

Orientaciones para la mediación pedagógica en la educación combinada

2021



1.1

Educación combinada

- **Flexible, cíclica y diversa**
- **Dos ambientes de aprendizaje distintos:**
 - **Presencialidad (aula)**
 - **Distancia (GTA, TEAMS y otros)**
- **4 momentos:**
 - **Conexión**
 - **Colaboración**
 - **Clarificación**
 - **Construcción-aplicación**

Pág 12

1.1

Educación combinada

- En el ambiente presencial, se deben tomar en cuenta:
 - Aprendizajes por articular, del año 2020.
 - Programa de estudio de cada año.
 - Planeamiento didáctico (Utilizar el de la caja de herramientas).

Pág 13

1.2

Mediación pedagógica

- Se debe desarrollar el programa de estudio completo.
- Articular los Indicadores del aprendizaje esperado, no alcanzados en 2020, con los del 2021:
 - Aprendizaje previo.
 - Momento de conexión.
 - 0 al profundizar en la estrategia pedagógica.
- Énfasis en los aprendizajes base

Pág 14

1.3

Ambientes

- **Ambiente 1: Sesiones presenciales**
 - **En el aula.**
 - **Mediante GTA.**
 - **Otras actividades didácticas.**
 - **Mediación más personalizada.**
 - **Atender distanciamiento.**
 - **Se pueden utilizar los recursos facilitados por el MEP (Vídeos de TV, radio, vídeos...).**
 - **Cada estudiante lleva sus útiles escolares.**

Págs. 15 y 16

1.3

Ambientes

- **Ambiente 2: Apoyo a distancia**
 - **Seguir trabajando por TEAMS u otros medios, si los estudiantes tienen la posibilidad, igual que en 2020.**
 - **Brindar GTA, acompañadas de audios, vídeos o materiales en físico.**
 - **Puede ser sincrónico o asincrónico, dependiendo del estudiante y de la delimitación del horario.**

