

Modelo Educativo para el Banco de Materiales Aprende Componente 1

Proyecto Hila - Gestión del Conocimiento



Modelo Educativo para el Banco de Materiales Aprende Componente 1

Proyecto Hila - Gestión del Conocimiento

Tabla de contenido

		Evaluación	42
		Evaluación auténtica	42
		Evaluación formativa	43
		Metacognición para evaluar	44
Introducción	7		
Antecedentes	8		
Base Legal	9		
Enfoques y ejes de gestión de la Fundación Museos de la Ciudad	12	Estructura de contenidos pedagógicos para la construcción de los productos y servicios del Eje 1, Aprende, del Proyecto de Formación Hila, del área de Gestión del Conocimiento	48
¿¿Qué es y cómo se establece el modelo educativo del banco de materiales educativos Aprende?	16		
Enfoque educativo para Aprende	18	Bibliografía	52
Enfoque pedagógico	19		
Constructivismo	19		
Sociocultural	20		
Aprendizaje Humanista	21		
Estructura Curricular	22		
Competencias	22		
Objetivo de Aprendizajes	34		
Destreza de aprendizaje	35		
Metodologías de aprendizaje	36		

Introducción

Este documento presenta el Modelo Educativo para los productos y servicios pedagógicos del Proyecto Hila, parte de las acciones del Eje 1: Gestión del Conocimiento, del Plan de Gestión 2023-2027 de la Fundación Museos de la Ciudad. El modelo integra enfoques pedagógicos de aprendizaje, tales como el constructivismo, el sociocultural y el humanista, así como metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje que se utilizarán para el diseño e implementación de productos y servicios. Asimismo, se abordará la importancia de la evaluación como una herramienta diagnóstica y formativa que enriquece la práctica educativa, garantizando que el proceso de enseñanza no solo se centre en la transmisión de conocimientos, sino en el desarrollo integral de la persona que aprende.

En un contexto donde la educación debe adaptarse a las necesidades de las y los estudiantes, además de a los retos del siglo XXI, este modelo busca promover un aprendizaje significativo y colaborativo, fomentando la participación activa en los espacios de aprendizaje, tanto en aula como en los Museos y Centro culturales que administra la Fundación Museos de la Ciudad, provocando así una sinergia entre la educación formal y no formal.

Este Modelo Educativo se plantea como una respuesta a las demandas de un mundo en constante cambio, donde la educación debe ser inclusiva, diversa y capaz de inspirar a las nuevas generaciones a convertirse en agentes de cambio. A través de este enfoque integral, se espera facilitar un entorno de aprendizaje que coloque en valor constante el conocimiento colectivo y la creación de conexiones significativas entre las personas, sus contextos y la riqueza cultural que los rodea, en un ambiente de cuidado, garantía de derechos y de cara a la sostenibilidad.

Antecedentes

La Fundación Museos de la Ciudad¹ es una persona jurídica de derecho privado, con finalidad social, sin fines de lucro, que forma parte de la Red Metropolitana de Cultura, adscrita al ente rector del Distrito Metropolitano de Quito. Tiene como función y responsabilidad principal participar en la educación ciudadana y contribuir en la promoción, desarrollo y gestión cultural en la ciudad, mediante la generación, programación, circulación y fomento de actividades artísticas, científicas, culturales y sobre el patrimonio y la memoria social; así como por medio de procesos de mediación comunitaria que propicien la participación y el diálogo entre los diversos grupos sociales, culturales y generacionales del Distrito Metropolitano de Quito.

1 En adelante se la puede referir como FMC o la Fundación.

El proyecto del Sistema Distrital Museos de la Ciudad, de la Fundación Museos de la Ciudad, se genera con la finalidad de contribuir a la educación no formal de la ciudadanía de Quito a través del fortalecimiento de espacios de reflexión y producción cultural, en los museos y centros culturales bajo su administración, que le han sido encargados por parte del Municipio del Distrito Metropolitano de Quito; estos son: Museo de la Ciudad (MDC), Museo del Carmen Alto (MCA), Yaku Parque Museo del Agua (YAKU), Museo Interactivo de Ciencia (MIC) y el Centro de Arte Contemporáneo (CAC).

Base Legal

En la **Constitución de la República**, el Art. 26, reconoce a la educación como un derecho que las personas ejercen a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27 del mismo documento, establece que la educación debe estar centrada en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

En el **Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural**, Art. 3, Enfoques mínimos. - literal b. Educación a lo largo de la vida: Implica reconocer que la educación será dirigida y garantizada a todas las personas en todas las edades y en cualquier circunstancia o contexto de la vida. Se implementa en los tipos de educación (formal, no formal e informal) y sus diversas modalidades (presencial, semipresencial, a distancia y virtual). Para su desarrollo y promoción se debe partir de enfoques holísticos, integradores e inclusivos que garanticen oportunidades de aprendizaje para la vida.

En el mismo documento, Art. 165.- Educación no Formal. - Es aquella que brinda oportunidades de formación y desarrollo a las personas a lo largo de su vida, que puede impartirse a niñas, niños, adolescentes, personas jóvenes, adultas y adultas mayores. Es opcional, flexible y sigue un proceso educativo metódico y permanente por el que los participantes adquieren y/o perfeccionan un determinado conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes. La ofertarán instituciones públicas y privadas bajo las modalidades presencial, semipresencial, a distancia y virtual, en estricta observancia a los principios y enfoques establecidos en la Ley y previstos en el presente Reglamento.

En el mismo cuerpo legal, en el Art. 166.- Objetivos. - La educación no formal tendrá como metas: a) Ofrecer oportunidades de capacitación, mejoramiento y actualización de conocimientos educativos, de idiomas, científicos, culturales, artísticos, profesionales y/o tecnológicos de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente; y, b) Desarrollar potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibilite el aprendizaje, la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura.

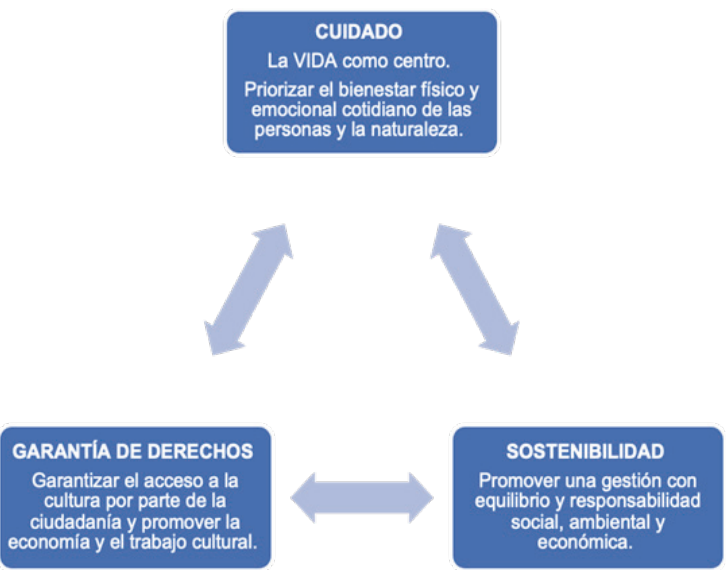
En la Resolución A015, del 06 de julio de 2016, emitida por la Secretaría de Cultura del MDMQ, se establece en Art 11.- Derecho a la Educación y formación artística y cultural. Es el derecho que tiene toda persona, individual o colectivamente, a una formación que, respondiendo a las necesidades educativas fundamentales, contribuya al libre y pleno desarrollo de su identidad cultural.

