

Guía para el desarrollo de competencias

Educación de Personas
Jóvenes y Adultas

2025



Presentación

La Educación de Personas Jóvenes y Adultas, en adelante EPJA, aborda diferentes realidades sociales, educativas y culturales, que “abarca todo el espectro educativo, y tiene por objeto todos los aspectos de la vida y todos los campos del conocimiento y se dirige a todos los individuos, sea cual fuere su nivel de desarrollo”. UNESCO (1976).

En nuestro país, la EPJA, data del año 1899 con la creación de las escuelas nocturnas. Desde esa época, la demanda educativa de la EPJA ha ido en crecimiento. Así, en el país operan más de 330 centros educativos (entre sedes de CONED, Colegios Académicos Nocturnos, Escuelas Nocturnas IPEC, CINDEA y sus satélites) y otro número significativo de sedes y proyectos de Educación Abierta.

Ante ello, surge la necesidad de ofrecer una mediación oportuna a la población joven y adulta que se matricula en estas opciones. Por tanto, el presente documento denominado Guía para el desarrollo de competencias en la Educación de Personas Jóvenes y Adultas, pretende servir de insumo para la persona docente, para que realice los ajustes, en caso de considerarlo necesario, la actividad, guía o propuesta, a las características biopsicosociales de las personas estudiantes, asignatura o atinencia que desarrolla.



Orientaciones generales

En la EPJA resulta indispensable partir del bagaje de conocimientos que tienen las personas estudiantes, sus aprendizajes, conocimientos y experiencias previas, por lo que la persona docente debe convertir estas en recursos para el aprendizaje.

Se recuerda acá, que EPJA atiende al estudiantado de 15 en adelante, matriculado en las diferentes modalidades. La población estudiantil comprende, personas jóvenes, adultas y adultas mayores, personas desde procesos de alfabetización hasta educación diversificada (académica y técnica), además, puede constituirse incluso por profesionales que asisten a cursos libres o módulos emergentes, población indígena, migrante, afrodescendiente, y otros, así como personas privadas de libertad, jefes de familia, personas con responsabilidades asociadas a contextos familiares, personas activas en el ámbito laboral o en procura de incorporarse, personas con y sin discapacidad, LGTBIQ+, costarricenses, migrantes, apátridas, en riesgo de apatridia, de diferentes credos, cosmovisiones y convicciones, entre muchas otras.

Se invita a la persona docente a trabajar las Guías para el desarrollo competencias como complemento, en su planeamiento didáctico, utilizando las sugerencias de actividades integrales para enriquecer su mediación pedagógica. De ser posible, puede buscarse la interdisciplinariedad, la integración de aprendizajes y otras, que vengan a favorecer la mediación docente y el aprendizaje y desarrollo de competencias.



¿Cómo vincular esta guía en las modalidades EPJA?

Para las modalidades de la Educación de Personas Jóvenes y Adultas, se procede de la siguiente manera:

Figura 1. Estrategia para el desarrollo



Es preciso recordar que las competencias que se buscan fortalecer y desarrollar son:

1. Competencias para la ciudadanía responsable y solidaria:

implica la construcción de una comunidad local, nacional y global, comprometiéndose con el cumplimiento de los Derechos Humanos y de los valores éticos universales.

Figura 2. Representación de Competencias para una Ciudadanía Responsable y Solidaria.

1.2 Competencia cultural, interacción y autoexpresión: promueve la disposición a participar y aprender a trabajar en colaboración para favorecer el bienestar propio y el de los demás, con conciencia social y toma de decisiones responsables.

Esta competencia comprende las siguientes temáticas:

- Desarrollo socioemocional: autoconocimiento, autogestión, conciencia social, manejo de emociones, toma de decisiones fundamentadas.



- Participación cultural: influir en uno mismo y en los demás, como parte de la construcción de la identidad cultural en el marco de una comunidad justa, pacífica e inclusiva.

2. Competencias para la vida: busca el desarrollo integral y la consecución de proyectos de vida individuales y colectivos en los cuales se plantean y analizan situaciones problemáticas para generar alternativas de soluciones eficaces y viables.

Figura 3. Representación de Competencias para la vida.

2.1 Autocuidado y manejo de la vida cotidiana: aprender a gestionar sus propias vidas en el sentido de ser capaces de regular su comportamiento y generar ideas originales que tienen valor en la actualidad, para interpretar de distintas formas las situaciones y visualizar una variedad de respuestas ante un problema o circunstancia.

Esta competencia comprende las siguientes temáticas:

- Gestión de la vida cotidiana: goce pleno de los derechos y cumplimiento de responsabilidades en el marco de la convivencia inclusiva para alcanzar un objetivo común, articulando los esfuerzos propios con los de los demás.
- Ser miembro de una sociedad funcional: ciudadanía responsable con la capacidad de cuidar de su economía y su salud.

2.2 Pensar y aprender a aprender: capacidad de regular su propio aprendizaje y vincularlo a los intereses personales para conocer, organizar y autorregular su propio proceso de aprendizaje. Expresión de ideas (claras, precisas y relevantes) en diferentes situaciones, utilizando los medios de comunicación disponibles.



Esta competencia comprende la siguiente temática:

- Aprendizaje reflexivo: oportunidad de involucrarse en problemas y temas del mundo real que tienen un significado personal, en el cual, se buscan, producen, evalúan, editan y divultan datos e ideas.

3. Competencias para el empleo digno: consiste en aprender a

gestionar entornos multilingües y pluriculturales, en constante cambio, que pueden incluir personas de diferentes campos, y diversas fuentes de información o redes de datos. Fijación de metas que permitan superar los obstáculos, con resiliencia, esfuerzo, y tolerancia a la frustración para desempeñarse en una labor específica.

Figura 4. Representación de Competencias para el empleo digno.

3.1. Habilidades para la vida laboral y espíritu emprendedor: implica el abordaje de problemas sociales, culturales y ambientales, con el conocimiento de la localidad a la cual se pertenece, para comprender las características y cualidades exclusivas del comercio de la región y el país, que contribuyen al bienestar comunitario y al desarrollo sostenible local.

Esta competencia comprende las siguientes temáticas:

- Preparación para la vida laboral: desempeño ágil y flexible para entender y analizar las tecnologías digitales y las diversas tareas de la vida diaria, fomentando la resiliencia y la autoeficacia para enfrentarse al cambio constante. Detectar nuevas oportunidades, adaptarse a situaciones cambiantes y el manejo de la incertidumbre.



- La vida laboral en la práctica: promover experiencias emprendedoras personales para fortalecer los bienes y servicios que contribuyen al mejoramiento de la calidad de vida.

En resumen: se utilizarán los siguientes logotipos para representar las diferentes competencias:

Competencias para la ciudadanía responsable y solidaria.

Competencias para la vida.

Competencias para el empleo digno.



Si la guía no contempla alguna de las competencias, se mostrará el logo en escala de grises.

La guía contiene actividades integrales para el desarrollo de competencias, las cuales la persona docente deberá contextualizar e incorporar en las estrategias de mediación del planeamiento didáctico, según corresponda. Asimismo, teniendo en cuenta las definiciones orientadoras, el contexto, y las características de la población estudiantil atendida; la persona docente también, podrá elaborar sus propias actividades integrales para el desarrollo de competencias.

A continuación, se enlistan una serie de propuestas que constituyen guías para el desarrollo de competencias.

Las imágenes son tomadas de internet y se respetan los derechos de estas.



Propuestas de Guías para el desarrollo de competencias

Cada guía puede y debe ser adaptada a la población estudiantil, asignatura o atinencia, contexto y otras.

Guía N°1: Un perfil de redes sociales.

Nivel	Todos los ciclos y niveles de las modalidades EPJA, incluyendo Oferta Emergente y Cursos Libres.
Competencia general:	
Competencia específica:	Autocuidado y manejo de la vida cotidiana, Pensar y aprender a aprender (Competencias para la vida). Competencia cultural, interacción y autoexpresión (Competencias para la ciudadanía responsable y solidaria).
Temática:	Un perfil en redes sociales.
Actividades integrales sugeridas:	<ul style="list-style-type: none">La persona docente solicita al estudiantado elaborar un perfil de un personaje en estudio, en la red social:  <p>Ver anexo 1. Formato para el perfil.</p> <p>Este perfil se relaciona con los temas en estudio, por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none">- Si se trabaja Teorema de Thales, puede hablarse de Thales de Mileto.- Si se está leyendo un libro sugerido, podría ser un perfil del autor del libro, o del protagonista.- Si se estudia un evento histórico, puede referirse a los personajes principales.- En el área de ciencias, puede ser un científico y sus aportes. <p>Así las cosas, la persona debe elegir la información principal para el perfil, algunas ideas generadoras:</p>



- Lugar de residencia
- Ocupación
- Estudios realizados
- Entre otros.

Debe indicarse también los **amigos**, estos pueden considerar otros personajes vinculantes con el protagonista.

Además, debe colocar imágenes o dibujos en el espacio de **fotos**, por ejemplo, si se habla de una guerra, puede remontar al entorno de ese momento. Si es un científico, inventor u otro, las fotos pueden ir relacionadas con su tema de interés.

Dentro de las **publicaciones**, se deben contemplar aspectos propios del tema en estudio, que evidencien el repaso y el dominio del tema.

Posteriormente, se solicita a las personas hacer una exhibición de los perfiles creados y dar el espacio para visualizarlos e incluso discutirlos, según el tiempo disponible para dicha actividad.

Esta actividad y guía permite:

- Contextualizarse a la región en que se trabaja, si fuese la necesidad.
- Ajustarse a las diferentes asignaturas o atinencias.
- Servir de síntesis o cierre del tema en estudio.
- El contacto con la historia lo que favorece el aprendizaje.
- Emplear la sistematización de ideas y aspectos relevantes.

Adicional al propósito propio de la asignatura o atinencia, se debe vincular con:

- El impacto para la ciudadanía (enmarcada en una Ciudadanía responsable y solidaria).
- Competencias para la vida, en la búsqueda de la capacidad de síntesis y extracción de ideas principales.



Guía N°2: Haciendo conciencia para una movilidad segura, sustentable y sostenible.

