imágenes, objetos, sonidos y palabras a través de posturas o gestos. Mucho más fácil es «poner una cara triste» que recordar la palabra triste para un kinestésico. Podría recordar el nombre de un ave si simula el movimiento de esta al volar, al moverse, etc. Por ejemplo, puede recordar el ave flamenco, apoyándose en una sola de sus piernas, mientras encoje la otra.



Utilizar objetos que pueda mover.

Podría realizar una representación, mediante objetos, de los contenidos que debe aprender. Por ejemplo, unas fichas que se mueven por un mapa, pueden ayudar a comprender las guerras o invasiones de unos países a otros. También puede asociar una palabra a un objeto o lugar de la habitación, y desplazarse andando hasta este para recordar mejor esa palabra.

3 Ejemplos de la aplicación del DUA en el planeamiento



- 1- Español
- 2- Ciencias
- 3- Matemática

Aprendizaje previo



15.1. Aplicación del vocabulario básico ortográfico en la producción oral y escrita.

15. Producción textual como: ••Vocabulario básico ortográfico. •• Sílabas tónicas.

•• Sílabas átonas. •• Diptongo, hiato y división silábica.

Estrategias de mediación

Actividades iniciales:

La docente presenta dos títeres, uno representa la sílaba tónica y el otro a la sílaba átona para comentar la distinción entre los dos tipos de acento. Se plantean ejemplos para que los estudiantes reaccionen a esos acentos, indicando según consideren, el tipo de acento que posee la palabra brindada por la docente.

Actividades de desarrollo:

Los estudiantes crean un mural donde, en el espacio asignado van a ir colocando pequeños carteles con vocabulario nuevo que extraen de las lecturas diarias.

Los estudiantes "pescan" y cada pez que extraen tiene una palabra que se coloca en la pizarra. Una vez que se termine la pesca, la docente brinda las indicaciones para que los estudiantes participen haciendo división silábica e indicando el tipo de acento que poseen las palabras.

Los estudiantes escuchan y hacen lectura del poema:

'El acento travieso'

*Pensó un acento travieso que estaba muy aburrido,
que jugar entre las letras podía ser divertido.*

*Entre las letras saltó sabiendo que su presencia,
era en extremo importante, para marcar diferencias.*

*Se puso en una palabra donde no correspondía,
y alteró el significado buscando lo que quería.*

*Sobre la primera sílaba en médico se encontró,
pero saltando hasta la última en aguda la volvió. **MediCÓ.***

*En la penúltima sílaba con la i un rato durmió
e hizo grave la palabra hasta que se despertó. **MeDíco.***

*Después a la antepenúltima de otro saltito pasó,
y la palabra antes grave por esdrújula cambió. **Médico.***

¡Y como empezó, acabó!

*Agudas, graves y esdrújulas, dependen de su presencia, por eso es tan importante fijarse
y tener paciencia.*

<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/aprendizaje/juegos-para-ensenar-los-acentos-a-los-ninos/>

La docente explica lo indicado en el poema, con una cartulina con la palabra escrita y una tilde de papel que se coloca según diga el poema. O con tizas, escribiendo sobre el cemento, donde los estudiantes pueden representar a la tilde y posicionarse según se indique.

Estrategias de mediación

La docente explica a los estudiantes el juego del SEGA, es un cartel grande que se va a colocar en un lugar estratégico del aula. Los estudiantes van a crear carteles con palabras para intercambiar entre ellos, cuando tengan una palabra, la van a seccionar en sílabas y estas las van a ubicar en el cuadro SEGA según corresponda para determinar si la palabra tiene sílabas tónicas, átonas, así como si un acento previamente indicado es correcto. Para esto, la docente indica y los estudiantes documentan, cuáles son las reglas de acentuación, según la ubicación de la sílaba tónica.

S	E	G	A
 Sobreesdrújulas Antes de la antepenúltima sílaba Se tildan todas	 Esdrújulas Antepenúltima sílaba Se tildan todas	 Graves Penúltima sílaba Se tildan todas menos las que terminan en n, s o vocal	 Agudas Última sílaba Se tildan las que terminan en n, s o vocal

Actividades de cierre:

La docente propone a los estudiantes crear SEGA, el Libro Viajero donde cada uno va a crear una pequeña redacción en la que deben incluir y señalar con colores dos palabras agudas, dos graves, dos esdrújulas y dos sobreesdrújulas. El libro lo llevará cada estudiante a su casa, donde podrá leer los textos de sus compañeros e incluir el suyo.





Aprendizaje previo

Clasificar plantas y animales según el medio en que viven y el tipo de alimentación que realizan algunos animales presentes en diferentes regiones del país, como parte de su cuidado y conservación.