En el mismo documento, se establece que el Municipio del Distrito Metropolitano de Quito impulsará el derecho a la formación cultural mediante procesos formativos formales e informales; la construcción de redes y de equipos multidisciplinares; la realización de actividades curriculares y extracurriculares; la generación de talleres, laboratorios, simposios, encuentros con el propósito de generar obra artística nueva o reflexiones sobre la diversidad cultural y la identidad. Se considera que la cultura y el arte tienen una capacidad innegable para transformar a las personas; y para construir sociedades sanas y participativas.

Enfoques y ejes de gestión de la Fundación Museos de la Ciudad

El Plan de Gestión de la Dirección Ejecutiva de la Fundación Museos de la Ciudad para el periodo 2023-2027, establece tres enfoques y cuatro ejes de acción que guiarán la administración de la Fundación y la de sus Museos y Centros de Arte. Estos elementos están alineados con el plan de trabajo de la actual alcaldía del Distrito Metropolitano de Quito.

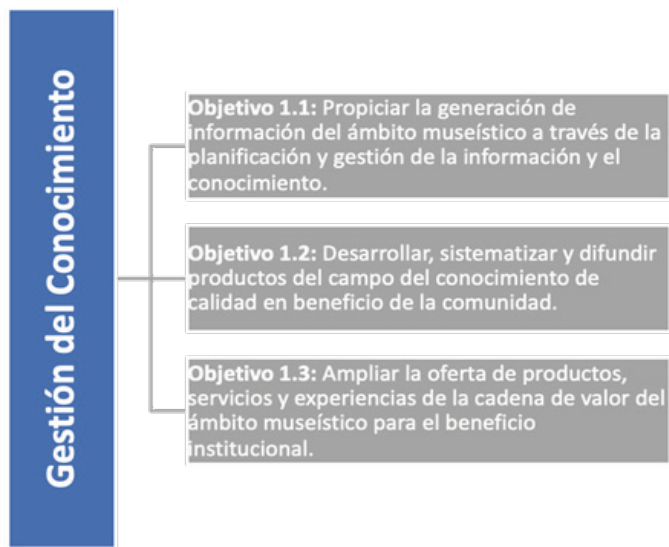
Los enfoques son los siguientes:



Los ejes planteados son:



Sobre el Eje 1:



Para el logro del objetivo 1.2 y 1.3 del **Eje Gestión del Conocimiento**, se implementa el Proyecto de Formación de la FMC, denominado: **Hila: educación viva en museos**. A través de sus acciones y productos se busca posicionar a los museos como productores/facilitadores de conocimiento y espacios formativos en torno a las artes, la divulgación científica y ambiental, la historia, los patrimonios y la memoria social a nivel local e internacional mediante un portafolio de productos y servicios del conocimiento. Al igual que difundir la investigación, los estudios académicos, metodologías educativas, material de divulgación y buenas prácticas en el ámbito museístico y cultural, para la circulación y el acceso a un tipo de conocimiento.

El proyecto Hila se implementa a través de cuatro ejes, uno de ellos es el **APRENDE: Banco de materiales educativos**, el cual se centra en la creación de un banco de experiencias y materiales educativos que abarque áreas como las artes, la ciencia, el medio ambiente, la historia, los patrimonios y la memoria social, correspondientes a las temáticas propuestas por los museos. Está dirigido principalmente a la comunidad educativa, con el objetivo de proporcionar herramientas que apoyen procesos formativos. Estas herramientas se basan en las experiencias ofrecidas por los museos y centros culturales que la Fundación administra, las cuales se posicionan como fuentes clave de conocimiento. De esta forma, se busca enriquecer el aprendizaje de estudiantes y ciudadanos, fortalecer el currículo educativo nacional y dar mayor relevancia a disciplinas que actualmente tienen baja presencia en la educación.

El banco de materiales establece dos tipologías:

1. Recursos educativos para la educación formal: Una variedad de experiencias, servicios y materiales educativos

diseñados para apoyar a docentes en la planificación de actividades educativas que se alinean con las necesidades del currículo nacional y generan oportunidades de aprendizaje que conecten el aula con nuestros espacios culturales.

2. Recursos educativos para la educación no formal:

Una variedad de materiales educativos pensados desde la educación no formal, diseñados para explorar contenidos sobre nuestros espacios y metodologías que promuevan un aprendizaje significativo en diversos entornos.

En este punto resulta imprescindible entender mejor los dos tipos de educación que se mencionan en las tipologías. Por un lado, la **educación formal** se refiere a los sistemas de enseñanza estructurados y organizados que se llevan a cabo en instituciones como escuelas, colegios, institutos y universidades, donde se desarrolla el currículo establecido y se otorgan certificaciones y grados. En contraste, la **educación no formal** abarca una amplia gama de actividades educativas que ocurren fuera del sistema escolar tradicional, como talleres, laboratorios, cursos, programas comunitarios y aprendizaje autodirigido. En ambos tipos de educación, la planificación es indispensable para el logro de los objetivos planteados en las actividades.

En este sentido, para el desarrollo de los productos y servicios de las referidas tipologías es importante que los componentes pedagógicos para su construcción estén alineados con los enfoques y ejes de acción establecidos para el periodo 2023-2027 por la Dirección Ejecutiva de la Fundación Museos de la Ciudad, previamente citados en este documento; al igual que presentar un breve modelo que delimite las pautas generales para la elaboración del banco de materiales que constituyen el primer componente del proyecto Hila.

¿Qué es y cómo se establece el modelo educativo del banco de materiales educativos Aprende?

Un **modelo** puede definirse como una tradición conectada con la práctica, coherente con los resultados de investigación en un campo concreto. Los modelos relativos a la práctica científica incluyen teoría, aplicación e instrumentación (Kuhn, 1971, p. 34). Un modelo es una serie de normas establecidas y validadas a conformidad por una comunidad. En el caso del campo educativo, un modelo Educativo es un documento que presenta los fundamentos del espacio cultural y específicamente de su programa educativo desde los ámbitos teórico-conceptual y operacional. Funciona como un esquema general de ideas que marca las pautas y la visión ampliada del campo educativo para los proyectos y experiencias a realizarse (Plan educativo) de manera que sean coherentes entre sí. El Modelo Educativo parte de una reflexión teórica y de contextualización y tiene un alcance en los procesos de ejecución, práctica y evaluación.

El Modelo Educativo considera al espacio cultural como un sistema complejo, en un contexto socio cultural y de territorio específico, que responde a situaciones y problemáticas actuales desde una visión interdisciplinaria en vinculación con un público. Para Alfageme y Martínez (2007), el modelo educativo siempre contempla estas tres dimensiones: a) una concepción del aprendizaje, del ser humano y de la cultura en la que se desenvuelve; b)

las estrategias para alcanzar estas intenciones; y c) una vía de interpretación para adaptar estas estrategias a los contextos, edades, grupos, etc.

Es a partir del Modelo Educativo que se marcan los lineamientos para la toma de decisiones en relación a la programación educativa o lo que se conocerá como Plan Educativo (instrumento que permite aclarar y delimitar las directrices, los contenidos, las actividades pedagógicas definiendo su contenido, alcance, temporalidad, etc.).

En el diseño de un modelo pedagógico, la pedagogía emerge como la columna vertebral que sustenta la estructura educativa. Al definir una visión integral, es imprescindible establecer los fundamentos pedagógicos sobre los cuales se edificarán las estrategias de enseñanza y aprendizaje. La pedagogía, como ciencia social y humanística, aporta los principios y teorías que orientan la selección de contenidos, la elección de metodologías y la evaluación de los procesos formativos.