Nivel	Todos los ciclos y niveles de las modalidades EPJA, incluyendo Oferta Emergente y Cursos Libres.
Competencia general:	
Competencia específica:	Autocuidado y manejo de la vida cotidiana, Pensar y aprender a aprender (Competencias para la vida). Habilidades para la vida laboral y espíritu emprendedor (Competencias para el empleo digno). Competencia cultural, interacción y autoexpresión (Competencias para la ciudadanía responsable y solidaria).
Temática:	Haciendo conciencia para una movilidad segura, sustentable y sostenible.
Actividades integrales sugeridas:	Bajo la metodología activa <i>Design Thinking</i> , se plantea uno o varios problemas a las personas estudiantes, previa selección por la persona docente. A continuación, algunas propuestas. Se recomienda que se busque y se ajuste al entorno inmediato: <ul style="list-style-type: none">• Cruce (de la comunidad) donde ocurren accidentes de tránsito con bastante frecuencia.• Una zona donde hay alto congestionamiento vial, frecuentemente.• Intersección de calles, en una zona que carece de señalización vial.• Afluencia a un lugar de encuentro (puede ser el centro educativo) de personas conduciendo sin licencia. Se explica a las personas que deben de realizar una serie de pasos: El primer paso corresponde a “ Empatizar ”, buscando que las personas se identifiquen con la problemática. Deben de reflexionar sobre: <ul style="list-style-type: none">-¿Qué consecuencias trae consigo el problema planteado?-¿Qué valores deben de potenciarse para una convivencia y movilidad segura?



Como segundo momento, se busca que la persona estudiante **defina** el problema, para ello debe acceder a las diferentes colecciones de datos disponibles, gráficos, infografías y tablas fijas o dinámicas, disponibles en el observatorio del COSEVI:

<https://www.csv.go.cr/observatorio>

Es en este momento, donde debe consulta el sitio web supracitado; por ejemplo, según las consecuencias del tema o problema seleccionado, puede elegir, infracciones, personas fallecidas, entre otras.



Es importante resaltar que este sitio se encuentra en constante actualización, por lo que los datos, serán además de reales, remozados.

El propósito de consultar las estadísticas es sensibilizar a la población, crear conciencia y realizar comparaciones.

De seguido, se les indica que deben **idear** y plantear diferentes soluciones, a la luz de toda la información consultada y en búsqueda de una movilidad segura, sustentable y sostenible.

Estas ideas, deben de registrarse para analizar la viabilidad de cada una, según la normativa vigente, la realidad país o de la zona, la señalización, y otras. Así, por ejemplo, si se propone una campaña, esta debe de responder a lo normado, si se propone la colocación de señalización, deben de ser seleccionadas según finalidad, entre otras.

Todas las ideas, deben de contener una propuesta para el gobierno local, el MOPT o a quien corresponda. Es aquí, donde la persona docente desde su especialidad focaliza el tema.



	<p>Se plantean algunas propuestas para ser valoradas por la persona docente según su especialidad.</p> <ul style="list-style-type: none">• Desde Matemática, por ejemplo, puede enfocarse en la creación de tablas estadísticas, cuadros y gráficos, o su interpretación, para la toma de decisiones.• Desde Educación Cívica, puede abordarse conceptos básicos para la Seguridad vial en Costa Rica, Ley de Tránsito de Costa Rica, señales de control de tránsito: verticales, horizontales y semáforos y el sistema vial en Costa Rica, entre otros.• Desde Estudios Sociales, en niveles iniciales se puede desarrollar el reconocimiento de las actitudes y prácticas responsables para el fortalecimiento de la seguridad personal y vial de los habitantes del Cantón.• En Ciencias, valorar las acciones que promueven estilos de vida saludables, que favorezcan el funcionamiento de los diferentes sistemas del cuerpo humano, al implementar alternativas de movilidad sostenibles y saludables, como desplazarse en bicicleta, caminando, así como identificar las características del movimiento.• Desde otras atenciones o asignaturas, se puede estudiar el beneficio para la salud física y mental para una sana convivencia. <p>Además, se puede aprovecharse el video siguiente para motivar a la reflexión de las personas participantes:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=EfsWTeSauXE</p> <p>De seguido, se solicita, en el cuarto paso, para crear un prototipo, puede ser una maqueta, una campaña y su proceso de divulgación, un modelo matemático, u otro, que brinde solución al problema planteado.</p> <p>Debe proporcionarse el tiempo suficiente para su creación.</p> <p>Por último, se recibe realimentación de los diferentes subgrupos para evaluar el producto o prototipo, con el fin de establecer mejoras a las propuestas.</p> <p>Esta actividad y guía permite:</p> <ul style="list-style-type: none">• Contextualizarse a la región en que se trabaja.• Ajustarse a las diferentes asignaturas o atenciones.• Aprovechar el trabajo colaborativo como principio del aprendizaje entre pares y colaborativo (Paragogía).
--	---



	<p>Adicional al propósito propio de la asignatura o atinencia, se debe vincular con:</p> <ul style="list-style-type: none">• El aporte para una ciudadanía responsable y solidaria, en la búsqueda de un bien común, conciencia social, manejo de emociones, toma de decisiones fundamentadas.• Competencias para la vida, al plantear y analizar situaciones problemáticas para generar alternativas y soluciones eficaces y viables.• Se puede visualizar como parte de la preparación para la vida laboral, ante la necesidad de desplazarse de forma responsable, visualizando la licencia de conducir como una oportunidad de empleabilidad.
--	---





Guía N°3: Nos vamos de paseo.

Nivel	Todos los ciclos y niveles de las modalidades EPJA, incluyendo Oferta Emergente y Cursos Libres.
Competencia general:	  
Competencia específica:	<p>Autocuidado y manejo de la vida cotidiana, Pensar y aprender a aprender (Competencias para la vida).</p> <p>Habilidades para la vida laboral y espíritu emprendedor (Competencias para el empleo digno).</p> <p>Competencia cultural, interacción y autoexpresión (Competencias para la ciudadanía responsable y solidaria).</p>
Temática:	Nos vamos de paseo
Actividades integrales sugeridas:	<p>Consiste en planificar un paseo, este paseo puede ser en el interior o exterior del país.</p> <p>Para ello, las personas deben establecer:</p> <ul style="list-style-type: none">- Gastos de traslado (terrestre, marítimo o aéreo).- Planificar el itinerario, que incluya, cómo llegar, dónde alojarse, comidas, qué visitar, costos de entradas, tiempo de desplazamiento, etc.- Qué debe empacar (ropa, recursos de protección, para mosquitos, solar, medicamentos entre otros).- Las condiciones existentes para personas adultas mayores o con discapacidad.- Fechas del viaje.- Entre otros. <p>Así, cada subgrupo deberá realizar esta planificación, y sistematizar toda la información en una bitácora (Anexo 2), para posteriormente exponer al grupo.</p> <p>Es importante, que la persona docente define si los viajes serán dentro o fuera del país, o puede dejarlo a elección del estudiantado.</p> <p>Bajo esta actividad, se busca:</p>



- El respeto a la diversidad intercultural: pueden ser diversas zonas del país, zona urbana o rural, provincias con costumbres muy arraigadas, países con costumbres geografía y ocupaciones muy diferentes.
- Respeto a las personas con discapacidad, al poder visualizar si todos los lugares son accesibles para ellas.
- Costos de desplazamiento, entradas y viajes.

Además, busca:

- El fomento del aprendizaje colaborativo propio de la Paragogía (aprendizaje entre pares) utilizando la metodología activa: Aprendizaje basado en proyectos.
- El desarrollo de competencias para la vida, al propiciar la auto reflexión, autorregulación y planificación.
- El fomento de competencias para el empleo digno, al apoyar el emprendimiento y empresas, incluso visualizar la posibilidad de empleo en el ámbito turístico.
- El desarrollo de una ciudadanía responsable y solidaria mediante la participación cultural que influye en uno mismo y en los demás. Además, al concientizarse de la necesidad de espacios que permitan el desarrollo integral de todas las personas (incluyendo personas con discapacidad).



Guía N°4: “Rasca y Descubre: Objetivos 2030”

Nivel	Todos los ciclos y niveles de las modalidades EPJA, incluyendo Oferta Emergente y Cursos Libres.
Competencia general:	
Competencia específica:	Autocuidado y manejo de la vida cotidiana, Pensar y aprender a aprender (Competencias para la vida). Habilidades para la vida laboral y espíritu emprendedor (Competencias para el empleo digno). Competencia cultural, interacción y autoexpresión (Competencias para la ciudadanía responsable y solidaria).
Temática:	“Rasca y Descubre: Objetivos 2030”
Actividades integrales sugeridas:	Consiste en una actividad de aprendizaje donde las personas estudiantes deben raspar tarjetas para revelar información y desafíos relacionados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030. Así, cada subgrupo tendrá un conjunto de raspaditas con las siguientes frases (las frases pueden ajustarse a la temática, para ello se proporciona en los anexos, una raspadita sin frase para ser editada): <ul style="list-style-type: none">• “Proteger el planeta y asegurar la prosperidad para todos.”• “Cuidemos nuestro planeta con acciones sostenibles para todas las generaciones.”• “Un planeta sano es la base para una prosperidad duradera en nuestro hogar común.”• “Una educación inclusiva y de calidad para eliminar la discriminación y construir un futuro equitativo.” Adicional a las frases anteriores, se propone “El medio ambiente es un bien colectivo, patrimonio de toda la humanidad y responsabilidad de todos”. Se entrega así, las raspaditas del Anexo 3 , dada la indicación, de que luego de raspar y deben ordenar la oración que se forma con las palabras de todas las raspaditas. Posterior a ello, cada subgrupo contextualiza la frase u oración a situaciones o problemáticas de su entorno inmediato y establece posibles soluciones. Según el desempeño del estudiantado, puede



	<p>solicitarse que se adapten a contextos más amplios y complejos. De apoyo se adjunta una raspadita sin texto para su edición (Anexo 4). Por último, cada subgrupo expone las propuestas de solución a sus demás compañeros (as), para recibir realimentación de su parte.</p> <p>Nota: para crear las raspaditas, solo deben imprimirse, emplasticarse por el frente, colocar pintura acrílica en el rectángulo interior y dejar secar, tal y como se muestra en el Anexo 5.</p> <p>Se busca que las personas desarrollos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Competencias para la vida.<ul style="list-style-type: none">○ Al seleccionar problemáticas, crear propuestas y soluciones.○ Aprender a escuchar.○ Aprender a recibir críticas constructivas.○ Trabajar con otras personas.○ Aceptar que se puede fracasar, pero se debe volver a intentar y empezar de nuevo.• Competencias para el empleo digno.<ul style="list-style-type: none">○ En la búsqueda de soluciones y acciones sostenibles, pueden estar estas vinculadas a las oportunidades de empleo y emprendimiento.• Competencias para la ciudadanía responsable y solidaria.<ul style="list-style-type: none">○ Construcción de la identidad cultural.○ Fomento de una comunidad justa, pacífica e inclusiva.○ Búsqueda del bien común.
--	---