Estrategias de mediación

Focalización:

La docente brinda las instrucciones para que el grupo salga del aula y se ubique en algún sector al aire libre, donde se pueda observar algo de naturaleza y ahí coloca figuras plásticas de animales y plantas variados. La docente formula una serie de preguntas a los estudiantes para que compartan sus opiniones acerca de características, cualidades, distinciones que tienen los animales y las plantas mostradas. Las preguntas guían a los estudiantes a comprender que hay animales y plantas Terrestres, Acuáticos y Aéreos, según sus peculiaridades como las alas, escamas, colas, plumas o pelos en los animales y según la forma en que adquieren los minerales en el caso de las plantas, se conversa también sobre el tipo de alimentos que consumen los animales, reconociendo que algunos son carnívoros, omnívoros, herbívoros. La docente solicita que dividan a los animales entre los que se pueden visualizar en Costa Rica y los que se encuentran en otros países.

Animales y plantas

Acuáticos
Terrestre
Aéreos



Exploración:

La docente plantea un reto a los estudiantes, que consiste en un debate donde se va a indicar si se considera que los animales tienen o no derecho. Para esto, la docente propicia el espacio e insumos que los estudiantes revisan y analizan con el fin de establecer sus argumentos a favor o en contra, según el criterio bajo el que debe trabajar. Pueden hacer uso de presentación en PowerPoint (o demás programas) o el material y recurso que consideren para sustentar sus argumentos, trabajando en equipo para la creación de estos. Una vez investigado el tema y preparados los materiales, se realiza la sesión de debate.

Estrategias de mediación

Reflexión:

Los estudiantes se organizan con su docente para realizar una campaña publicitaria que informe al resto de la comunidad estudiantil acerca de los derechos de los animales, el cuidado hacia las plantas y la importancia de los componentes de la naturaleza para el bienestar de la fauna y flora. Los materiales creados se colocarán fuera del aula, de manera visible para que estén al alcance de los estudiantes. Posteriormente, se habilita un espacio para compartir las impresiones de los estudiantes al estudiar, comprender y crear la campaña y la repercusión que consideren tendrá en los demás.

Si las condiciones se prestan, se considera asistir con los estudiantes a algún refugio de bienestar animal cercano, para el estudio del contenido.

Ejemplo de afiche o campaña publicitaria

Tomado de: Costa Rica Silvestre

<https://costaricasilvestre.go.cr/campanas/no-me-saques-de-mi-habitat/>

NO ME SAQUÉS DE MI HÁBITAT

SÓLO PORQUE ME ENCUENTRE SIN MI MAMÁ
NO SIGNIFICA QUE FUI ABANDONADO



NO ME SAQUÉS DE MI HÁBITAT

SÓLO PORQUE ME ENCUENTRE SIN MI MAMÁ
NO SIGNIFICA QUE FUI ABANDONADO



Aplicación:

Los estudiantes participan en un juego digital en Wordwall donde clasifican animales y las plantas según el medio en el que viven en el cuadro indicado: <https://wordwall.net/es/resource/17900768/clasificaci%C3%B3n-de-los-animales>

<https://wordwall.net/es/resource/3561350/d%C3%B3nde-viven-las-plantas>

Ubicados en 6 subgrupos, los estudiantes construyen maquetas donde representen grupos de plantas y animales que se clasifiquen según el medio en el que viven y el tipo de alimentación de la fauna. Al final del trabajo, se presentarán seis maquetas en las que se puede visualizar estas divisiones según características e incluso, cambiar piezas de las maquetas entre sí, realizando otro tipo de agrupaciones



Aprendizaje previo



3. Establecer la relación bancaria entre las monedas y billetes de todas las denominaciones.
4. Aplicar el uso de cantidades monetarias en diversas situaciones reales o ficticias.

Propuesta del problema.

La docente lleva una alcancía y explica a los estudiantes que su amiga Marta le pidió ayuda para averiguar cuánto dinero tiene ahorrado. La docente muestra en la pantalla la ficha digital donde se visualiza el problema:



Se incentiva a que los estudiantes establezcan la suma o piensen en la cantidad que representa el dinero que tiene Marta en la alcancía.

La docente lleva impresiones grandes de las monedas para que los estudiantes coloquen en la pizarra e indiquen el monto. Se trabaja con esta y otras cifras diversas para que participen todos los estudiantes.

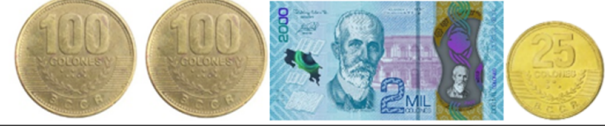
Ubicados en círculo, sentados en el piso, la docente utiliza estas monedas y billetes impresos en tamaño grande para conversar con los estudiantes acerca de la equivalencia entre el dinero.

Propone ejercicios de equivalencia, por ejemplo:

	¿Cuáles monedas conforman?
	
	
	¿Cuáles monedas o billetes conforman?
	
	

Otros ejercicios:

¿Si tengo estas monedas y billetes, cuánto dinero tengo?