La **pedagogía** se ocupa de fijar los objetivos y trazar las normas generales del quehacer educativo, explicitando los procedimientos más adecuados y los medios necesarios para el logro de los objetivos pedagógicos fijados (Ghiraldelli, 2017, p. 63). La pedagogía define elementos, metodologías, estrategias, objetivos educativos, los contenidos a enseñar y los métodos de evaluación para facilitar el aprendizaje. Además, fomenta ambientes de aprendizaje dinámicos y eficaces, al tiempo de generar experiencias motivadas, inclusivas y enfocadas en el desarrollo integral de las personas.

Este Modelo Educativo se plantea como un marco conceptual que describe y guía el diseño, la implementación y evaluación del proceso educativo de los productos pedagógicos del proyecto Hila. A través de la interacción de diferentes componentes, se

busca crear un sistema dinámico donde se fomente la participación, el diálogo y la sinergia para la construcción del proceso de aprendizaje. En este sentido Hila, en componente 1, Aprende, establece para su quehacer educativo la siguiente estructura y sus componentes: **enfoque pedagógico; estructura curricular** (que incluye las competencias a desarrollarse, los objetivos de aprendizaje y las destrezas), **metodologías y estrategias de aprendizaje**, así como de **evaluación**.

Enfoque educativo para Aprende

El enfoque educativo que orienta la planificación, implementación y evaluación de los productos y servicios educativos que se proponen en el primer componente de Hila, “APRENDE”, se enmarca en los principios y valores de la actual gestión de la Fundación, mismos que se encuentran intrínsecos en su misión y las acciones propias de los espacios que administra. En este sentido, la Fundación promueve el **cuidado, garantía de derechos y la sostenibilidad** a través de la cultura y el conocimiento. En sus museos y centros culturales, se fomenta la reflexión crítica, el diálogo intercultural y el respeto por la diversidad. La institución cree en el poder transformador de la educación y el arte para construir una sociedad justa y equitativa, donde todas las personas tengan la oportunidad de desarrollarse plenamente y en armonía con su entorno.

Enfoques pedagógicos

La propuesta pedagógica para el primer componente (APRENDE) entrelaza tres corrientes: **Constructivismo, Sociocultural y Aprendizaje Humanista**, que guiarán la planificación de las teorías y métodos relacionados directamente con el aprendizaje que se propone e implementa en los espacios administrados por la Fundación Museos de la Ciudad. Esta articulación permite plantear una propuesta pedagógica para la construcción de un aprendizaje activo², la participación ciudadana y la transformación social que se recogen en los materiales educativos disponibles.

Constructivismo

Una de las definiciones más representativas del constructivismo es la planteada por Jean Piaget, psicólogo y epistemólogo suizo, conocido por sus estudios sobre el desarrollo cognitivo infantil. Piaget (1971) manifiesta que “el conocimiento se construye a través de la acción del sujeto sobre el objeto y la reflexión sobre esa acción” (p. 45).

Este enfoque se sostiene en que los individuos construyen su propio conocimiento y comprensión del mundo a través de experiencias y reflexiones. Según esta perspectiva, el aprendizaje es un proceso activo en el que las personas integran nueva

² El aprendizaje activo es cuando las y los estudiantes participan de manera dinámica en el proceso de aprendizaje. Esto implica que están directamente involucrados en la manipulación de la información, la resolución de problemas y la aplicación práctica del conocimiento, en lugar de recibir pasivamente la información, las y los estudiantes toman un rol activo en su proceso de aprendizaje. En los espacios que administra la Fundación, se coloca al público en el centro de las actividades, tomando un rol activo, desde la demanda de actividades, el diseño de estas, la inmersión en las experiencias, siendo críticos y generando devolución.

información con sus conocimientos previos, desarrollando así un impacto significativo de aprendizaje, en lo personal y con resonancia en el entorno. Este enfoque resalta la importancia de la interacción social y del contexto en el aprendizaje, promoviendo un papel activo del estudiante en lugar de ser un receptor pasivo de información.

El aprendizaje que se plantea en el eje Aprende de Hila, es activo y dialógico y está construido a través de experiencias y conocimientos previos. La interacción de las personas, los espacios y los objetos confluyen de tal modo que se genera conocimiento tanto para el individuo como para el colectivo. En este sentido, el Constructivismo se plantea³ como un enfoque fundamental para orientar los productos y servicios del proyecto Hila.

Sociocultural

El psicólogo y científico de la educación Jerome Bruner define el enfoque sociocultural del aprendizaje como aquel que enfatiza la importancia de las interacciones sociales y el contexto cultural en la construcción del conocimiento. Según Bruner, el aprendizaje es un proceso que se desarrolla a través de la mediación cultural y el lenguaje, donde el individuo construye significados en colaboración con otros. Esto significa que los individuos cooperan entre sí para construir significado que luego será internalizado. Bruner apoya esta perspectiva interactiva social y señala que la psicología evolutiva ha comenzado a “otorgar mayor peso a la interacción con

otros y al uso del lenguaje en el desarrollo de conceptos como la estructura en desarrollo de la mente” (como se citó en Mota de Cabrera y Villalobos, 2007, p. 414)

Hila, en resonancia con los enfoques de la Fundación Museos de la Ciudad, busca diseñar propuestas de productos y servicios que fortalezcan la apropiación e involucramiento cultural de la ciudadanía. Facilitando la libertad de expresión y la resignificación del pasado, integra diversas perspectivas para lograr una transformación. El aprendizaje sociocultural se propone como un enfoque clave para el diseño y desarrollo de actividades que se den en y desde los museos y centros de arte que administra la Fundación.

Aprendizaje Humanista

El pedagogo brasileño, Paulo Freire, en su obra Pedagogía del oprimido, nos explica la pedagogía humanista como “el diálogo constante entre el educador y el educando, donde ambos se ven como co-creadores del conocimiento y se fomenta una educación liberadora que promueva la autonomía y el pensamiento crítico”. Para Freire, “la educación es un acto de amor” es decir, el educador debe amar lo que hace, para así transmitir esa pasión por la enseñanza (Freire, 1970, pp. 71-72).

Hila proyecta el diseño e implementación de sus productos y servicios en ambientes de diálogo, donde docentes, mediadores, estudiantes o público en general formen parte activa de la creación del conocimiento a través de procesos de aprendizaje colaborativos y pensados para el bien común. El aprendizaje humanista es un enfoque determinante para llevar adelante esta propuesta.

³ El término “diálogo” se refiere a la comunicación o intercambio de ideas entre dos o más personas. En un contexto dialógico se busca la comprensión mutua, el respeto y la colaboración en la construcción de significados.

Basándose en los referidos enfoques pedagógicos, Hila, a través de sus productos y servicios educativos, puede establecer una relación bidireccional y efectiva entre enseñanza y aprendizaje, promoviendo ambientes de aprendizaje participativos, dialógicos y humanistas que se direccionen al desarrollo integral de las personas.

Estructura Curricular

La estructura curricular que se plantea desde Hila para los componentes pedagógicos de sus productos y servicios educativos se establece en miras del desarrollo de competencias, con énfasis en habilidades, conocimientos y actitudes que las personas necesitan para enfrentarse a situaciones reales y desempeñarse eficazmente en diversos contextos. Esta estructura orienta en términos educativos qué se enseñará, cómo se dará el proceso de aprendizaje y cómo se evaluará. En este sentido, a continuación, se abordan los componentes curriculares de este modelo.