Guía N° 5: Los refranes

Nivel	Todos los ciclos y niveles de las modalidades EPJA, incluyendo Oferta Emergente y Cursos Libres.
Competencia general:	  
Competencia específica:	Autocuidado y manejo de la vida cotidiana, Pensar y aprender a aprender (Competencias para la vida). Habilidades para la vida laboral y espíritu emprendedor (Competencias para el empleo digno). Competencia cultural, interacción y autoexpresión (Competencias para la ciudadanía responsable y solidaria).
Temática:	Los refranes
Actividades integrales sugeridas:	Objetivos: <ul style="list-style-type: none">• Reconocer la importancia de la sabiduría popular que subyace en los refranes mediante una actividad lúdica de análisis para su aplicación en la vida cotidiana y en el trabajo➤ La persona docente define un tema (laboral, ecológico, histórico, cultural, etc.) que sea relevante para las personas estudiantes de acuerdo con su contexto.➤ Se preparan tarjetas con fragmentos de refranes populares relacionados con el tema escogido. Cada refrán se divide y se escribe la mitad en una tarjeta y la otra mitad en otra tarjeta. Dentro de los refranes positivos y fomento de valores, se pueden considerar: "Haz el bien sin mirar a quién". "Quien siembra honestidad, recoge confianza" "No hagas a otros lo que no quieras para ti."➤ Se reparten las tarjetas entre las personas estudiantes y se les solicita que encuentren a sus respectivas parejas que tienen la otra parte del refrán.➤ Cada pareja de estudiantes lee, analiza y explica el refrán al resto del grupo. Puede acompañarse con la participación



grupal mediante conocimientos previos y experiencias de vida relacionados con el refrán.

El fin primordial es comprender que, a través de la historia, las experiencias humanas se han convertido en parte de su cultura y que los pueblos las atesoran y las transmiten como enseñanzas a las nuevas generaciones, mediante los refranes.

Debido que las temáticas son tan amplias, se pueden aplicar en el desarrollo de competencias para la vida, el empleo digno y una ciudadanía responsable y solidaria.

Tomar en cuenta que esta actividad puede también adecuarse a escribir en las tarjetas pequeñas frases u oraciones en otro idioma, conceptos y esquemas científicos, hechos históricos, ecuaciones matemáticas u otros temas programáticos en las diferentes disciplinas y atinencias.

Los refranes pueden colocarse a la vista de todas las personas estudiantes de la clase y servir como decoración de la clase mediante una pizarra. A continuación, se da un ejemplo de diseño. Ver **anexo 6**.



Guía N° 6: El puente

Nivel	Todos los ciclos y niveles de las modalidades EPJA, incluyendo Oferta Emergente y Cursos Libres.
Competencia general:	
Competencia específica:	Autocuidado y manejo de la vida cotidiana, Pensar y aprender a aprender (Competencias para la vida). Habilidades para la vida laboral y espíritu emprendedor (Competencias para el empleo digno). Competencia cultural, interacción y autoexpresión (Competencias para la ciudadanía responsable y solidaria).
Temática:	La construcción conjunta de un puente
Actividades integrales sugeridas:	<ul style="list-style-type: none">La persona docente solicita al estudiantado conformar subgrupos.Se entrega una cantidad de palitos o paletas a cada subgrupoSe le solicita que, sin utilizar goma o clavos o cinta, deben construir un puente entre dos pupitres que están separados a una distancia mayor que el tamaño de los palitos.El diseño final deberá ser un puente que se sostenga a sí mismo y soporte al menos el peso de un cuaderno.Después de un tiempo prudencial, se analizan los diferentes diseños construidos por cada subgrupo.Es importante al final, realizar un conversatorio sobre el proceso que realizó cada grupo para poder resolver el problema en la construcción de un puente.Se puede realimentar el proceso final de conclusiones de la actividad, observando alguno de los videos en el siguiente enlace, así como también, analizando los aportes culturales de Leonardo Da Vinci a la humanidad, entre ellos el puente de Leonardo Da Vinci. <p>Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=XtHpF-VoXh0</p> <ul style="list-style-type: none">Se realiza un cierre mediante un conversatorio, dando respuesta a las siguientes preguntas:<ul style="list-style-type: none">¿Considera que es más eficaz y productivo trabajando colaborativamente?



	<ul style="list-style-type: none">• ¿El trabajo grupal optimiza y gestiona mejor el tiempo para realizar una actividad?• ¿Qué consideraciones hay que tomar en cuenta para mejorar la comunicación en un trabajo grupal, evitando o disminuyendo posibles errores en el proceso?• ¿Cree usted que el trabajo grupal enriquece la realización de una actividad al tomar en cuenta puntos de vista diferentes?• ¿Cómo podría aplicar esta experiencia en su vida, en el ámbito laboral, en el familiar o en otros ámbitos?• ¿Cree usted que esta forma de trabajo colaborativo y comunicativo aumenta la motivación de los miembros del grupo?• Otras preguntas que la persona docente puede elaborar de acuerdo con el contexto. <p>El fin primordial es desarrollar el sentimiento de solidaridad, trabajo en grupo, planificación, diseño, organización, realimentación, entre otras competencias necesarias para la vida, el empleo digno y una ciudadanía responsable y solidaria.</p>
--	---



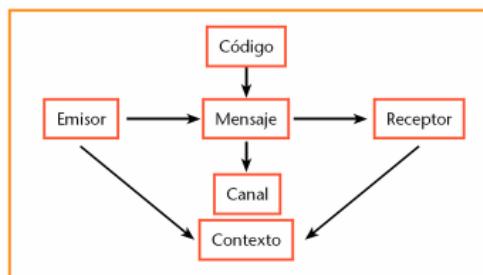
Guía N°7: La diferencia entre comunicar e informar

Nivel	Todos los ciclos y niveles de las modalidades EPJA, incluyendo Oferta Emergente y Cursos Libres.
Competencia general:	
Competencia específica:	Autocuidado y manejo de la vida cotidiana, Pensar y aprender a aprender (Competencias para la vida). Habilidades para la vida laboral y espíritu emprendedor (Competencias para el empleo digno). Competencia cultural, interacción y autoexpresión (Competencias para la ciudadanía responsable y solidaria).
Temática:	La comunicación y la información
Actividades integrales sugeridas:	Objetivo: Diferenciar un proceso de comunicación de un proceso de información mediante el análisis de una representación actuada para el desarrollo de una competencia comunicativa asertiva. La persona docente realiza un conversatorio sobre la importancia de la comunicación, desarrollando al menos los siguientes elementos: <ul style="list-style-type: none">➤ La comunicación es un proceso de intercambio de información que se produce entre los seres vivos. Es fundamental para la realización colectiva de tareas.➤ En el ser humano, cumple un papel preponderante para el desarrollo cultural. Garantiza que las experiencias y el aprendizaje de cada individuo no se pierdan con su muerte, sino que puedan conservarse y transmitirse a las futuras generaciones.➤ El proceso de la comunicación es básico en todos los ámbitos vitales del ser humano: el familiar, laboral, comunal y social en general; lo que permite propiciar el entendimiento, la cooperación, la empatía y la paz.



Posteriormente se analiza el esquema clásico de la comunicación y cada uno de sus componentes.

Esquema clásico de la comunicación



Tomado de:

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fquizlet.com%2Fes%2F511702383%2Fesquema-de-la-comunicacion-jakobson-diagram%2F&psig=AOvVaw1GTAewEiuS-XLZ1PjySgqU&ust=1730915890436000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRxqFwoTCICV7rzixYkDFQAAAAAdAAAAABAJ>

- La persona docente solicita a, al menos, dos participantes para que actúen: uno como emisor y el otro como el receptor.
- Al emisor se le entrega una tarjeta con la siguiente información:

Solicite al receptor el permiso para colocarle una venda en la boca, utilizando un pañuelo.

Indíquele al emisor que tome una silla (o cualquier otro objeto) y la coloque frente a la puerta de la clase.

Finalmente, camine hacia la puerta y verifique que efectivamente la silla está en el lugar solicitado.

- La persona docente conversará con el grupo, guiándose mediante las siguientes preguntas:



	<ul style="list-style-type: none">✓ En lo que se acaba de ver, ¿están presentes todas las partes constitutivas de la comunicación? (Emisor, receptor, mensaje, canal, realimentación...)✓ ¿Consideran ustedes que hubo un proceso de comunicación? <p>Después de analizar y contestar las preguntas, la persona docente solicitará a las personas estudiantes repetir la escena, solo que esta vez con dos diferencias.</p> <ol style="list-style-type: none">1. El emisor no tendrá la boca tapada con el pañuelo.2. Antes de que se coloque la silla frente a la puerta, el receptor realizará la sugerencia al emisor de que ese espacio no es apto para dejar un objeto y que, por seguridad, es mejor dejarla en otro lado donde no estorbe.3. El emisor aceptará la recomendación y agradecerá la sugerencia. <ul style="list-style-type: none">• La persona docente conversará nuevamente con el grupo, dando respuesta a las siguientes preguntas:<ol style="list-style-type: none">1) ¿Qué diferencias encontraron entre la primera y la segunda escena?2) ¿Dónde se dio un proceso de información y dónde se da un proceso de comunicación?3) ¿Qué se necesita para que se dé un proceso de comunicación? <p>El fin primordial es comprender que para que se produzca un proceso de comunicación, debe darse en un marco democrático, donde las personas tienen el derecho de aportar su opinión. De lo contrario, lo que se da es simplemente un proceso de información.</p> <p>Conocer esta diferencia es fundamental como parte de las competencias de comunicación para la vida, el empleo digno y una ciudadanía responsable y solidaria.</p>
--	---



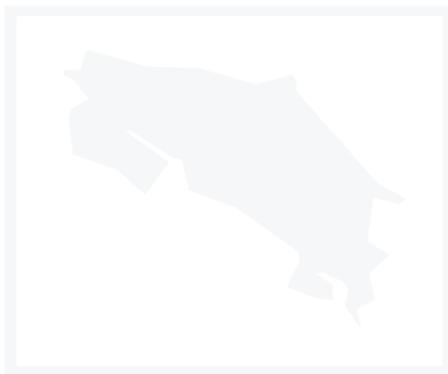
Guía N°8: Conozcamos Costa Rica

Nivel	Todos los ciclos y niveles de las modalidades EPJA, incluyendo Oferta Emergente y Cursos Libres.
Competencia general:	  
Competencia específica:	Autocuidado y manejo de la vida cotidiana, Pensar y aprender a aprender (Competencias para la vida). Habilidades para la vida laboral y espíritu emprendedor (Competencias para el empleo digno). Competencia cultural, interacción y autoexpresión (Competencias para la ciudadanía responsable y solidaria).
Temática:	Conozcamos Costa Rica
Actividades integrales sugeridas:	<ul style="list-style-type: none">La persona docente solicita al estudiantado conformar subgrupos de trabajo, y estos deben de colocarseLa persona docente tendrá al frente del grupo fichas con imágenes alusivas a las provincias de Costa Rica, Anexo 7.Una vez que los grupos de trabajo estén ordenados la persona docente levanta la imagen y pregunta: ¿A cuál provincia corresponde la imagen?La persona docente busca la estrategia que se adapte a las personas estudiantes para obtener las respuestas.En la parte final del anexo 7 la persona docente tendrá acceso a imágenes en blanco para contextualizar de acuerdo con su asignatura. <p>Una vez terminada la actividad se podrá socializar algunas interrogantes</p> <ul style="list-style-type: none">¿Qué experimentó a la hora de dar las respuestas?¿Cuál provincia se le dificultó más en descifrar?¿Cuál región de costa Rica le gusta más?¿Cuál imagen le gustó más?



