

Fundamentación del área

PERSONAL SOCIAL



Educa Personal Social

es una propuesta desarrollada por **Norma**, que tiene como objetivo el aprendizaje integral de nuestros estudiantes.

Para el área de Personal Social se ha planteado la convergencia de tres principios: las **pedagogías activas**, la **alfabetización digital**, y el **acercamiento e involucramiento con los problemas de la sociedad actual**. De esta manera, se espera que en cada principio se visualice el pensamiento crítico, el pensamiento complejo y la mentalidad abierta e imaginativa.



El acercamiento e involucramiento con los problemas de la sociedad actual

son actividades permanentes que serán fortalecidas en el área de Personal Social. Por ello, el docente motivará a los estudiantes a la reflexión de asuntos que los involucran como ciudadanos a través de dos secciones:

- **Para vivir en sociedad:** presenta un problema de la sociedad actual como la discriminación, la desigualdad entre mujeres y hombres, los desastres naturales, el cambio climático, entre otros. Hablar sobre estos temas en clase permitirá que los estudiantes conozcan o se identifiquen con alguna de estas situaciones; y que, asimismo, se comprometan en la búsqueda de soluciones.
- **Una persona como tú:** presenta historias de vida de personas que destacan en la sociedad peruana por haber superado la adversidad o por contribuir en mejorarla a través de acciones como el cuidado del ambiente, la ayuda a personas vulnerables, entre otras. Estos casos motivarán al estudiante a reflexionar sobre su rol en la sociedad.



Las **pedagogías activas** se evidencian en los tipos de aprendizajes y en las estrategias de enseñanza que los docentes dispondrán:

- **La gamificación** convertirá la experiencia de aprendizaje —en especial el pensamiento social abstracto, complejo y multicausal— en un lenguaje comprensible (¡en un proceso de desafíos y retos!).
- **El aprendizaje sobre la base de proyectos** organizará la experiencia del aprendizaje de los fenómenos o aspectos de la realidad, en un procedimiento con desafíos y misiones propuestas como actividades y productos cotidianos. Con ellos, los docentes demostrarán que las ciencias sociales son una compañía útil y agradable.
- **El pensamiento de diseño** (*design thinking*), con el que los docentes aprovecharán la imaginación de los estudiantes para que propongan soluciones a los problemas y sean parte del cambio.



La **alfabetización digital** es un eje central en el desarrollo humano.

- La **alfabetización digital** es un proceso imprescindible para adquirir las habilidades necesarias para ser competente en el uso de las nuevas tecnologías. Para lograrlo, los estudiantes deben ser capaces de localizar, investigar y analizar información usando la tecnología, así como ser capaces de elaborar contenidos y diseñar propuestas a través de medios digitales.
- La alfabetización digital debe entenderse no solo como un medio, sino también como una nueva forma de comunicación y de creación y comprensión de la información.
- Con la alfabetización digital los estudiantes relacionan las ciencias sociales con la tecnología, y comprenden que utilizan el entorno digital en el que viven, de manera crítica, aprovechando la computación, las redes sociales o la inteligencia artificial en relación con sus fundamentos (el pensamiento computacional y el pensamiento complejo) y consecuencias (impacto social, cultural y ambiental).

Fundamentación del área

CIENCIA Y TECNOLOGÍA



Educa Ciencia y Tecnología es una propuesta desarrollada por **Norma**, que tiene como objetivo el aprendizaje integral de nuestros estudiantes. Para el área de Ciencia y Tecnología se ha planteado la convergencia de tres principios: las pedagogías activas, la alfabetización científica y digital, y la apropiación e involucramiento con la ciencia moderna. De esta manera, se espera que en cada principio se visualice el pensamiento crítico, el pensamiento complejo y la mentalidad abierta e imaginativa.

La **apropiación e involucramiento con la ciencia moderna** son actividades permanentes de nuestra sociedad que serán fortalecidas en el área de Ciencia y Tecnología. Más allá de conocer las maravillas de la tecnología, los estudiantes deben intimar con sus orígenes y consecuencias.

- **Divulgación y comunicación científica:** los docentes del área deben recurrir constantemente a fuentes de información. Actualmente, pueden acceder a libros electrónicos de grandes divulgadores de la ciencia como Isaac Asimov, Stephen Jay Gould o Stephen Hawking.
- **Las biografías de científicos y la historia de la ciencia** deben ser herramientas recurrentes en la didáctica de la Ciencia y la Tecnología, para que esta se acerque a la vida de los estudiantes. Los científicos, ante circunstancias excepcionales, desarrollan una visión racional y profunda de su entorno, y ayudan a la sociedad. Con la historia de la ciencia, los docentes seleccionarán situaciones que ayudarán a comprender su impacto, y brindarán una perspectiva del futuro de la humanidad.