Competencias

El término “competencia” es definido por Rychen y Salganic en Marco Curricular Competencial de Aprendizajes establecido por el Ministerio de Educación del Ecuador en el 2023, como “la habilidad para satisfacer con éxito demandas complejas en un contexto específico mediante la movilización de prerrequisitos psicosociales –incluyendo

aspectos cognitivos y no cognitivos” (Ministerio de Educación del Ecuador, pg. 42).

En la vida cotidiana, el desarrollo de competencias permite resolver problemas, tomar decisiones y relacionarse efectivamente con los demás. En el ámbito educativo, se promueven estas competencias para preparar a las personas para la vida, dotándolas de herramientas para su crecimiento personal y colectivo. Esto implica: identificar problemas en contextos específicos, tomar decisiones informadas y actuar colectivamente, con el fin de aplicar conocimientos de manera efectiva en situaciones reales.

Hila establece siete competencias para incorporarlas como componentes pedagógicos de sus productos y servicios, las cuales se muestran a continuación. Vale mencionar que las siguientes competencias se alinean con las establecidas en el Marco Curricular por competencias, propuesto por el Ministerio de Educación del Ecuador para el 2023.

Nombre de la competencia	Descripción
Competencia comunicativa	La competencia comunicativa busca desarrollar la habilidad para interactuar de manera efectiva y significativa en diversos entornos de aprendizaje, tanto en contextos de educación formal como no formal. Esta competencia comprende la capacidad de expresar ideas con claridad, escuchar activamente, participar en diálogos constructivos, proponer acuerdos y utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de manera eficaz. A través del desarrollo de esta competencia, se promueve una participación activa en la vida cívica, entendida como un proceso continuo de aprendizaje y acción bidireccional (institución-comunidad). Los aspectos clave incluyen: ● Conectar con la memoria social: Recuperar, restaurar y valorar las experiencias y conocimientos colectivos para tomar decisiones informadas y construir un futuro equitativo. ● Fomentar la ciudadanía crítica: Desarrollar la capacidad de analizar y evaluar

Nombre de la competencia	Descripción
Competencias lógico-matemáticas	la información, cuestionar y participar en la transformación social. ● Promover la colaboración y el trabajo en red: Fortalecer los vínculos comunitarios y construir alianzas para enfrentar desafíos colectivos. Esta competencia no solo facilita la interacción efectiva, sino que también impulsa la participación en el proceso de cambio social, fortaleciendo el tejido comunitario y promoviendo una ciudadanía informada y comprometida.
	La competencia lógico-matemática es un proceso continuo de construcción del conocimiento que capacita a las personas para comprender, analizar y resolver problemas mediante herramientas y conceptos matemáticos. En contextos educativos formales y no formales, como la escuela y el museo, esta competencia se cultiva a través de la exploración, la experimentación y la resolución de problemas reales.

Nombre de la competencia	Descripción
	Los aspectos clave de esta competencia incluyen: ● Toma de decisiones informadas: Permite evaluar opciones, analizar riesgos y beneficios, y tomar decisiones basadas en datos y razonamiento lógico. ● Resolución de problemas: Facilita la identificación de problemas, la búsqueda de soluciones creativas y la evaluación de resultados. ● Pensamiento crítico: Desarrolla la capacidad de analizar información, identificar patrones y evaluar argumentos. ● Adaptación al cambio: Fomenta la flexibilidad mental y la capacidad de ajustarse a nuevas situaciones y desafíos.
Competencia científico-técnica	La competencia científico-técnica se refiere a la capacidad de comprender, aplicar y evaluar conocimientos científicos y tecnológicos para entender el mundo, resolver problemas y tomar decisiones informadas. Esta competencia se desarrolla a través de experiencias prácticas, indagación y exploración, promoviendo la curiosidad, el pensamiento crítico y la creatividad.

Nombre de la competencia	Descripción
	Los aspectos clave de esta competencia incluyen: ● Empoderamiento ciudadano: Facilita la participación activa en la toma de decisiones sobre temas científicos que impactan a la comunidad, como el cambio climático, la salud pública y las tecnologías emergentes. ● Resolución de problemas complejos: Desarrolla habilidades para abordar desafíos globales y locales desde una perspectiva científica, impulsando la innovación y la sostenibilidad. ● Alfabetización científica: Promueve una comprensión profunda de fenómenos naturales y tecnológicos, permitiendo tomar decisiones más informadas. ● Pensamiento crítico: Promueve el analizar, evaluar y sintetizar información de manera efectiva, facilitando la toma de decisiones informadas y la resolución de problemas complejos. ● Colaboración y trabajo en equipo: Estimula la capacidad de trabajar eficazmente en grupos diversos para resolver problemas y alcanzar objetivos comunes.

Nombre de la competencia	Descripción
Competencias para la ciudadanía y conciencia cultural	La competencia para la ciudadanía y la conciencia cultural es la capacidad de comprender y valorar la diversidad cultural, social y política, así como de participar de manera activa y responsable en la vida cívica. Esto incluye reconocer los derechos y deberes de los ciudadanos, respetar las diferencias, valorar la pluralidad y contribuir al bien común. El desarrollo de esta competencia se fortalece en ambientes que fomentan la participación, el diálogo y la interacción social, además del reconocimiento y respeto por diferentes culturas, identidades y formas de vida. Los aspectos clave de esta competencia incluyen: ● Ciudadanos críticos y comprometidos: Individuos capaces de analizar información, evaluar diferentes perspectivas y tomar decisiones informadas. ● Individuos respetuosos: Personas que valoran la diversidad y establecen relaciones basadas en el respeto mutuo. ● Participación activa en la comunidad: Mayor involucramiento en la vida cívica y en la búsqueda de soluciones a problemas sociales.

Nombre de la competencia	Descripción
Competencias culturales y artísticas	● Promoción de la justicia social: Compromiso con la equidad y la igualdad de oportunidades para todas las personas. ● Vínculos con la comunidad: Colaboración con organizaciones sociales y culturales para enriquecer el aprendizaje y fomentar la participación ciudadana.
	Las competencias culturales y artísticas abarcan habilidades para entender, apreciar, crear y participar en diversas formas de arte y cultura, implicando una conexión con la identidad personal y la interacción con los demás. Los espacios culturales y artísticos son esenciales para la expresión personal y colectiva, permitiendo comunicar emociones e ideas de manera única y explorar diversas culturas y épocas. Estos entornos amplían la perspectiva del mundo y fomentan el pensamiento crítico. Además, el arte desempeña un papel esencial en la justicia social, al visibilizar experiencias marginadas, desafiar estereotipos y generar nuevas narrativas.

Nombre de la competencia	Descripción
	Los aspectos clave de esta competencia incluyen: ● Visibilizar experiencias: Dar voz a realidades que a menudo son silenciadas o invisibilizadas. ● Construir identidades: Fortalecer el sentido de pertenencia y reafirmar identidad cultural. ● Crear redes de apoyo: Conectar con otras personas que comparten experiencias similares y construir comunidades solidarias. ● Desafiar el statu quo: Cuestionar las normas sociales y culturales dominantes y proponer nuevas formas de ver el mundo.
Competencias socioemocionales	Las competencias socioemocionales son un conjunto de habilidades, actitudes y conocimientos que permiten comprender y regular emociones, establecer relaciones positivas, trabajar en equipo y abordar los conflictos de manera constructiva, lo que cultiva una conciencia emocional y social que contribuirá significativamente a la convivencia armoniosa.