- ¿Cuáles son las formas de empleo más comunes por provincia?
- ¿Qué atractivos naturales tiene cada provincia?

El fin primordial es desarrollar competencias para la vida, el empleo digno y una ciudadanía responsable y solidaria y es adaptable a las diferentes asignaturas o atinencias.





Guía N°9: El Arte de pensar como persona emprendedora

Nivel	Todos los ciclos y niveles de las modalidades EPJA, incluyendo Oferta Emergente y Cursos Libres.
Competencia general:	  
Competencia específica:	Autocuidado y manejo de la vida cotidiana, Pensar y aprender a aprender (Competencias para la vida). Habilidades para la vida laboral y espíritu emprendedor (Competencias para el empleo digno). Competencia cultural, interacción y autoexpresión (Competencias para la ciudadanía responsable y solidaria).
Temática:	Aprendamos a emprender
Actividades integrales sugeridas:	<ul style="list-style-type: none">La persona docente solicita al estudiantado conformar tres subgrupos, a la vez, indica que deben establecer los roles de participación entre ellos. Por ejemplo: una persona relatora, alguien que mida el tiempo, entre otros.Se entrega a cada grupo 10 fichas con imágenes y definiciones del diccionario del emprendedor. Anexo 8.Se solicita a las personas estudiantes, dar comentarios u opiniones en relación con las imágenes entregadas:La persona docente puede utilizar las siguientes preguntas generadoras: ¿Con cuáles imágenes y definiciones se identifican? ¿Con cuáles no? ¿Y por qué?Se solicita al estudiantado que seleccione tres imágenes con su definición, las muestren a los demás, lean y comenten.Una vez que cada subgrupo realiza su participación, se solicita que ordene las imágenes por orden de importancia de acuerdo a su criterio. <p>Se realiza un cierre de la actividad utilizando la técnica de Mapa mental colaborativo en donde cada grupo:</p>



	<ol style="list-style-type: none">1. Tema central: cada subgrupo proporciona un tema central relacionado con el contenido aprendido. Por ejemplo, "Innovación en el Emprendimiento".2. Creación del Mapa Mental: Cada subgrupo recibe una hoja grande de papel y marcadores de colores. En el centro de la hoja, escriben el tema central.3. Ramas Principales: Las personas estudiantes dibujan ramas principales que se desprenden del tema central, cada una representando un concepto clave discutido durante la clase.4. Subramas y Detalles: A partir de las ramas principales, las personas estudiantes añaden subramas con detalles, ejemplos y aplicaciones prácticas de cada concepto.5. Presentación del Mapa: Cada subgrupo presenta su mapa mental al resto de la clase, explicando las conexiones y los puntos importantes que han incluido.6. Discusión y Reflexión: Después de las presentaciones, se puede abrir una discusión para reflexionar sobre las diferentes perspectivas y cómo se relacionan entre sí. <p>Beneficios de esta Actividad:</p> <ul style="list-style-type: none">• Visualización del Conocimiento: Ayuda a las personas estudiantes a visualizar y organizar la información de manera estructurada.• Colaboración: Fomenta el trabajo en equipo y la colaboración.• Refuerzo del Aprendizaje: Refuerza los conceptos aprendidos y facilita la comprensión a través de la creación visual. <p>Algunas anotaciones:</p> <p>El mapa mental colaborativo desarrolla Competencias para la Vida cuando se desarrolla:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Habilidades de Comunicación:<ul style="list-style-type: none">- Expresión Oral y Escrita: las personas estudiantes practican cómo expresar sus ideas de manera clara y coherente, tanto al crear el mapa mental como al presentarlo.- Escucha Activa: Al trabajar en grupo y escuchar las presentaciones de otros, los estudiantes mejoran su capacidad de escuchar y comprender diferentes puntos de vista.
--	---



	<p>2. Habilidades de Colaboración:</p> <ul style="list-style-type: none">- Trabajo en Equipo: La actividad requiere que las personas estudiantes colaboren, compartan responsabilidades y trabajen juntos hacia un objetivo común.- Resolución de Conflictos: Al trabajar en grupo, las personas estudiantes aprenden a manejar desacuerdos y a encontrar soluciones que beneficien a todos. <p>3. Habilidades de Pensamiento Crítico y Creativo:</p> <ul style="list-style-type: none">- Análisis y Síntesis: las personas estudiantes deben analizar la información aprendida y sintetizarla en un formato visual, lo que mejora su capacidad de pensar críticamente.- Innovación: La creación de un mapa mental fomenta la creatividad y la capacidad de pensar fuera de lo convencional. <p>4. Habilidades de Gestión de la Información:</p> <ul style="list-style-type: none">- Organización: las personas estudiantes aprenden a organizar información de manera lógica y estructurada, lo que es útil en muchas áreas de la vida.- Uso de Herramientas: Al utilizar herramientas como papel, marcadores o software de mapas mentales, los estudiantes desarrollan habilidades tecnológicas y de gestión de recursos. <p>5. Habilidades de Autonomía e Iniciativa Personal:</p> <ul style="list-style-type: none">- Toma de Decisiones: Los estudiantes deben tomar decisiones sobre cómo estructurar el mapa mental y qué información incluir.- Responsabilidad: Cada miembro del grupo tiene la responsabilidad de contribuir al proyecto, lo que fomenta la autonomía y la iniciativa. <p>6. Habilidades de Aprendizaje Permanente:</p> <ul style="list-style-type: none">- Reflexión sobre el Aprendizaje: La actividad permite a los estudiantes reflexionar sobre lo que han aprendido y cómo pueden aplicar ese conocimiento en el futuro.- Adaptabilidad: Al enfrentarse a nuevas formas de organizar y presentar información, los estudiantes desarrollan la capacidad de adaptarse a diferentes situaciones y desafíos. <p>Estas competencias son fundamentales no solo para el éxito académico, sino también para la vida profesional y personal, ayudando a los estudiantes a convertirse en individuos más completos y preparados para enfrentar diversos retos.</p>
--	---



	<p>El mapa mental colaborativo desarrolla Competencias para el Empleo Digno cuando se desarrolla:</p> <p>1. Habilidades de Comunicación Efectiva:</p> <ul style="list-style-type: none">- Presentación de Ideas: Los estudiantes practican cómo presentar sus ideas de manera clara y persuasiva, una habilidad esencial en cualquier entorno laboral.- Escucha Activa y Feedback: Al trabajar en grupo, los estudiantes aprenden a escuchar activamente y a dar y recibir feedback constructivo, lo cual es crucial en el trabajo en equipo. <p>2. Habilidades de Trabajo en Equipo:</p> <ul style="list-style-type: none">- Colaboración: La actividad fomenta la capacidad de trabajar en equipo, respetando y valorando las contribuciones de cada miembro.- Resolución de Conflictos: Las personas estudiantes aprenden a manejar desacuerdos y a encontrar soluciones colaborativas, habilidades importantes en cualquier ambiente de trabajo, en el marco de una cultura de paz. <p>3. Habilidades de Pensamiento Crítico y Resolución de Problemas:</p> <ul style="list-style-type: none">- Análisis y Síntesis: Las personas estudiantes desarrollan la capacidad de analizar información y sintetizarla de manera coherente, habilidades necesarias para la toma de decisiones informadas.- Creatividad e Innovación: La creación de mapas mentales fomenta la creatividad y la capacidad de generar soluciones innovadoras a problemas complejos. <p>4. Habilidades de Gestión del Tiempo y Organización:</p> <ul style="list-style-type: none">- Planificación y Organización: Las personas estudiantes aprenden a organizar sus ideas y a planificar cómo presentarlas, lo que mejora sus habilidades de gestión del tiempo y organización.- Priorizar Tareas: Decidir qué información es más relevante y cómo estructurarla ayuda a desarrollar la capacidad de priorizar tareas.
--	--



5. Habilidades de Adaptabilidad y Flexibilidad:

- **Adaptación a Nuevas Herramientas:** Al utilizar diferentes herramientas para crear el mapa mental, los estudiantes se vuelven más adaptables y abiertos a nuevas tecnologías y métodos.
- **Flexibilidad en el Pensamiento:** La actividad fomenta la capacidad de adaptarse a nuevas ideas y enfoques, una habilidad valiosa en un entorno laboral en constante cambio.

6. Habilidades de Autonomía e Iniciativa:

- **Toma de Iniciativa:** Los estudiantes son alentados a tomar la iniciativa en la creación y presentación del mapa mental, desarrollando su capacidad de liderazgo.
- **Responsabilidad Personal:** Cada miembro del grupo tiene la responsabilidad de contribuir al proyecto, lo que fomenta la responsabilidad y la ética de trabajo.

7. Habilidades de Aprendizaje Permanente:

- **Reflexión y Mejora Continua:** La actividad permite a los estudiantes reflexionar sobre su propio aprendizaje y buscar maneras de mejorar continuamente, una actitud esencial para el desarrollo profesional.

Estas competencias son fundamentales para asegurar que los estudiantes no solo sean empleables, sino que también puedan prosperar en sus carreras y contribuir de manera significativa a sus lugares de trabajo.

El mapa mental colaborativo desarrolla **Competencias para la Ciudadanía Responsable y Solidaria** cuando se desarrolla:

1. Habilidades de Responsabilidad Social:

- **Conciencia Social:** Al trabajar en temas relacionados con la ciudadanía, los estudiantes pueden incluir conceptos como la justicia social, la sostenibilidad y la ética, fomentando una mayor conciencia de su papel en la sociedad.
- **Compromiso Cívico:** La actividad puede incluir discusiones sobre cómo aplicar los conceptos aprendidos para mejorar la comunidad, promoviendo el compromiso cívico y la participación activa.