Págs. 16 y 17

1.3

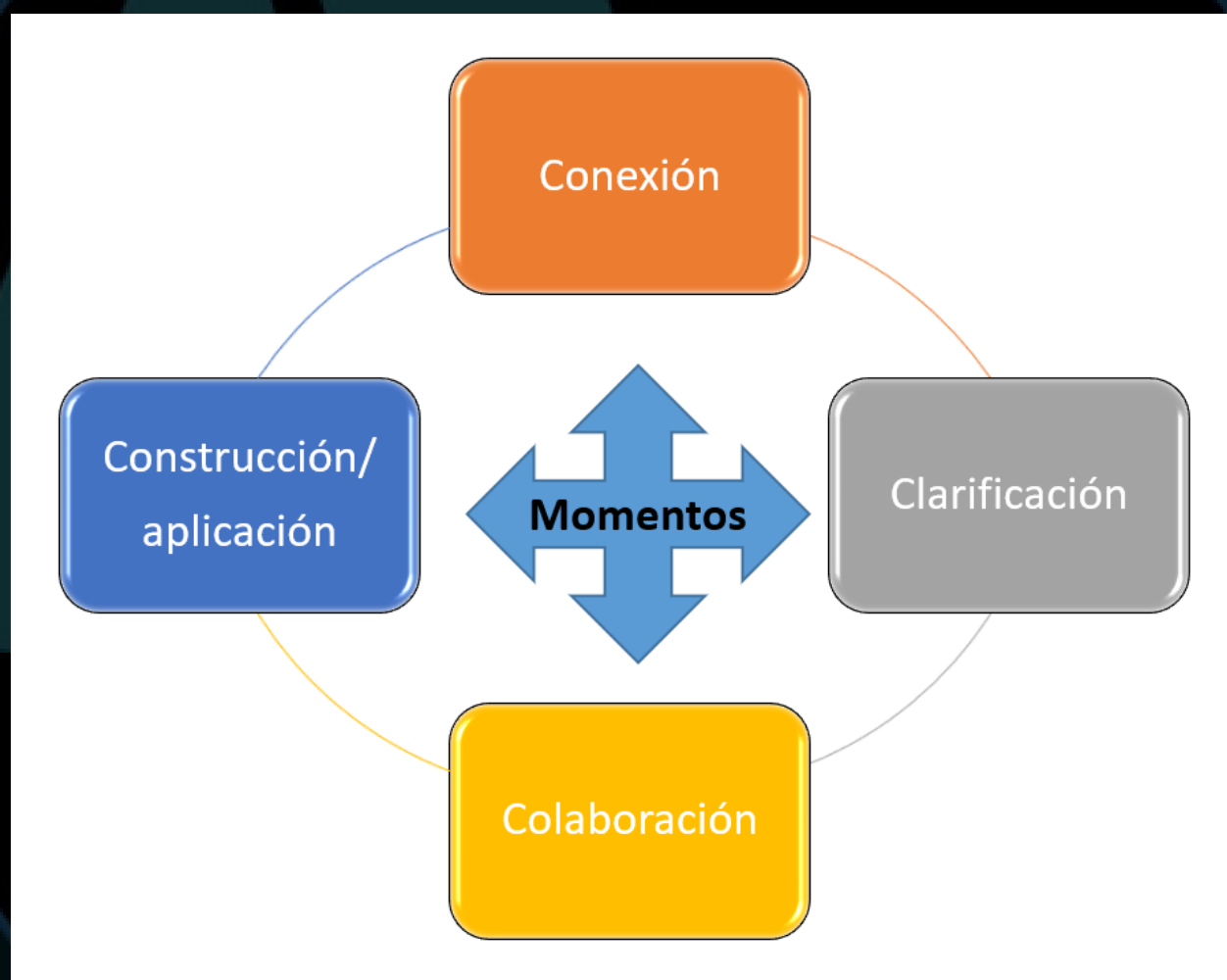
Ambientes

- **Sesión sincrónica**
 - **Previamente planificadas con las familias.**
 - **Se desarrollan en tiempo real, (TEAMS u otros).**
- **Sesión asincrónica**
 - **Actividades o tareas, que realizan en diferentes momentos y espacios (GTA y lo que conllevan).**

Págs. 17 y 18

1.4 y 1.5

Los 4 momentos



1.4 y 1.5

Los 4 momentos

- Para atender a los subgrupos en que ha dividido su clase: uno de forma presencial y los demás a distancia.
- Para que el estudiante asimile los procesos cuando se encuentre en el ambiente presencial y luego a distancia.
- En todos los procesos se utilizan:
 - Las GTA
 - Actividades de reforzamiento.
 - Apoyos si se requieren.

1.4 y 1.5

Los 4 momentos

1) Conexión

Integrar los conocimientos previos y las experiencias en el aula con las GTA y demás materiales de trabajo a distancia, para que el desarrollo de las actividades y el aprendizaje en casa sean exitosos.

1.4 y 1.5

Los 4 momentos

1) Conexión

3 Pautas exitosas:

- Fomentar el aprendizaje significativo para despertar el interés.
- Promover la participación del estudiante y entre pares.
- Orientar de manera constante al estudiante.

1.4 y 1.5

Los 4 momentos

1) Conexión

Ejemplos:

- Experimentos
- Acertijos o preguntas.
- Videos.
- Visitas a museos virtuales.
- Árbol de ideas.
- Línea del tiempo.
- Portafolio.
- Programas Aprendo en casa TV.
- Programas de radio Aventura Biketso.
- Otros.

1.4 y 1.5

Los 4 momentos

2) Clarificación

Momento para comunicar, expresar dudas y profundizar en los conocimientos adquiridos.