Nombre de la competencia	Descripción
	Los aspectos clave de esta competencia incluyen: ● Autoconocimiento: Identificar y entender las propias emociones, fortalezas y debilidades. ● Gestión emocional: Regular las emociones de manera efectiva ● Establecimiento de metas y resiliencia: Definir objetivos claros, mantener la motivación y superar obstáculos con actitud positiva. ● Empatía y habilidades interpersonales: Reconocer los sentimientos de los demás, escuchar activamente y comunicarse de manera clara y respetuosa. ● Colaboración y participación cívica: Trabajar eficazmente con otros, contribuir a la comunidad y participar en actividades que promuevan la justicia social y la equidad.

Nombre de la competencia	Descripción
Competencias para la sostenibilidad	Es la capacidad de combinar conocimientos, actitudes y prácticas para tomar decisiones informadas en torno a la integridad ambiental, la viabilidad económica y la construcción de una sociedad equitativa. Esta competencia implica respetar la diversidad cultural, promover la preservación del patrimonio natural y fomentar la sostenibilidad a nivel local, nacional y global, beneficiando tanto a las generaciones presentes como a las futuras. Las competencias ponen énfasis en lo ambiental a través de habilidades, conocimientos y actitudes que permiten a las personas comprender las interrelaciones entre los sistemas sociales (vida cotidiana, industria y estructura social) y naturales (elementos y procesos biológicos, geológicos y climáticos que interactúan entre sí de manera interdependiente). Los aspectos clave de esta competencia incluyen:

Nombre de la competencia	Descripción
	● Conocimiento ambiental y económico: Comprender los principios básicos de la sostenibilidad y el impacto de las actividades humanas en el medio ambiente y la economía. ● Toma de decisiones informadas: Aplicar criterios de sostenibilidad en la toma de decisiones, evaluando cómo afectan al medio ambiente, la economía y la equidad social. ● Promoción de la conservación: Fomentar la preservación del patrimonio natural y cultural mediante prácticas que respeten la diversidad cultural y reduzcan el impacto ambiental. ● Responsabilidad social: Participar en acciones que promuevan la justicia social y la equidad a nivel local y global. ● Colaboración y educación: Colaborar con otros y educar sobre prácticas sostenibles, contribuyendo a una cultura de sostenibilidad y aplicando soluciones innovadoras para enfrentar desafíos ambientales y sociales.

Objetivo de Aprendizajes

Los objetivos de aprendizaje determinan qué meta deberá alcanzar el estudiante como resultado de las actividades de enseñanza y de las que él mismo realice para alcanzar el propósito establecido. (González y Sánchez, 2014, p. 467).

Estos objetivos sirven como guía para planificar o diseñar la actividad, su desarrollo y el diseño e implementación de la evaluación. Su propósito es asegurar que el proceso educativo sea enfocado y eficaz, permitiendo tanto a facilitadores del aprendizaje como a las personas que aprenden, tener una comprensión clara de las expectativas y los logros esperados.

Para este modelo pedagógico, los objetivos de aprendizaje serán establecidos para cada producto o servicio que se proponga desde el Proyecto Hila, garantizando la siguiente estructura:

- **Relevancia:** Los objetivos deben estar directamente relacionados con los conceptos y principios fundamentales del aprendizaje.
- **Claridad:** Es esencial que los objetivos sean precisos sobre lo que se espera como resultado de la actividad propuesta. Para este modelo, es importante considerar los objetivos educativos propuestos por los museos que administra la fundación para así generar garantías de que la actividad diseñada suma a los objetivos macros.
- **Viabilidad:** Los objetivos deben ser alcanzables dentro del tiempo y recursos disponibles. Deben ser realistas, considerando las limitaciones prácticas del entorno educativo.
- **Evaluabilidad:** Los objetivos deben ser formulados de manera que permitan una evaluación concreta. Deben especificar qué es medible y cómo se evaluará el desempeño del estudiante,

estableciendo el estándar mínimo para la aceptación y promoción en el programa.

Destreza de aprendizaje

Una destreza es una habilidad que se desarrolla a través de la práctica y la experiencia, y se manifiesta en la ejecución competente de actividades. Las destrezas pueden abarcar una variedad de áreas, desde habilidades motoras finas, como la escritura a mano, hasta habilidades cognitivas, como el análisis de problemas complejos. Según Gagne *et al.* (1992), "las destrezas de aprendizaje son habilidades específicas que se adquieren mediante la práctica y la aplicación de conocimientos. Estas habilidades permiten a los estudiantes realizar tareas particulares y solucionar problemas de manera efectiva en diversos contextos" (p. 76). En este sentido, las destrezas de aprendizaje consideran componentes de tipo cognitivo, procedimental y actitudinal, un contexto y la idea de competencia.

Como ya se manifestó anteriormente, el Modelo Educativo que se propone para el desarrollo productos y servicios educativos de Hila, se orienta al desarrollo de competencias, lo cual es posible a través de varios momentos. Por ejemplo, para el desarrollo de la competencia comunicativa, que comprende la capacidad de expresar ideas con claridad y escuchar activamente, algunas de las destrezas presentes serían escuchar, leer y escribir.

Metodologías de aprendizaje

Una vez que se han establecido las competencias a desarrollar, sus objetivos de aprendizaje y destrezas necesarias para el efecto, es importante determinar el cómo se dará el proceso de aprendizaje.

Antes de abordar sobre las metodologías de aprendizaje, es importante plantear brevemente la diferencia entre metodología y método, dos términos muy emparentados, pero con significados diferentes. Mientras **el método es el plan** con el que el científico busca alcanzar un objetivo, **la metodología es la ciencia que estudia aquellos métodos**, sin detenerse en la validez pragmática, sino –justamente–, en la metodológica. Por ejemplo: El método científico se estableció gracias a la metodología que logró idear este sistema lógico utilizado para generar conocimiento científico (Raffino, Equipo editorial, Etecé, 2024)

La metodología del aprendizaje es una disciplina que comprende una serie de técnicas, métodos y estrategias que, implementadas sistemáticamente, contribuyen a optimizar la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades (Fabián, 2024)

Es, entonces, un camino para el aprendizaje que incluye un conjunto de pasos que guía la enseñanza de forma activa, logrando así un aprendizaje significativo⁴.

⁴ El aprendizaje significativo es un concepto desarrollado por el psicólogo educativo David Ausubel, y se refiere a un tipo de aprendizaje en el que la nueva información se conecta de manera coherente con el conocimiento previo del estudiante, facilitando una comprensión profunda y duradera del contenido. A diferencia del aprendizaje memorístico o mecánico, que se basa en la memorización sin comprensión, el aprendizaje significativo busca que el estudiante integre y asimile el nuevo conocimiento de manera que tenga sentido para él y pueda aplicarlo en diferentes contextos.

Las metodologías activas son “un proceso interactivo basado en la comunicación profesor-estudiante, estudiante-estudiante, estudiante-material didáctico y estudiante-medio que potencia la implicación responsable de este último y conlleva la satisfacción y enriquecimiento de docentes y estudiantes” (Equipo CATEDU, 2022).