2. Habilidades de Solidaridad y Empatía:

- **Trabajo en Equipo:** Al colaborar en la creación del mapa mental, los estudiantes aprenden a valorar y respetar las opiniones y contribuciones de sus compañeros, desarrollando empatía y solidaridad.
- **Apoyo Mutuo:** La dinámica de grupo fomenta el apoyo mutuo y la cooperación, esenciales para construir una comunidad solidaria.



	<p>3. Habilidades de Resolución Pacífica de Conflictos:</p> <ul style="list-style-type: none">- Manejo de Desacuerdos: Los estudiantes aprenden a manejar desacuerdos de manera constructiva, buscando soluciones que beneficien a todos y promoviendo la paz y la armonía.- Diálogo y Mediación: La actividad fomenta el diálogo abierto y la mediación, habilidades clave para resolver conflictos de manera pacífica. <p>4. Habilidades de Pensamiento Crítico y Reflexivo:</p> <ul style="list-style-type: none">- Análisis Crítico: Los estudiantes analizan temas relacionados con la ciudadanía y reflexionan sobre su impacto en la sociedad, desarrollando un pensamiento crítico y reflexivo.- Reflexión Ética: La actividad puede incluir la reflexión sobre dilemas éticos y morales. <p>5. Competencia de Participación y Compromiso Democrático:</p> <ul style="list-style-type: none">- Toma de Decisiones Colectiva: Los estudiantes practican la toma de decisiones de manera democrática, aprendiendo a valorar el consenso y la participación activa.- Responsabilidad Colectiva: La actividad refuerza la idea de que todos tienen un papel en la construcción de una sociedad justa y equitativa. <p>6. Competencia de Diversidad y Pluralismo:</p> <ul style="list-style-type: none">- Valoración de la Diversidad: Al trabajar en grupo, los estudiantes aprenden a valorar y respetar la diversidad de opiniones, culturas y perspectivas.- Inclusión: La actividad promueve la inclusión y el respeto por las diferencias, fundamentales para una ciudadanía responsable y solidaria. <p>Estas competencias son esenciales para formar ciudadanos responsables, comprometidos y solidarios, capaces de contribuir positivamente a la sociedad.</p>
--	---



Guía N°10: El mundo del reciclaje

Nivel	Todos los ciclos y niveles de las modalidades EPJA, incluyendo Oferta Emergente y Cursos Libres.
Competencia general:	  
Competencia específica:	Autocuidado y manejo de la vida cotidiana, Pensar y aprender a aprender (Competencias para la vida). Habilidades para la vida laboral y espíritu emprendedor (Competencias para el empleo digno). Competencia cultural, interacción y autoexpresión (Competencias para la ciudadanía responsable y solidaria).
Temática:	Aprendamos a reciclar
Actividades integrales sugeridas:	<p>La persona docente solicita al estudiantado conformar subgrupos de cinco integrantes, a la vez, indica que deben establecer los roles de participación entre ellos. Por ejemplo: una persona relatora, alguien que mida el tiempo, entre otros.</p> <ul style="list-style-type: none">• Se entrega a cada grupo 12 fichas con imágenes de desechos sólidos o utensilios que producimos en el hogar. Anexo 9.• Se comenta entre las personas estudiantes, ¿cuáles desechos sólidos son reutilizables? no cuáles y el por qué?• Una vez que se seleccionaron los desechos debo de pensar en cuales de esos desechos sólidos produzco en mi hogar y que cantidad en (kg o gramos) por mes Anexo 10. <p>La persona estudiante sea grupal o individual realiza un cierre utilizando la técnica que deseé, dando respuesta a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Cuál fue la experiencia a la hora de seleccionar los desechos sólidos?• ¿Qué importancia tiene el reciclaje de esos desechos sólidos para el medio ambiente?• ¿Qué cambios podríamos hacer en el manejo de esos desechos sólidos de la familia?



- ¿Cuántos kilogramos o gramos de desechos sólidos produzco en mi hogar por mes?
- ¿Existe en mi lugar de residencia algún centro de reciclaje?
- ¿Me gustaría formar un grupo organizado de vecinos y agrupar los desechos sólidos que producimos?
- ¿Considera usted que con los desechos reutilizables que producimos se pueden generar ganancias económicas?
- ¿Cómo puede utilizar la tecnología de manera adecuada y responsable para promover valores como la verdad, la justicia y el respeto por la dignidad humana?

El fin primordial es desarrollar competencias para la vida, el empleo digno y una ciudadanía responsable y solidaria y es adaptable a las diferentes asignaturas o atinencias.



Guía N°11. Un mundo sin internet

Nivel	Todos los ciclos y niveles de las modalidades EPJA, incluyendo Oferta Emergente y Cursos Libres.
Competencia general:	
Competencia específica:	Autocuidado y manejo de la vida cotidiana, Pensar y aprender a aprender (Competencias para la vida). Habilidades para la vida laboral y espíritu emprendedor (Competencias para el empleo digno). Competencia cultural, interacción y autoexpresión (Competencias para la ciudadanía responsable y solidaria).
Temática:	Un Mundo sin internet
Actividades integrales sugeridas:	<p>La persona docente solicita al estudiantado conformar subgrupos de personas estudiantes a la vez, indica que deben establecer los roles de participación entre ellos. Por ejemplo: una persona relatora, alguien que mida el tiempo, entre otros.</p> <ul style="list-style-type: none">• Se entrega a cada grupo 12 logos de aplicaciones comunes de uso en el celular. Anexo 11.• Se comenta entre las personas estudiantes, ¿Cuáles aplicaciones utiliza más en su celular? y ¿Cuánto tiempo invierte en el día en su uso?• Elabore un listado entre todos los participantes del subgrupo sobre ¿Cuáles son las aplicaciones más utilizadas? ¿Cuántas personas las utilizan? y ¿Cuánto tiempo invierten en su uso? Anexo 12 <p>La persona estudiante sea grupal o individual realiza un cierre utilizando la técnica que desee, dando respuesta a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Cuál fue la experiencia a la hora de seleccionar las aplicaciones?• ¿Podría mejorar la educación el uso de internet?



- ¿Qué cambios podríamos hacer para hacer un uso adecuado de la tecnología?
- ¿Utilizaría aplicaciones como WhatsApp, Facebook, entre otros, para realizar un emprendimiento?
- ¿Qué enfermedades se asocian con un mal uso de aparatos tecnológicos?
- ¿Consideran ustedes que existe facilidad de empleo con el uso de la tecnología?
- ¿Cuáles hábitos saludables puedo combinar con el uso de la tecnología?

El fin primordial es desarrollar competencias para la vida, el empleo digno y una ciudadanía responsable y solidaria y es adaptable a las diferentes asignaturas o atinencias



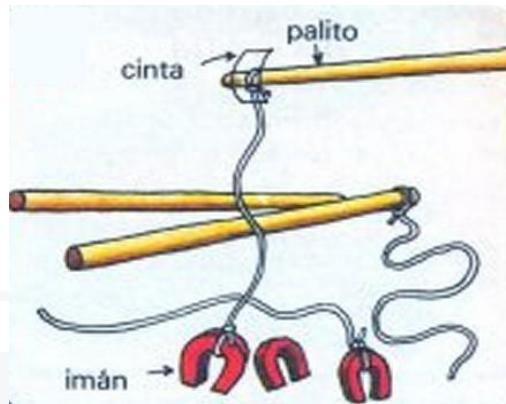
Guía N°12: La pesca

Nivel	Todos los ciclos y niveles de las modalidades EPJA, incluyendo Oferta Emergente y Cursos Libres.
Competencia general:	
Competencia específica:	Autocuidado y manejo de la vida cotidiana, Pensar y aprender a aprender (Competencias para la vida). Habilidades para la vida laboral y espíritu emprendedor (Competencias para el empleo digno). Competencia cultural, interacción y autoexpresión (Competencias para la ciudadanía responsable y solidaria).
Temática:	La pesca sostenible
Actividades integrales sugeridas:	Consecuencias de la pesca ilegal. Desarrollo: <ol style="list-style-type: none">1. La persona facilitadora solicita que se conformen grupos de cinco integrantes según sea el caso.2. La persona facilitadora entrega a cada equipo de trabajo la situación (Anexo 13), para su respectiva lectura y análisis.3. Luego solicita a cada equipo de trabajo realizar un listado de las causas y consecuencias de la pesca ilegal en Costa Rica, a partir de la situación. Se colocan algunos peces y animales de mar. A manera de ilustración se coloca la siguiente imagen:



4. Cada equipo de trabajo debe elegir a una persona, quien se encargará de realizar la pesca.

El facilitador, le entrega a cada persona elegida la caña de pescar. Se construyen cañas de pescar con materiales reciclados en el extremo se lo coloca un imán, con el fin de que sirva para pescar los animales.



5. En el recipiente o círculo, el facilitador coloca los animales marinos proporcionados y otros que incluya la persona docente (**Anexo 14**).
6. Luego solicita a cada persona elegida por grupo, colocarse alrededor del recipiente o círculo, con la caña de pescar.
7. Los demás integrantes del grupo están a la expectativa de la pesca, y como apoyo a la persona elegida, sin interferir en el proceso.
8. Aquellos que muevan las sillas, ingresen al círculo o saquen un animal marino (según corresponda) con la mano deben de regresar toda su pesca.
9. Una vez terminada la pesca, el facilitador revisa el resultado de la pesca.
10. Cada integrante de los subgrupos debe colocar los animales marinos en la franja de la diana. A continuación, se muestra una imagen para ilustrar.



Para su colocación debe explicar **por qué** colocó el animal marino en determinado círculo; los demás participantes deben estar de acuerdo con la ubicación de cada animal marino en la diana.

11. Una vez colocados todos los animales marinos pescados, se realiza una plenaria para socializar lo observado.
12. En los peces de diferentes tamaños los integrantes del grupo deben escribir lo siguiente, según sea cada caso:
 - En los peces grandes se anotan las causas externas internacionales.
 - En los peces medianos se anotan las causas internas nacional o local.
 - En los peces pequeños las consecuencias.
 - Los otros animales marinos, representan las especies en vía de extinción.
13. La persona docente coloca en la pizarra los tres círculos (diana) de diferentes tamaños y la representación del mar.
 - La persona docente debe explicar el sentido de cada uno de los círculos de la Diana y la representación del mar (**Anexo 15**). En el círculo pequeño se colocan los peces pequeños que representan las consecuencias.
 - En el círculo mediano, se colocan las causas internas representadas en los peces medianos.



- En el círculo grande se colocan las causas externas, representados en los peces grandes.
- En la representación del mar, se colocan las otras especies marinas pescadas.