Las **pedagogías activas** se evidencian en los tipos de aprendizajes y en las estrategias de enseñanza que los docentes dispondrán:

- La **gamificación** convertirá la experiencia de aprendizaje —en especial la indagación científica y sus conceptos— en un lenguaje comprensible (ien un proceso de aventuras por niveles!)
- El **aprendizaje basado en proyectos** organizará la experiencia del aprendizaje de los fenómenos en un procedimiento con metas propuestas como productos cotidianos, en el cual los docentes demostrarán que la ciencia y la tecnología son una compañía útil y agradable.
- El **pensamiento de diseño** (*design thinking*), con el cual los docentes aprovecharán la imaginación de los estudiantes para que propongan soluciones.

La **alfabetización científica y digital** son ejes de la Ciencia y la Tecnología.


- Según la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico, la **alfabetización científica** es la capacidad de involucrarse con temas e ideas relacionadas con la ciencia, como ciudadanos reflexivos. Para lograrlo, los estudiantes deben ser capaces de explicar los fenómenos científicos y tecnológicos, y de reconocer, sugerir y evaluar explicaciones y evidencias que los sustenten. También, deberán interpretar datos y evidencias, es decir, analizar y comparar afirmaciones y argumentos en diversas representaciones, y llegar a conclusiones apropiadas. Finalmente, la alfabetización científica refuerza la habilidad de diseñar indagaciones científicas, lo que incluye describir y evaluar teorías e hipótesis.
- Con la **alfabetización digital** los estudiantes relacionan la ciencia con la tecnología, y comprenden que utilizan el entorno digital en el que viven, de manera crítica, aprovechando la computación, las redes sociales o la inteligencia artificial en relación con sus fundamentos (el pensamiento computacional y el pensamiento complejo) y consecuencias (impacto social, cultural y ambiental).



Pilares de la ciencia y la tecnología

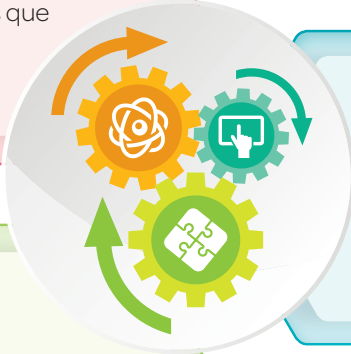
En **Educa Ciencia y Tecnología** las tres competencias del área (explica el mundo físico basándose en conocimientos sobre los seres vivos; materia y energía; biodiversidad, Tierra y universo; indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos; diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas de su entorno) se trabajan junto con los enfoques transversales. Esta sinergia logra que se formen ciudadanos capaces de cuestionarse, buscar información confiable, sistematizarla y explicarla; que puedan tomar decisiones precisas con base en sus conocimientos científicos, considerando las implicancias ambientales y sociales.

En cada uno de estos principios hay que destacar la presencia de tres formas del pensamiento que se evidencian en la ciencia, y que los niños y niñas muestran desde su más tierna edad: el pensamiento crítico, el pensamiento complejo y el pensamiento imaginativo.



“ Lo más maravilloso de la ciencia es que está viva.

Richard Phillips Feynman ”



El **pensamiento crítico** es una capacidad adquirida que permite el razonamiento reflexivo, y se centra en el *decidir* y el *hacer*. Es propositivo porque se basa en juicios autorregulados que resultan de la interpretación, análisis y uso de estrategias que faciliten la estimulación del pensar.

El **pensamiento imaginativo** es imprescindible en el área de Ciencia y Tecnología; es una mezcla de lógica e imaginación. Esta forma de pensar logra que los estudiantes articulen sus experiencias armónicamente, de manera que unifiquen lo que sienten, perciben y piensan.

El **pensamiento complejo** es la forma de pensar que reconoce que no es suficiente una sola perspectiva para comprender un fenómeno o aspecto de la realidad. Eso significa que es el sostén epistemológico de la interdisciplinaridad, en el cual las diversas ciencias aportan sus teorías para el descubrimiento de la verdad.



Fuentes: López A., G. (2012). Pensamiento crítico en el aula. *Docencia e Investigación*, 22, 41-60; Colino, G. (2014). *La ciencia en la escuela. Su fragilidad y cómo fortalecerla*. Buenos Aires, Argentina: Lugar Editorial; MacIntosh, E. (2016). *Pensamiento de diseño en la escuela. Cómo lograr que surjan ideas innovadoras y hacerlas realidad*. <https://bit.ly/3goKmtc>.