Las **metodologías activas de aprendizaje** son las idóneas para los servicios y productos que se desarrollen a través del Proyecto Hila. Cabe mencionar que las metodologías pueden ser combinadas, que una puede contener una a la otra como estrategia, sea esta de implementación o evaluación. Sin embargo, para generar una línea que facilite la estructura, se proponen tres metodologías dentro de cada enfoque pedagógico propuesto. Estas son:

1. Aprendizaje basado en retos: Según Gijbels *et al.* (2005) "El aprendizaje basado en retos implica a los estudiantes en la resolución de problemas complejos que requieren el uso de múltiples fuentes de conocimiento y habilidades, facilitando así un aprendizaje más profundo y contextualizado" (p.47). Esta metodología permite que las personas que aprenden se enfrenten a problemas reales o simulados que requieren soluciones innovadoras y prácticas. En lugar de aprender conceptos de manera teórica, las personas aplican su conocimiento y habilidades para resolver desafíos complejos y auténticos, fomentando así un aprendizaje más significativo y contextualizado. Esta metodología promueve el pensamiento crítico, la colaboración y la creatividad, ya que las y los estudiantes deben investigar, analizar y proponer soluciones viables al reto propuesto.

2. STEAM: Según Beers (2011), la metodología STEAM se basa en la idea de que el aprendizaje es más efectivo cuando las y los

estudiantes pueden aplicar conceptos y habilidades de diferentes disciplinas a problemas reales y complejos. La metodología STEAM integra las disciplinas de Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas en un proceso educativo interdisciplinario. Este método busca desarrollar habilidades críticas y creativas al permitir a las y los estudiantes abordar problemas y proyectos que combinan estos campos, promoviendo un aprendizaje más holístico y conectado.

3. Investigación-Acción: Según Kemmis y McTaggart (2005), la investigación acción es un proceso cíclico de planificación, acción y reflexión llevado a cabo por los participantes en su propio entorno para resolver problemas y mejorar prácticas. Es una metodología participativa en la que las personas que aprenden colaboran para identificar problemas, desarrollar soluciones y mejorar prácticas mediante un ciclo continuo de planificación, acción y reflexión. Este enfoque se centra en la resolución de problemas prácticos y la mejora de la práctica en contextos específicos a través de etapas de investigación.

4. Cooperativo: Según Muñoz *et al.* (2016) “el aprendizaje cooperativo es un enfoque pedagógico donde los estudiantes trabajan en pequeños grupos heterogéneos para conseguir una meta común” (p. 136). En esta metodología se trabaja en pequeños grupos para alcanzar objetivos de aprendizaje comunes. Se basa en la colaboración entre los miembros del grupo, promoviendo la interdependencia positiva y la responsabilidad compartida. A través de la cooperación, las personas que aprenden desarrollan habilidades sociales y de comunicación mientras resuelven problemas y completan tareas juntos.

5. Investigación-Acción Participativa (IAP): En Moya y Becerra, (2024) se cita a Kemmis y McTaggart (1988) que señalan

que la investigación-acción es como una forma de indagación introspectiva colectiva, asumida por los actores sociales en una determinada situación, con miras a mejorar la racionalidad y justicia de sus prácticas sociales o educativas, así como también la comprensión de esas prácticas y de los ambientes donde se desarrollan. En esta metodología se involucra a los participantes en el proceso de investigación con el objetivo de promover cambios y mejoras en sus comunidades o contextos específicos. A diferencia de las metodologías tradicionales, la IAP enfatiza la colaboración entre investigadores y participantes para identificar problemas, desarrollar estrategias de intervención y evaluar los resultados, todo dentro de un ciclo continuo de reflexión y acción.

6. Dialógico: Freire (1996) analiza también los elementos que constituyen a la teoría dialógica como parte de la pedagogía problematizadora-liberadora, ya que en ella “...los sujetos se encuentran, para la transformación del mundo en colaboración” (p. 218). Se piensa en seres dialógicos-transformadores, como dice Giménez citada en Aguilar (2020). “solo con relación...” (p. 204).

Se basa en el diálogo como herramienta central para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se promueve una interacción abierta y participativa entre educador y la persona que aprende, fomentando el intercambio de ideas, la reflexión crítica y la construcción conjunta del conocimiento. A través del diálogo, se busca que las y los participantes exploren y cuestionen conceptos, desarrollen habilidades de pensamiento crítico y construyan comprensión de manera colaborativa.

7. Aprendizaje-servicio: Según el Centro Latinoamericano de Aprendizaje y Servicio Solidario (CLAYSS) el aprendizaje de servicios es una metodología educativa que genera saberes significativos y permite el aprendizaje con base en problemas

reales, con el objetivo de ofrecer soluciones concretas y optimizar el desarrollo de conocimientos, competencias y actitudes. Esta metodología implica una motivación para las y los estudiantes a indagar e involucrarse en forma solidaria con el contexto social.

En el aprendizaje al servicio, se trabaja en proyectos que están diseñados para beneficiar a la comunidad mientras las y los estudiantes cumplen con los objetivos curriculares. Estos proyectos suelen implicar colaboración con organizaciones comunitarias y responden a necesidades identificadas en el entorno local. Las y los estudiantes no solo aplican conocimientos teóricos a situaciones prácticas, sino que también reflexionan sobre el impacto de su trabajo en la comunidad y en su propio desarrollo personal. Este enfoque fomenta habilidades como el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la empatía, además de fortalecer la conexión entre el aprendizaje académico y la realidad social.

8. Aprendizaje experiencial: Según Editorial *eLearning* (2024), “El aprendizaje experiencial, comúnmente conocido como x-learning, es aquel proceso mediante el cual el alumno aprende y desarrolla capacidades a través de la **experiencia en el mundo real**. Estas experiencias deben estar bien estructuradas en función de los objetivos formativos que se quieran alcanzar y del perfil del alumno”. Este tipo de aprendizaje se basa en el principio de que las personas aprenden mejor cuando están activamente involucradas en el proceso de aprendizaje, en lugar de ser meramente receptores pasivos de información. Para aprender de su propia experiencia, por ejemplo, andar en bicicleta o aprender un idioma, es necesario la experimentación.

9. Aprendizaje autónomo: Según la Escuela de profesores del Perú, el aprendizaje autónomo es un proceso de adquisición

de conocimientos y habilidades que se lleva a cabo de manera independiente. En este tipo de aprendizaje, el estudiante es responsable de establecer sus propias metas de aprendizaje, seleccionar los recursos adecuados y evaluar su propio progreso. Las y los estudiantes desarrollan habilidades para gestionar su aprendizaje de manera independiente. Esto incluye la capacidad de identificar sus propias necesidades educativas, buscar y utilizar recursos adecuados y evaluar su progreso. Esta metodología fomenta una mayor responsabilidad personal y autoeficacia, ya que las y los estudiantes se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje, lo que puede llevar a una mayor motivación y a un aprendizaje más profundo y duradero.

Evaluación

Un componente de alta relevancia en el proceso educativo, y como parte de la metodología que se implemente para los efectos, es la evaluación. La evaluación permite recopilar información sobre el aprendizaje, la eficacia de las estrategias de enseñanza y la calidad del proceso educativo en general. Tiene por objetivo el análisis de los resultados de aprendizajes previos, en el transcurso de las actividades y al finalizar el proceso para determinar qué acciones se deben realizar, de esta forma permite la articulación de planes de mejora y refuerzos y replantear las estrategias planificadas.

Tradicionalmente en educación, la evaluación es la herramienta que permite determinar los logros alcanzados por las personas que aprenden y que facultan la promoción a un nivel educativo superior. Para la educación en **espacios no formales**, la evaluación adquiere particularidades específicas como la flexibilidad, adaptabilidad a diversos contextos, participativa, holística y la de medir objetivos más amplios y generales. En este sentido, se han establecido tres tipologías de evaluación para los productos y servicios de Hila.

Evaluación auténtica

Propone la evaluación del aprendizaje a través de la aplicación de los conocimientos en situaciones reales. La comprensión y habilidades se ponen en práctica para la solución de problemas de la vida cotidiana.