La persona docente realiza un cierre utilizando la técnica que desee, con la finalidad de realizar un análisis a partir de la pesca ejecutada por cada equipo de trabajo.

¿Cuál fue su experiencia al enterarse que no debía pescar animales en vía de extinción?

Desde su ámbito, ¿cómo puede hacer conciencia de la importancia de una pesca sostenible?

¿Cuál es la importancia de llevar a cabo una pesca adecuada?

Esta estrategia se puede desarrollar en la asignatura o figura afín de:

- **Ciencias**
 - Construyamos nuestro bienestar personal y comunitario.
 - Promovamos el desarrollo humano en forma equitativa y sostenible.
 - Convivamos en entornos naturales y socioculturales seguros.
- **Matemáticas**
 - Razonamiento de los números, la geometría y el álgebra para la cotidianidad.
 - Comprendiendo nuestro entorno a través de la estadística.
- **Español**
 - ¡Comunicándonos en la cotidianidad!
 - Nos comunicamos mejor.

El fin primordial es desarrollar competencias para la vida, el empleo digno y una ciudadanía responsable y solidaria y es adaptable a las diferentes asignaturas o atinencias.



Guía N°12: La transformación de un bus, un estudio de caso.

Nivel	Todos los ciclos y niveles de las modalidades EPJA, incluyendo Oferta Emergente y Cursos Libres.
Competencia general:	
Competencia específica:	Autocuidado y manejo de la vida cotidiana, Pensar y aprender a aprender (Competencias para la vida). Habilidades para la vida laboral y espíritu emprendedor (Competencias para el empleo digno). Competencia cultural, interacción y autoexpresión (Competencias para la ciudadanía responsable y solidaria).
Temática:	Reutilización del bus, un estudio de caso.
Actividades integrales sugeridas:	Se propone un estudio de casos, basado en la transformación de un bus. Para ello, se expone lo siguiente: <ol style="list-style-type: none">1. A un centro educativo le fue donado un autobús, el cual no puede circular por problemas de motor y otros.2. La persona directora del centro educativo propone a la comunidad estudiantil realizar un concurso para que se diseñe una propuesta innovadora y que sea funcional para el proceso educativo, para reutilizar el automotor.3. La propuesta ganadora fue la de convertir el autobús con un ambiente para la preparación y degustación de bebidas sobre cuatro ruedas, que sirva para que el estudiantado de los cursos de preparación de bebidas con énfasis en: barismo, calibración y arte latte de café, coctelería y mixología, demuestren lo aprendido en las diferentes actividades que organice el centro educativo.4. La propuesta consiste en eliminar los asientos del autobús, pintar el interior con colores llamativos y que generen un ambiente propio para la degustación de bebidas, por lo que deben elegir pinturas de buena calidad y cantidades correctas para la mezcla de los



materiales, así como el material para forrar el piso del autobús, que permita la limpieza profunda.

5. También deben realizar una buena distribución interna para la colocación de mesas para trabajar y preparar las bebidas, fregadero que tenga salida de agua fría y caliente, así como para el desagüe de las aguas sucias, las cámaras de refrigeración, una bodega para los utensilios, un estante para colocar la cristalería en las que se debe servir las bebidas.
6. Un costado del autobús se le debe realizar dos cortes rectangulares para que sirvan de ventanas que se levanten para atender a los clientes.

Preguntas generadoras:

- ¿Cuál es la importancia de la reutilización de los materiales?
- ¿Qué beneficios tendrá el centro educativo con el desarrollo de la propuesta?
- ¿Cuáles ventajas tendrá la población estudiantil?

Este tipo de propuesta sirve para que sea analizada en diferentes asignaturas y módulos.

El fin primordial es desarrollar competencias para la vida, el empleo digno y una ciudadanía responsable y solidaria y es adaptable a las diferentes asignaturas o atinencias.

Las siguientes imágenes ilustran la transformación y busca motivar al estudiantado a participar.

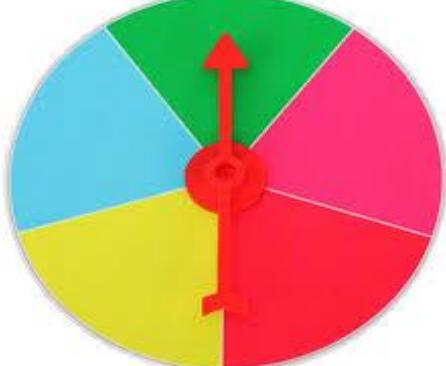




Las imágenes son tomadas de internet y se respetan los derechos de estas.



Guía N°12: La ruleta de mi futuro.

Nivel	Todos los ciclos y niveles de las modalidades EPJA, incluyendo Oferta Emergente y Cursos Libres.
Competencia general:	  
Competencia específica:	Autocuidado y manejo de la vida cotidiana, Pensar y aprender a aprender (Competencias para la vida). Habilidades para la vida laboral y espíritu emprendedor (Competencias para el empleo digno). Competencia cultural, interacción y autoexpresión (Competencias para la ciudadanía responsable y solidaria).
Temática:	La ruleta de mi futuro
Actividades integrales sugeridas:	<ol style="list-style-type: none">1. La persona docente pegará una ruleta con 6 colores diferentes, ejemplo: rojo, morado, azul, verde, amarillo y naranja. (Anexo 16) en la pizarra. También puede ser construida virtual, se puede apoyar en el siguiente recurso: https://spinthewheel.io/es2. La persona docente solicita al estudiantado colocarse al frente de la pizarra en forma de semicírculo.3. Una vez que las personas estudiantes estén colocadas según punto 2, la persona docente solicita nombrar a una persona estudiante voluntaria para que gire la flecha o ruleta. <p>La imagen siguiente pretende ilustrar el resultado de la ruleta.</p> 



4. Según salga el color así será su tipo de pregunta que deberá contestar. A continuación, se les brinda un ejemplo (los colores pueden variar según la ruleta construida):

Color	Pregunta
Rojo	¿Quién soy?
Violeta	¿Qué quiero ser?
Azul	¿Cómo puedo hacerlo?
Naranja	¿Qué espera mi familia de mí?
Ambar	¿Qué espera la sociedad de mí?
Amarillo	¿Cómo me veo a futuro?

Una vez terminada la actividad se podrán socializar algunas preguntas generadoras.

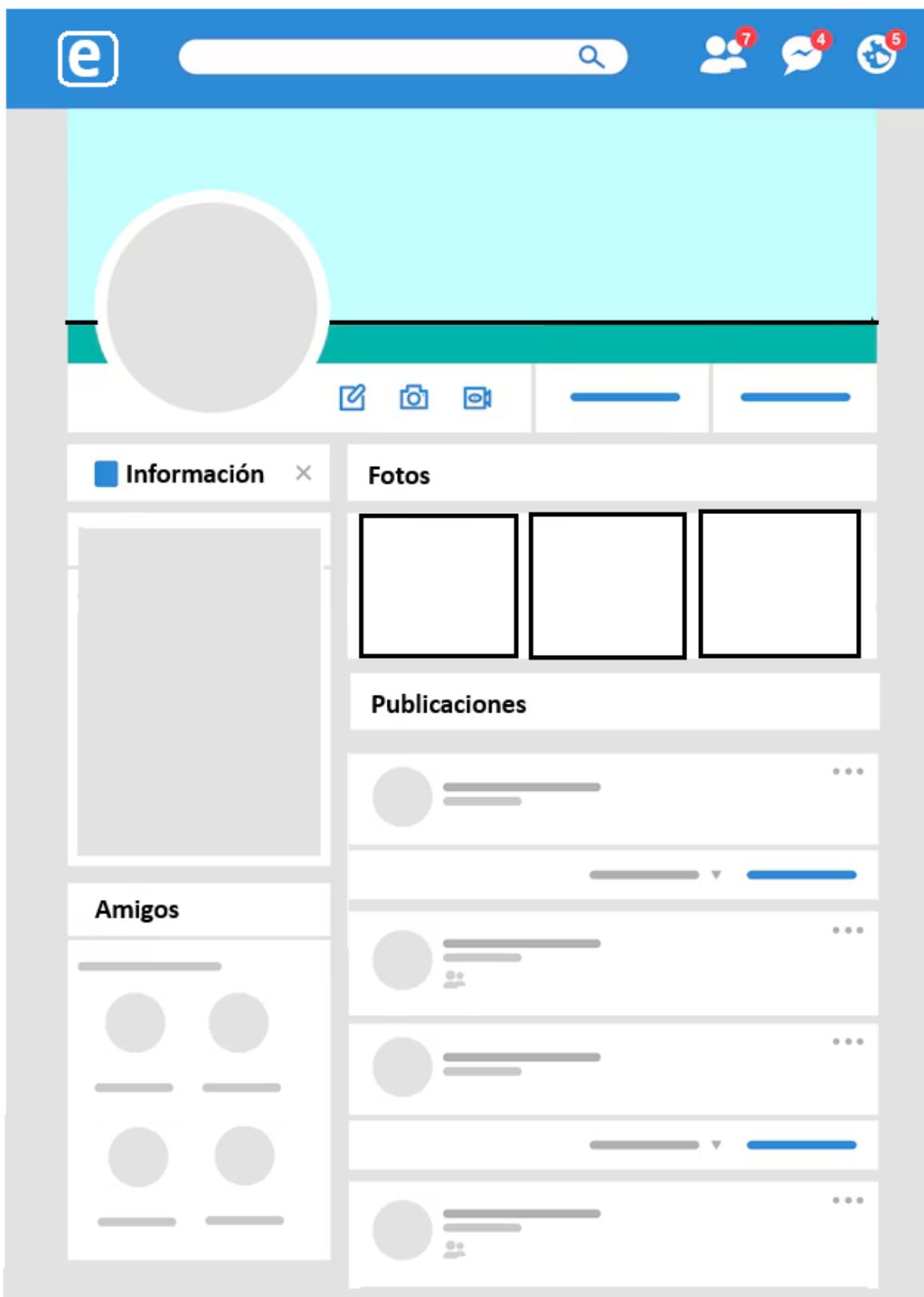
- ¿Cuál fue la experiencia a la hora de dar las respuestas?
- ¿Ha pensado en su futuro?
- ¿Cómo se siente como persona estudiante?
- ¿Cree que vale la pena el tiempo que dedica al estudio?
- ¿Qué obstáculos ha tenido que sobreponer al momento?
- ¿Qué valores considera fundamentales para guiar las decisiones importantes en tu vida?