La clarificación se puede planificar:

- **Al iniciar el proceso de construcción de conocimientos presenciales.**
- **En las GTA o en conexiones virtuales, con ejemplos que aclaren o refuercen lo aprendido.**

Págs. 20 y 21

1.4 y 1.5

Los 4 momentos

2) Clarificación

Ejemplo:

- **Exposición o presentaciones de resultados de investigación.**
- **La ruleta de preguntas.**
- **Videos.**
- **El aula invertida.**
- **Técnica de las Afirmaciones.**
- **Mapas conceptuales.**
- **Rompecabezas.**
- **La entrevista.**
- **Aprovechamiento de los programas Aprendo en casa TV.**
- **Programas de radio Aventura Biketso.**
- **Otros recursos disponibles en Educatico.**

Págs. 25 y 26

1.4 y 1.5

Los 4 momentos

3) Colaboración

Momento para crear redes de aprendizaje entre estudiante-estudiante, estudiante-docente, estudiante-familia.

El estudiante requiere:

- **Aprender a aprender.**
- **Desarrollar las competencias necesarias para gestionar y realizar (pedir ayuda y trabajar con otros).**

Págs. 20 y 21

1.4 y 1.5

Los 4 momentos

3) Colaboración

Para que sea efectivo:

- Debe dar participación al estudiante.
- Permitirle responsabilidad compartida con el docente.
- Organizar grupos pequeños (sin contacto).
- Concebirse como una forma de convivencia en comunidad.

Pág. 21

1.4 y 1.5

Los 4 momentos

3) Colaboración

Ejemplos:

- Trabajo de investigación.
- Proyectos de aprendizaje.
- El crucigrama.
- Historieta.
- Periódico digital.
- Canciones.
- Cuentos compartidos.
- Creación de campañas digitales para diferentes temas como prevención, sostenibilidad, etc.

Págs. 24 y 25

1.4 y 1.5

Los 4 momentos

4) Construcción-aplicación

Momento para demostrar lo aprendido.

Implica:

- La construcción del conocimiento en la memoria.
- Impulsar el desarrollo de habilidades.
- Coherencia entre aprendizajes previos y los nuevos.
- Llevar los nuevos aprendizajes a otros contextos.

Pág. 22-23

1.4 y 1.5

Los 4 momentos

4) Construcción-aplicación

- Resolución de problemas.
- Producciones digitales o en material concreto.
- Resolución de casos.
- Practicas experimentales.
- Exposiciones.
- Resolución de ejercicios.
- Aplicar conocimientos en otros contextos o escenarios fuera del aula.
- Estudio de casos.
- El cartel o afiche digital.
- Infográficos.
- El ensayo.
- Debate.
- Videos.
- Programas de radio o podcast.

Pág. 26

1.6

Planeamiento

Lineamientos generales

- Realizarlo según la circular DM-0004-01-2020.
- Utilizar las plantillas de planeamiento de la Caja de Herramientas.
- Planificar las estrategias de mediación en la cuarta columna.
- Cada uno de los 4 momentos pueden darse de manera presencial, o a distancia.
- Se evalúa, tomando en cuenta las estrategias pedagógicas.

Págs. 30-31

1.6

Planeamiento

**Proceso paso a paso
utilizando las plantillas.**

- **Estudiar las 3 primeras columnas.**
- **Al redactar la 4ta columna, tomar en cuenta las **fases** de cada asignatura (Ej: indagación en ciencias, o actividades inicial, desarrollo, cierre en Español).**
- **Se debe relacionar cada **fase** de la mediación, con uno de los **4 momentos**.**

Págs. 31-32

1.6

Planeamiento

**Proceso paso a paso
utilizando las plantillas.**

- **Planificar las actividades y recursos dentro de las GTA, para obtener evidencias para evaluar.**
- **Las GTA deben:**
 - **Contener los 4 momentos de mediación.**
 - **Ser una herramienta corta, accesible y que permita oportunidad de mejora.**