En orden y siguiendo las instrucciones brindadas, los estudiantes participan y resuelven los ejercicios propuestos.

Trabajo estudiantil independiente

Los estudiantes trabajan en su libro digital de Worksheets Matemáticas, en la resolución de ejercicios de equivalencias de las monedas y billetes de Costa Rica:

https://www.liveworksheets.com/worksheets/es/Matem%C3%A1ticas/Monedas/Monedas_y_billetes_de_Costa_Rica_rz2026954ap

Estrategias de mediación

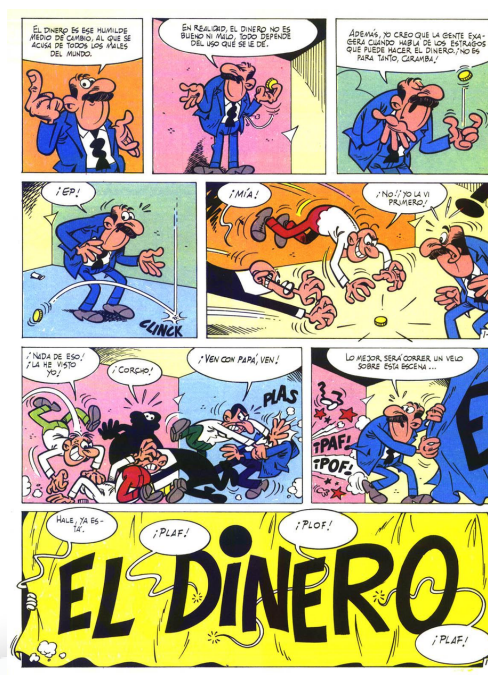
Discusión interactiva y comunicativa.

Previamente, la docente solicita a las familias que preparen y envíen envases y empaques de alimentos que utilizaron en el hogar limpios y preparados para crear una pulpería en el aula, así como monedas y billetes (reales o de cartón) de las distintas denominaciones. La docente brinda las indicaciones del modo en que se van a organizar y así los estudiantes participan en una actividad de compras dentro de la pulpería. En este espacio, algunos estudiantes serán quienes cobren y otros quienes compren, por lo que, en ambos casos, debe tenerse claro el valor de las monedas y billetes y la suma de las cantidades para pagar el monto correcto o bien, recibir el pago y brindar el cambio, en los casos que corresponda.



Clausura o cierre.

Con guía de la docente, los estudiantes construyen una historieta donde aplican el uso de las cantidades monetarias en situaciones que ellos han vivenciado. La historieta puede crearse en el cuaderno, con dibujos o bien, generarse utilizando recursos digitales. Los trabajos se comparten con todo el grupo para valorar juntos los distintos escenarios en los que se utiliza el valor de la moneda y cómo resolvieron los personajes las distintas situaciones que enfrentaron.



3 Recomendaciones

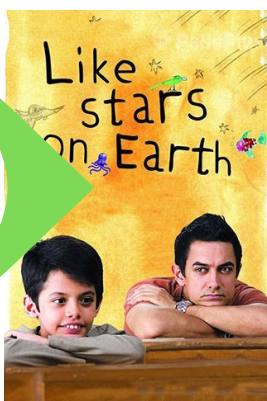
01



"Enseñar a los estudiantes a aprender a pensar por ellos mismos. Aprenderán a saborear la palabra y el lenguaje. Porque, a pesar de lo que les digan, la palabra y las ideas pueden cambiar el mundo". Carpe Diem.

El club de los poetas muertos

02



Tres ejes básicos: cada niño es excepcional, sólo falta una persona para cambiar la vida de alguien y la creatividad es el motor de nuestras vidas.

Estrellas del cielo en la Tierra

03



Interesarse por el entorno que rodea a los estudiantes, tanto en la escuela como en la comunidad donde viven, para darse cuenta de dónde vienen los estudiantes y qué problemas quizá tiene en sus hogares que no los dejan progresar académicamente para así brindarles apoyo y que estos puedan salir adelante a pesar de las adversidades que puedan presentárseles en la vida.

Detrás de la pizarra

REFERENCIAS

Ministerio de Educación Pública (2018). Líneas de acción para los servicios de apoyo educativo que se brindan desde la Educación Especial en la Educación Preescolar y en primero y segundo ciclo de la Educación General Básica. San José, Costa Rica.

Recuperado de:

https://ddc.mep.go.cr/sites/all/files/ddc_mep_go_cr/archivos/lineas_de_accion_version_final_2023.pdf

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (2023).

Recuperado de: <https://conectatic.intef.es/>

Ministerio de Educación Pública (2023). Orientaciones Pedagógicas, curso lectivo 2023.

Recuperado de:

https://ddc.mep.go.cr/sites/all/files/ddc_mep_go_cr/adjuntos/orientaciones_pedagogicas_2023_v7.pdf