Esta actividad permite desarrollarse en el módulo 120, Construyendo mi futuro, pero, además, puede servir de insumo para el diagnóstico inicial que debe realizar la persona docente, donde no sólo se abordan aprendizajes esperados, sino que se pretende conocer información importante de las personas estudiantes.

El fin primordial es desarrollar competencias para la vida, el empleo digno y una ciudadanía responsable y solidaria.



Anexo 1.



Anexo 2.



Bitácora del paseo

Lugar	Nº días	Nº personas
-------	---------	-------------

- Vía Terrestre
- Marítima
- Aéreo

Motivo

- Turismo
- Negocios
- Otro: _____

Itinerario

Información del lugar





Entradas a sitios

Gastos

Aspecto	Monto unitario	Monto total

Ropa y destalles





Anexo 3.

Raspaditas con frases:







Anexo 4.

Raspadita para ajustar la frase.



Anexo 5.

Ejemplo de raspadita.





Anexo 6.

Pizarra para colocar refranes.





Anexo 7.

Teatro Nacional



Estadio Nacional



Mangos



Piñas





Flores



Fortín



Papas



Basílica Virgen Los Ángeles

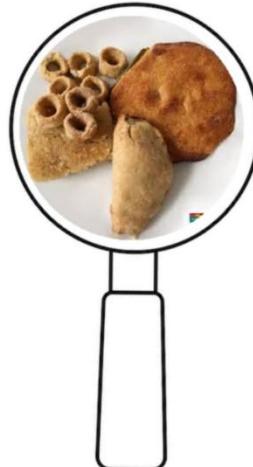




Iglesia colonial



Rosquillas



Churchill

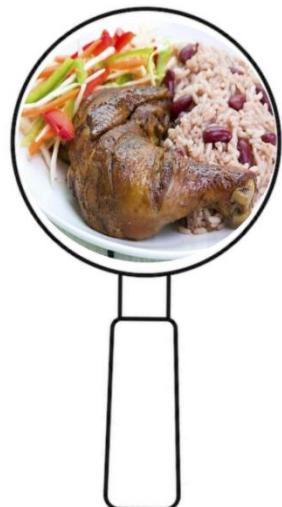


Faro

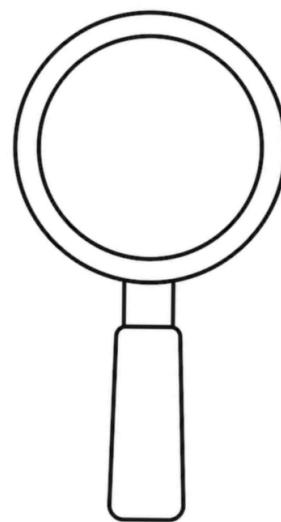
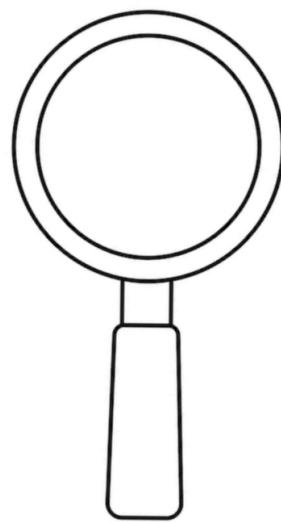
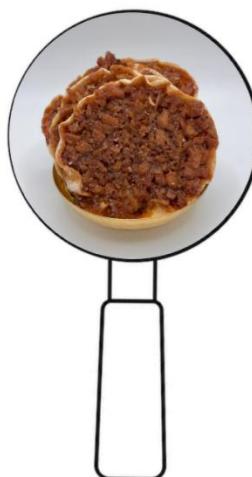




Rice and beans



Tártaras



**Anexo 8.**

CAPACITACIÓN

Capacitar es crear las aptitudes en los emprendedores que les permitan alcanzar sus metas y objetivos. En la capacitación quien capacita sólo debe facilitar ese proceso sin figurar en él. Es decir, capacitar al alguien es ampliar con más aptitudes la visión que ya tiene, sin que quien capacita pretenda cambiar esa visión diaria de un agente.

CAPITAL HUMANO

El capital humano es el más importante dentro de una organización y se remite a la productividad de los trabajadores en función de su formación y experiencia laboral.

Emprendimiento

Es un proceso consolidado producto de emprender un proyecto, también se utiliza como parte de aspectos macro como el "Ecosistema de Emprendimiento".

Fracaso

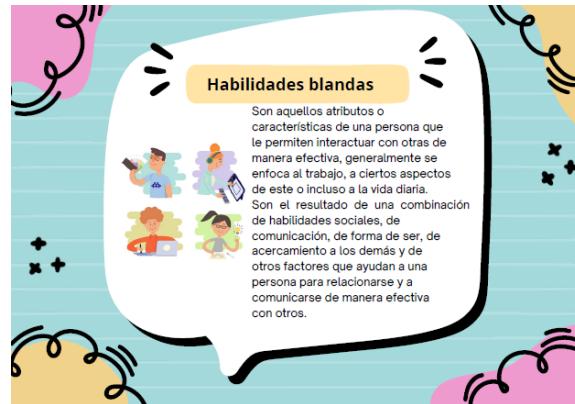
Consiste en la no realización de nuestros objetivos o en la interrupción de las tareas que ya hemos comenzado a realizar, sin embargo, en el emprendimiento el fracaso es una oportunidad de aprendizaje.

Empresa Social

Aquella que tiene un impacto positivo en el medioambiente o en la sociedad y, a la vez, resulta rentable como negocio.

Espíritu emprendedor

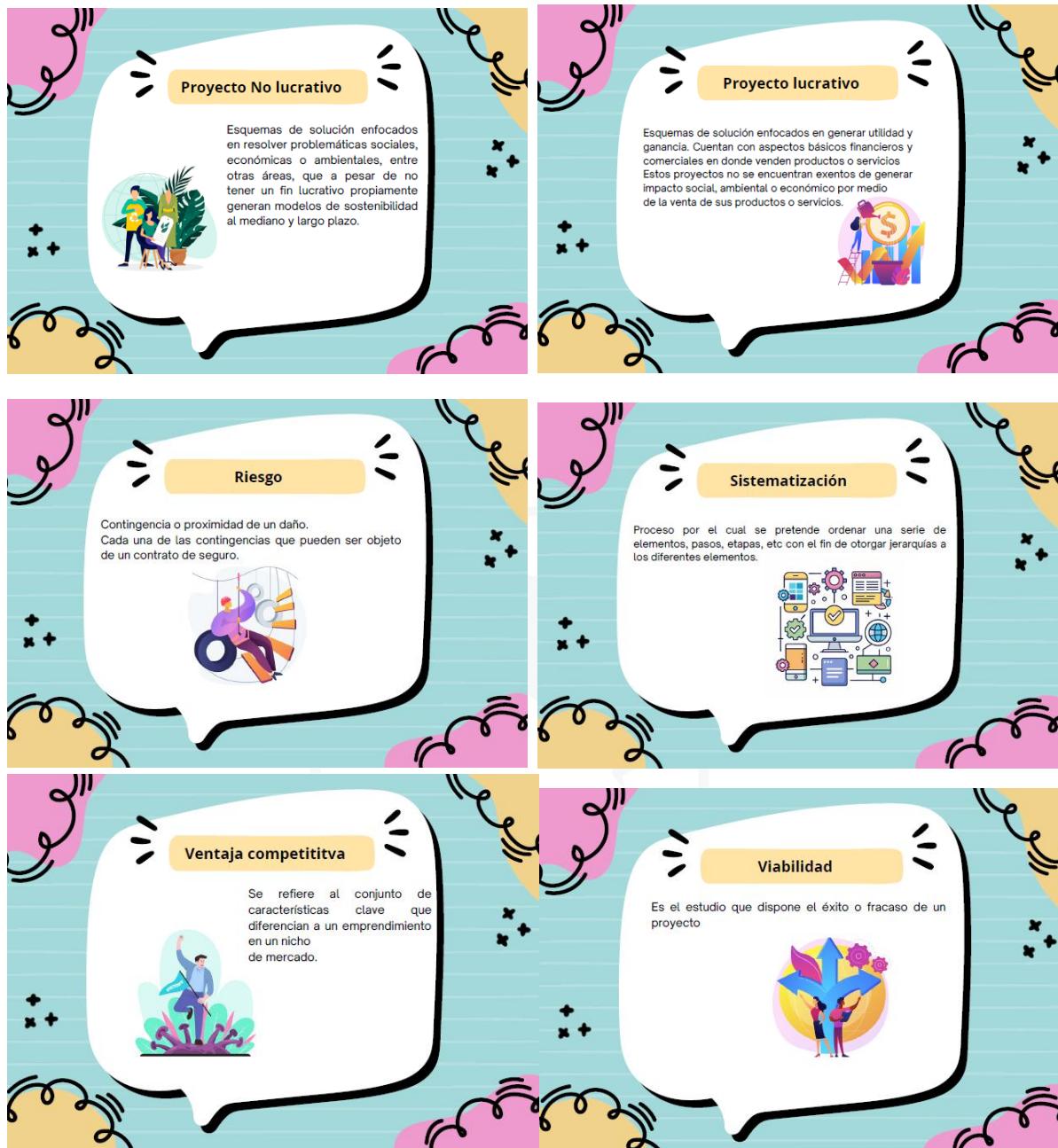
Es el motor que nos impulsa a continuar con cada iniciativa que nos proponemos. Este concepto se encuentra muy ligado a las iniciativas y a las acciones que vamos tomando en nuestras vidas. El espíritu emprendedor, por lo tanto abarca un conjunto de cualidades y habilidades que van desde el trabajo individual hasta el trabajo en equipo.





The infographic consists of eight speech bubbles arranged in two columns of four. Each bubble contains a title, a brief definition, and an icon. The background features stylized clouds in pink and yellow.

- Persona cliente**: Se refiere a una persona que a cambio de un pago recibe servicios/productos de alguien que se los presta por ese concepto.
- Persona consumidora**: Toda persona física o entidad de hecho o de derecho, que, como destinatario final, adquiere, disfruta o utiliza los bienes o los servicios, o bien, recibe información o propuestas para ello.
- Persona emprendedora**: Es una persona creativa, que crea valor en el mercado, identifica oportunidades, es ingeniosa y posee capacidad para aceptar retos.
- Persona física**: Son aquellas con la posibilidad de adquirir derechos y contraer obligaciones dentro del marco de la ley.
- Planificación**: Plan general, metódicamente organizado y frecuentemente de gran amplitud para obtener un objetivo determinado, tal como el desarrollo armónico de una ciudad, el desarrollo económico, la investigación científica, el funcionamiento de una industria.
- Población objetivo**: Son los usuarios del proyecto o beneficiarios directos, ubicados en una localidad específica. A esta población se le define por su pertenencia a un segmento socioeconómico, grupo etario (menores de seis años, por ejemplo), localización geográfica (zona rural o urbana) y carencia específica (insuficiente abastecimiento de agua potable). Este concepto se utiliza propiamente para los proyectos sociales.
- Prototipo**: Es convertir una idea de producto en un elemento tangible que puede ser "visto, medido y utilizado" para probar el concepto que se está desarrollando y por lo tanto se convierte en la primera aproximación real del producto para el mercado. MPV en sus siglas significa "Mínimo Producto Viable".
- Proyecto**: Se refiere al conjunto de actividades que desarrolla una persona o una entidad para alcanzar un determinado objetivo, son esquemas de solución para una problemática o necesidad en específico.