Págs. 31-32

1.7 GTA

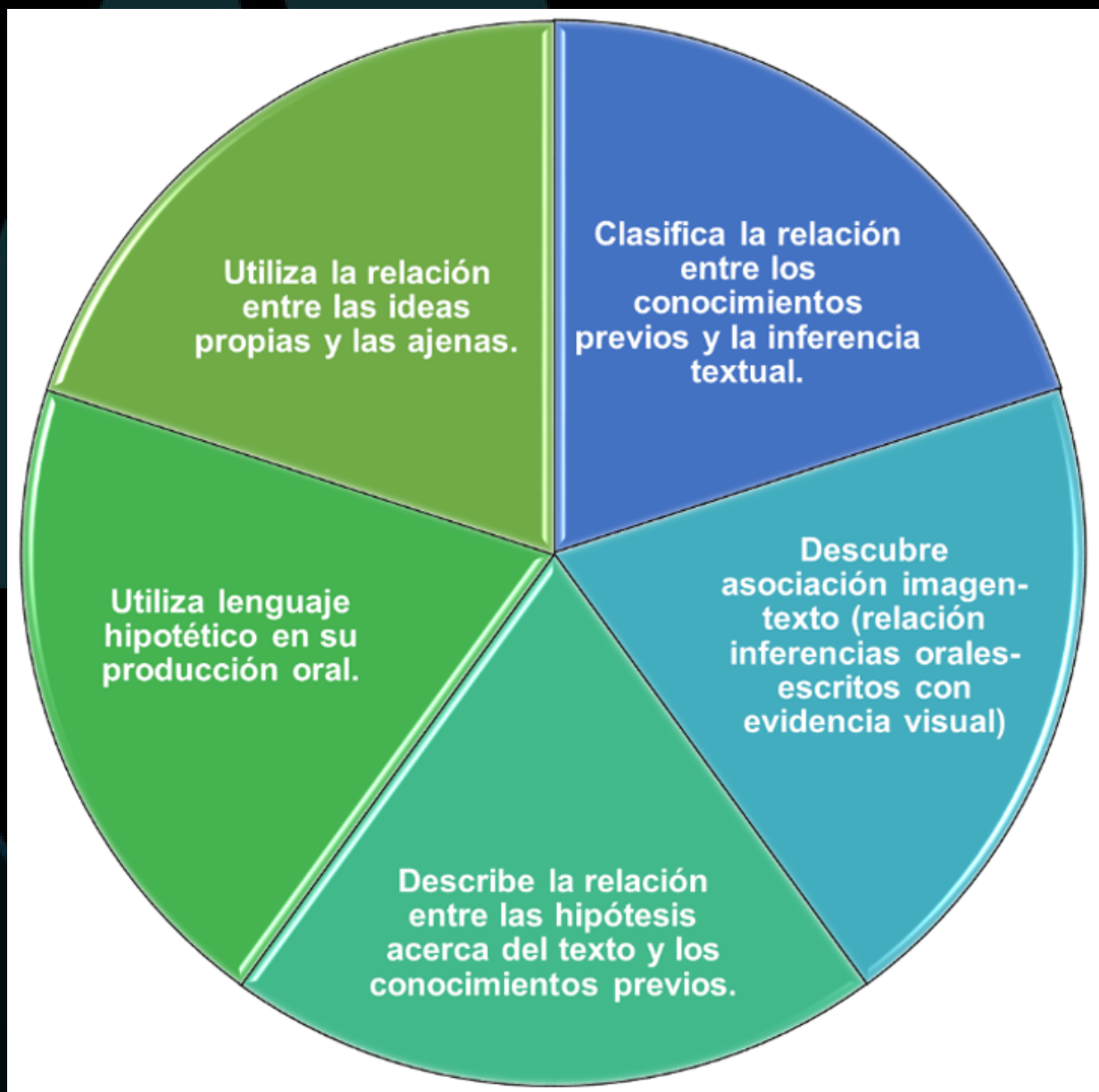
Proceso paso a paso con las Guías de trabajo autónomo

- Planificar y desarrollar las GTA.
- Revisarlas y valorarlas.
- Analizar la información.
- Reenviarlas para realimentación.
- Valoración final.