La principal característica de este tipo de evaluación es que metodológicamente no es un proceso separado del aprendizaje, sino que ocurre a la par de la actividad. En este sentido, es idónea para su implementación en el quehacer educativo de los museos y centros de arte por su cualidad participativa y relacionada con la experiencia. Requiere de la planificación previa de las situaciones de aprendizaje que se propondrán y del rol del mediador/a que es guiar la construcción y comunicación de significados entre los conocimientos previos y los nuevos; también este papel se puede ampliar al de evaluador/a aplicando los instrumentos que se hayan planificado para obtener información precisa y que permita al equipo educativo en el futuro retroalimentar la experiencia. A continuación, ejemplos de las actividades que se pueden evaluar:

- o Recorridos con experiencias de creación de mensajes, experimentos, ideas colectivas para murales, propuestas de acciones del cuidado de la naturaleza, entre otras.
- o Talleres de prácticas curatoriales o de técnicas artísticas.

Para una evaluación de este tipo se pueden utilizar rúbricas, portafolios, listas de retos y cuestionarios direccionados a la coevaluación o autoevaluación.

Evaluación formativa

En el contexto educativo formal es la más frecuente, ya que permite el seguimiento al inicio, durante el proceso y al final para la obtención y retroalimentación constante. Para los espacios no formales de educación, esta tipología de evaluación permite la adaptación a la diversidad de públicos por ser flexible y participativa. Su objetivo es monitorear el progreso del aprendizaje, motivar a través de los logros alcanzados en relación con el

aprendizaje y proporcionar retroalimentación directa. Por las características de los espacios y la dinámica con los públicos que asisten a museos y centros de arte de la Fundación, metodológicamente se propone una evaluación formativa a través de la planificación previa de los instrumentos, por ejemplo:

- o Cuestionarios incluidos en los guiones de mediación con preguntas alrededor de temáticas centrales de los recorridos.
- o Preguntas de reflexión de las condiciones sociales en otros lugares y tiempos.
- o Ideas nuevas para el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento (TAC).

Esta tipología de evaluación requiere que el responsable de la mediación realice una sistematización de las respuestas obtenidas a manera de diario, donde se escriben las respuestas para un lapso de tiempo y así se pueda organizar e inferir la eficacia del proceso. Sin duda, permite, a su vez, la autoevaluación del proceso de mediación para determinar las fortalezas y debilidades de este proceso.

Metacognición para evaluar

La metacognición es la capacidad de reflexionar sobre y reconocer los propios procesos cognitivos, es decir, el acto de pensar acerca de cómo se piensa. Al vincularla con los procesos de evaluación, se convierte en la habilidad para identificar cómo se aprende y regular las estrategias personales necesarias para alcanzar los objetivos de aprendizaje. En el contexto de la educación no formal, la metacognición aplicada a la evaluación puede ser utilizada tanto con grupos inmersos en procesos de

educación formal, como estudiantes de escuelas, colegios y universidades, como con otros públicos, como los visitantes de museos. Esta herramienta permite evaluar continuamente las actividades realizadas, promoviendo un aprendizaje más profundo y significativo, favorecido por el entorno educativo único que los museos ofrecen.

El instrumento de metacognición de uso más frecuente en el ámbito educativo es la escalera de metacognición que direcciona y evalúa el aprendizaje en base a las siguientes preguntas:

- o ¿Qué he aprendido?
- o ¿Cómo lo he aprendido?
- o ¿Para qué me ha servido?
- o ¿En qué situaciones puedo utilizar lo aprendido?

El mediador/a planifica previamente el tiempo y los materiales para responder a las preguntas, se pueden proponer las respuestas de forma colectiva o individual. Requiere la sistematización posterior y se obtiene información referente a los objetivos de aprendizaje planteados para la experiencia, por ejemplo:

- Número de personas que aprendieron acerca de las condiciones laborales en la época colonial.
- Número de personas que identifican que las actividades lúdicas les permitieron aprender acerca de las técnicas de restauración.

En forma sistemática, así se vería la propuesta de la estructura curricular:

Pedagogía	Competencias		Metodología	Tipo evaluación
Constructivismo	1. Competencia comunicativa. 2. Competencias lógico-matemáticas. 3. Competencia científico-técnicas.	Objetivos de aprendizaje y Destrezas	Aprendizaje basado en retos STEAM Investigación Acción.	● Evaluación auténtica. ● Evaluación formativa. ● Metacognición para evaluar
Sociocultural	4. Competencias para la ciudadanía y conciencia cultural. 5. Competencias culturales y artísticas. 6. Competencias socioemocionales.		Cooperativo Investigación-Acción Participativa (IAP) Dialógico	
Humanista	7. Competencias para la sostenibilidad.		Aprendizaje experiencial Aprendizaje-servicio Aprendizaje autónomo	

Estructura de contenidos pedagógicos para la construcción de los productos y servicios del Eje 1, Aprende, del Proyecto de Formación Hila, del área de Gestión del Conocimiento

El Modelo Educativo establecido para el diseño, implementación y evaluación de estos productos y servicios, permite una orientación curricular que integra experiencias de aprendizaje, material didáctico, guía para el docente y planificación curricular. Todo esto busca vincular el quehacer educativo en el aula con los museos y centros de artes, ya que se han previsto todos los componentes pedagógicos necesarios para crear ambientes favorables para el aprendizaje.

En este contexto, se han planificado experiencias en cada uno de los espacios que administra la Fundación. Estas responden a las necesidades educativas actuales y han sido diseñadas y planificadas curricularmente para ser ejecutadas en una vinculación aula-museo y centros culturales. El objetivo es aportar al desarrollo de competencias de las y los estudiantes mediante actividades y recursos innovadores, situaciones de reflexión y construcción de conocimientos de forma participativa.

A continuación, la estructura genérica o ruta de aprendizaje para la organización de los componentes pedagógicos para los productos y servicios de Hila:

Nombre producto o servicio

Se refiere al nombre que se plantea para el producto o servicio. Debe mantener coherencia con las actividades que se propongan.

Descripción

A manera de resumen, se describen las acciones principales que se realizarán en la experiencia, sus sesiones en el museo o centro de arte y el aula, el tiempo total en horas y períodos pedagógicos y los materiales que incluye para docentes y estudiantes. Es en sí una introducción al lector sobre lo que va a encontrar en este servicio o producto.

Metodología de aprendizaje

En este apartado se determina el desarrollo metodológico principal que se usará para desarrollar la experiencia, como una aproximación al proceso y resultados finales que se obtendrán.

Metodología de evaluación

Aquí se describe la metodología de evaluación propuesta en la experiencia, determinando los momentos en que se evaluará y los instrumentos para el aula y el museo.

Competencias para desarrollar

Se seleccionan las competencias que se desarrollan en la experiencia, determinadas por el modelo educativo de Hila.

Objetivo de aprendizaje

Con base en lo descrito en el modelo, se plantea un objetivo que anticipa el aprendizaje esperado y define los componentes que se articulan para alcanzarlo.

Destrezas de aprendizaje

Una destreza es una habilidad que se desarrolla a través de la práctica y la experiencia, es decir, describe el conjunto acciones que se realizan para alcanzar una habilidad.

Sección de información curricular

Área de conocimiento

En esta sección, se coloca el área del conocimiento, determinada por el plan de estudios vigente que atiende la experiencia; también permite identificar si se propone una experiencia interdisciplinar.