1.8

Fases de construcción

Indicadores del aprendizaje esperado



1.8

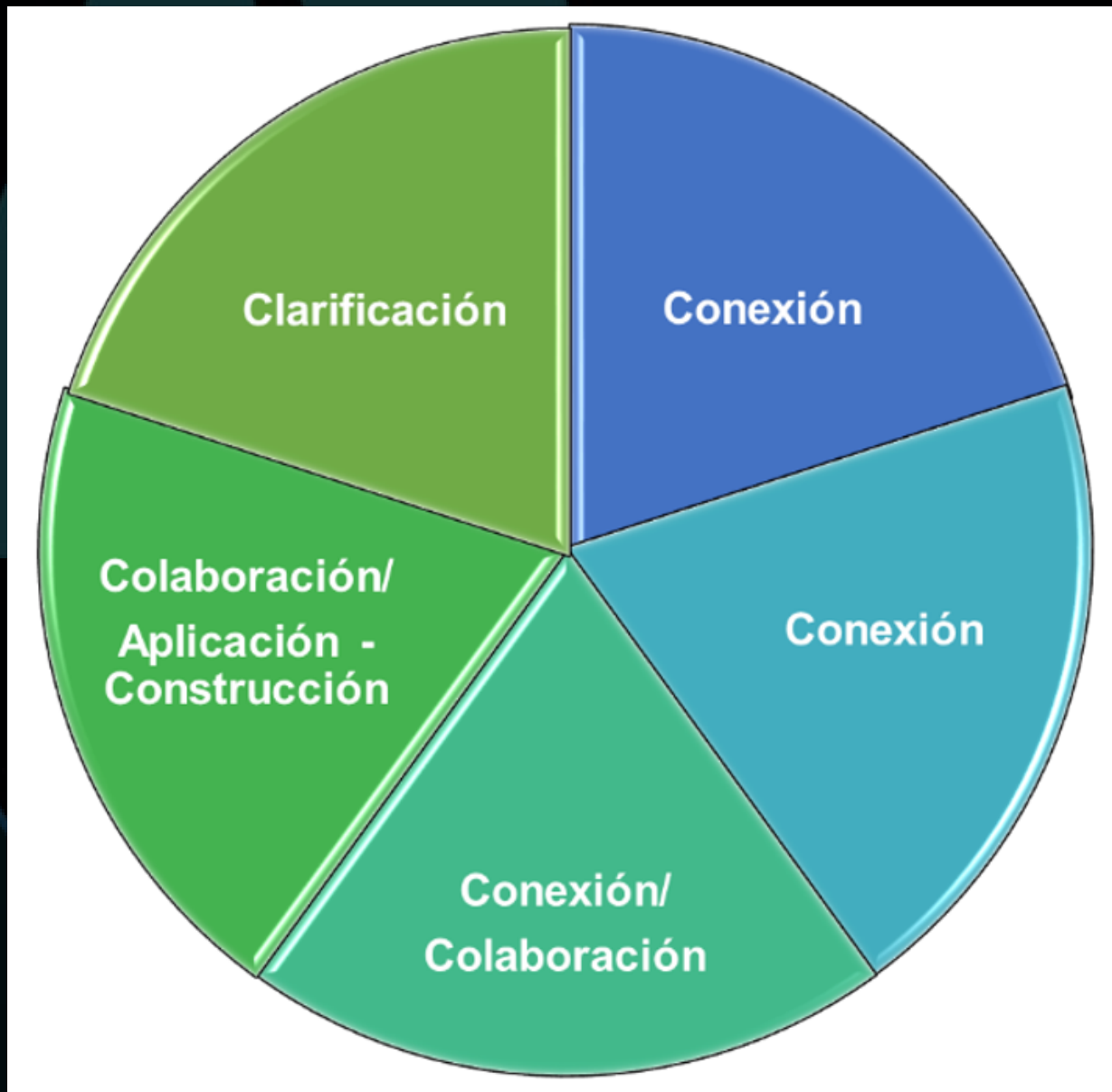
Fases de construcción Indicadores del aprendizaje esperado



1.8

Fases de construcción

Indicadores del aprendizaje esperado



1.8

Fases de construcción

Indicadores del aprendizaje esperado



Pág. 36