Nivel educativo

Permite identificar el grupo etario a quien está orientada la experiencia y organiza la información según los niveles educativos propuestos por el currículo nacional vigente. Además, se coloca información de cómo se organizan los grupos en el museo.

Ciclo de aprendizaje

Describe las etapas involucradas en la adquisición y construcción del conocimiento. Al descomponer la experiencia de aprendizaje en fases secuenciales, se permite identificar y analizar los componentes estructurales presentes en cada momento. Esta estandarización facilita la planificación, implementación y evaluación de las actividades, tanto en el aula como en el museo.

Resultados

Se determinan, alineados al objetivo de aprendizaje, los logros que se obtendrán en relación con la experiencia.

Bibliografía

- Aguilar, E. (2020). La educación transformadora en el pensamiento de Paulo Freire. *Educere*, vol. 24, núm. 78, 197-206, 2020.
- Ahumada, P. (2005). La Evaluación Auténtica: Un sistema para la obtención de evidencias y vivencias de los aprendizajes. *Perspectiva Educacional, Formación de Profesores*, núm. 45. <https://www.redalyc.org/pdf/3333/333329100002.pdf>
- Alfageme, M. & Martínez, N. (2007) Un Modelo Pedagógico en un Contexto No Formal: El Museo. *Education Policy Analysis Archives/Archivos Analíticos de Políticas Educativas*, vol. 15, pp. 1-19, Arizona State University.
- Araque, J., Urrego, A., & Rivas-Urrego, G. (2020). Paulo Freire y el pensamiento crítico: Palabra y acción en la pedagogía universitaria. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 24(2), 293-307. <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1331/1319#:~:text=En%20este%20contexto%2C%20el%20educador,para%20ejercer%20la%20educaci%C3%B3n%20liberadora>
- Beers, S. (2011). 21st century skills: Preparing students for their future. *Education and training*. International Society for Technology in Education.
- Castro, R. (23 de mayo de 2015). La importancia de una buena alimentación infantil. *Diario de Sevilla*. https://www.diariodesevilla.es/salud/importancia-buena-alimentacion-infantil_O_919108407.html
- CLAYSS. (19 de septiembre de 2024). Aprendizaje-servicio solidario (AYSS). *Centro Latinoamericano de Aprendizaje y Servicio Solidario*. <https://www.clayss.org/aprendizaje-servicio/>
- Editorial eLearning (18 de septiembre de 2024). Aprendizaje experiencial: qué es, características, beneficios y modelo de Kolb. *Editorial eLearning*. <https://editorialelearning.com/blog/aprendizaje-experiencial-rs/>
- Equipo CATEDU. (2022). *Metodologías Activas. Didáctica Y Evaluación*. Librería CATEDU. <https://libros.catedu.es/books/metodologias-activas-didactica-y-evaluacion-ie/page/introduccion>
- Escuela de profesores del Perú. (s.f.). ¿Qué es el aprendizaje autónomo? *Escuela de Profesores del Perú*. <https://epperu.org/que-es-el-aprendizaje-autonomo/>
- Fabián, C. (3 de diciembre de 2024). Metodología. *Significados.com*. <https://www.significados.com/metodologia/>
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Tierra Nueva y Siglo XXI Editores.
- Freire, P. (1996). *Pedagogía de la esperanza: Un reencuentro con la pedagogía del oprimido*. Siglo XXI Editores.
- Gijbels, D., Dochy, F., Van den Bossche, P., & Segers, M. (2005). Effects of Problem-Based Learning: A Meta-Analysis from the Angle of Assessment. *Review of Educational Research*, 75(1), 27-61. <http://www.jstor.org/stable/3516079>

- Gómez, D. (2019). Qué son las Emociones: Tipos, Ejemplos y Cómo Pueden Ayudarnos. *Somos Inteligencia Emocional* <https://www.somosinteligenciaemocional.com/emociones/>
- González, C. & Sánchez, L. (2014). La formulación de los objetivos instructivos en el contexto del currículo docente. *Educación Médica Superior*, 28(3), 467-481. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-214120140003000008&lng=es&tlng=es
- Ghiraldelli, P. (2017). *O que é pedagogia*. San Pablo: Editora Brasiliense.
- Guisasola J. & Garmendia, M. (Ed.) (2020). *Aprendizaje basado en problemas, proyectos y casos: diseño e implementación de experiencias en la universidad*. Universidad del País Vasco. <https://www.ehu.eus/documents/1870360/2202435/Eragin+Liburua+%282%29.pdf>
- Hipodec. (2018). ¿Qué son las metodologías activas de aprendizaje? *Educación & Innovación*. <https://hipodec.up.edu.mx/blog/metodologias-activas-aprendizaje>
- Kemmis, S. & McTaggart, R. (2005). Participatory Action Research: Communicative Action and the Public Sphere. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *The Sage handbook of qualitative research* (3rd ed., 559–603). Sage Publications Ltd.
- Kuhn, T. (1971). *La estructura de las revoluciones científicas*. Fondo de Cultura Económica.
- Martínez-casasola, L. (22 de octubre de 2022). Evaluación formativa: ¿Qué es este método para comprobar el aprendizaje? *Psicología y Mente*. <https://psicologiymente.com/desarrollo/evaluacion-formativa>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2023). *Marco curricular competencial de aprendizajes*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/11/marco-curricular-competencial-de-aprendizajes.pdf>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2018) *Programa de Educación Ambiental Tierra de Todos*. <https://educacion.gob.ec/educacion-ambiental/>
- Mota de Cabrera, C. & Villalobos, J. (2007). El aspecto socio-cultural del pensamiento y del lenguaje: visión Vygotskyana. *Educere*, 11(38), 411-418. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S
- Moya, A., & Becerra, R. (2024). Investigación-acción participativa, crítica y transformadora. Un proceso permanente de construcción. *Integra Educativa Vol. III / N° 2*. <http://www.scielo.org.bo/pdf/rieiii/v3n2/a05.pdf>
- Muñoz, J., Hinojosa, E. & Vega, E. (2016). Opiniones de estudiantes universitarios acerca de la utilización de mapas mentales en dinámicas de aprendizaje cooperativo. Estudio comparativo entre la Universidad de Córdoba y La Sapienza. *Perfiles educativos*, 38(153), 136-151. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13246712009>
- Mosquera, I. (17 de enero de 2019). ABP, ¿aprendizaje basado en problemas o en proyectos? *Vicens Vives*. <https://blog.vicensvives.com/abp-aprendizaje-basado-en-problemas-o-en-proyectos/>
- Piaget, J. (1971). *La psicología y la pedagogía del niño*. Ariel.
- Raffino, Equipo editorial, Etecé (26 de septiembre de 2024). Metodología. *Enciclopedia Concepto*. <https://concepto.de/metodologia/>

- Schunk, D. (2012). *Teorías del aprendizaje. Una perspectiva educativa*. Pearson Educación.
- Subdirección de Currículo y Evaluación. (2017). *Manual de Estrategias Didácticas: Orientaciones para su selección*. Ediciones INACAP. https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-216076_recurso_pdf.pdf
- Tecnológico de Monterrey. (2020). *El Aprendizaje Basado en Problemas como técnica didáctica*. Dirección de Investigación y Desarrollo Educativo, Vicerrectoría Académica, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. <http://sitios.itesm.mx/va/dide/documentos/inf-doc/abp.pdf>
- Tovar, L. (2024). Metacognición y aprendizaje autónomo. *Sinergia Académica*, 5(2), 1-10. <https://sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/view/46/91>



Secretaría de
Cultura | *Quito renace*



Quito
Alcaldía Metropolitana