Anexo 9.

Botella de Plástico	Lata de aluminio	Cascara de banano
Bombillo	Ungüento medico	Aerosol
Empaque de Chocolates	Envase jugo	Embase de aceite automotriz



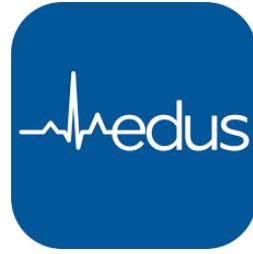
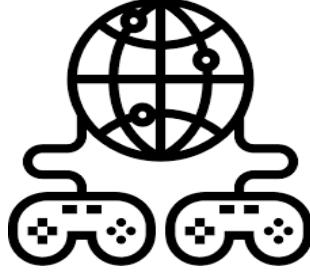
Manzana	Recipientes Pesticidas	Caja Pizza utilizada
		

Anexo 10

Desecho sólido reutilizable	Masa en gramos (g)	Masa en kilogramos (kg)
Botella de Plástico 600 ml	15 g	0,015 kg
Botella de Plástico 1 litro	20 g	0,020 kg
Botella de Plástico 3 litros	56 g	0,056 kg
Latas de aluminio	10 g	0,010 kg
Caja leche 1 litro	26 g	0,026 kg
Caja jugos 200 ml	5 g	0,005 kg



Anexo 11.

WhatsApp 	Facebook 	Correos electrónicos 
Tik tok 	Instagram 	Youtube 
Telegram 	Aplicaciones bancos 	EDUS 
NOTICIAS 	Deportes 	Juegos en línea 



Anexo 12.

Aplicaciones	Aplicaciones	Aplicaciones
Whats App  Cantidad de personas que la utilizan: _____ Horas de uso promedio: _____	Facebook  Cantidad de personas que la utilizan: _____ Horas de uso promedio: _____	Correos electrónicos  Cantidad de personas que la utilizan: _____ Horas de uso promedio: _____
Tik tok  Cantidad de personas que la utilizan: _____ Horas de uso promedio: _____	Instagram  Cantidad de personas que la utilizan: _____ Horas de uso promedio: _____	Youtube  Cantidad de personas que la utilizan: _____ Horas de uso promedio: _____
Telegram  Cantidad de personas que la utilizan: _____ Horas de uso promedio: _____	Aplicaciones bancos  Cantidad de personas que la utilizan: _____ Horas de uso promedio: _____	EDUS Expediente Médico  Cantidad de personas que la utilizan: _____ Horas de uso promedio: _____
NOTICIAS  Cantidad de personas que la utilizan: _____ Horas de uso promedio: _____	Deportes  Cantidad de personas que la utilizan: _____ Horas de uso promedio: _____	Juegos en línea  Cantidad de personas que la utilizan: _____ Horas de uso promedio: _____



Anexo 13

Situación

La amenaza que generan las prácticas ilegales no solo atentan contra la biodiversidad marina y las pesquerías regionales dentro del Gran Ecosistema Marino Costero del Pacífico Centroamericano (PACA), sino también a la economía generada por la exportación de estos recursos.

El biólogo costarricense **Randall Arauz**, líder de la coalición y director de política internacional de Marine Watch en Costa Rica, explicó a Delfino.cr que, un dictamen negativo para Costa Rica por parte del Servicio Nacional de Pesca Marina de los Estados Unidos (NMFS), **podría negar el acceso de los barcos pesqueros costarricenses a los puertos estadounidenses, además de implicar posibles restricciones a la importación de pescado o productos pesqueros a territorio norteamericano debido a la legislación de ese país.**

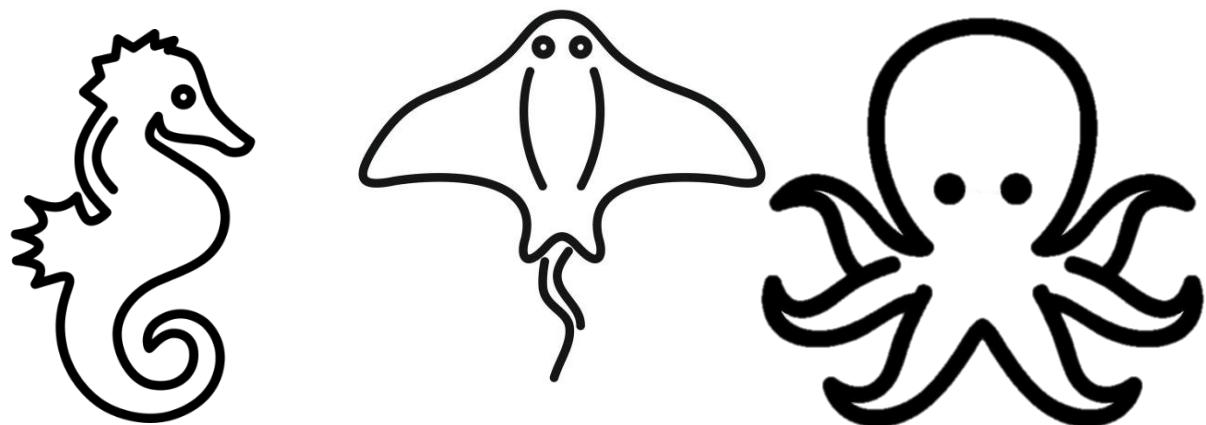
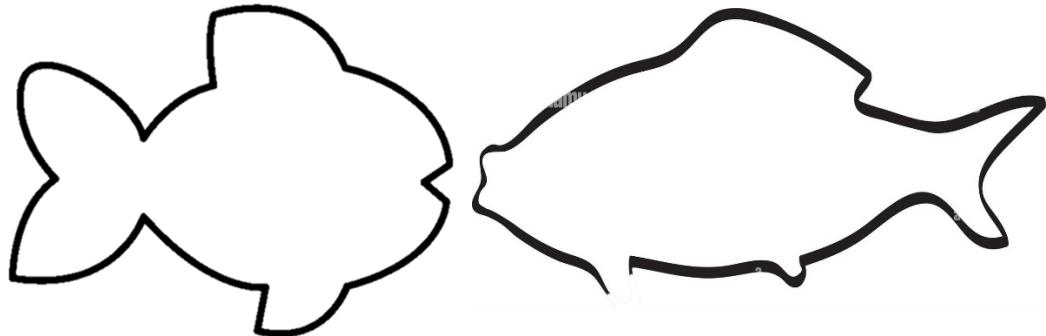
Arauz recordó que en los años 1999, 2003, 2005, y de 2009 a 2012, Estados Unidos bloqueó la exportación de camarones desde Costa Rica debido a que la forma de pescarlos amenazaba a las tortugas marinas. En la actualidad, de concretarse una sanción de los estadounidenses, dijo que podría haber afectaciones en las exportaciones de la pesca de palangre (pez dorado, picudos, tiburón).

<https://delfino.cr/2023/01/acusan-a-costa-rica-de-incumplir-convenciones-pesqueras-internacionales>



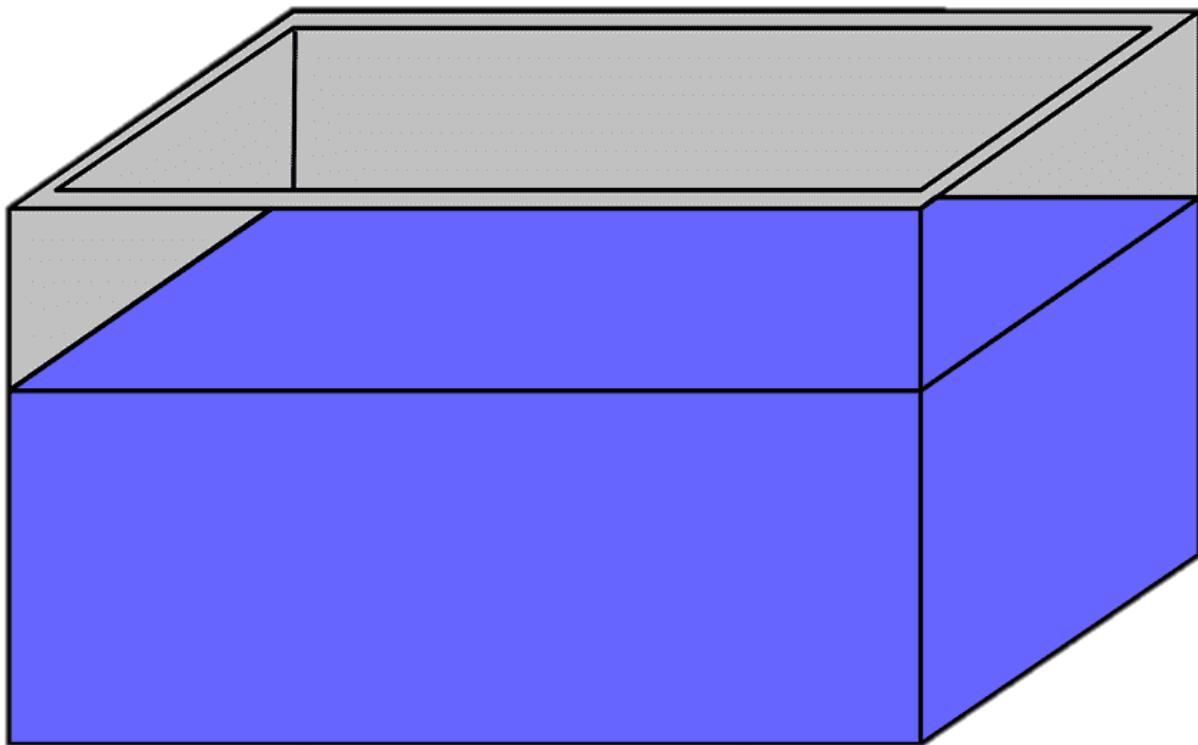
Anexo 14

Peces de tres tamaños diferentes y otros animales marinos con un imán en la boca.



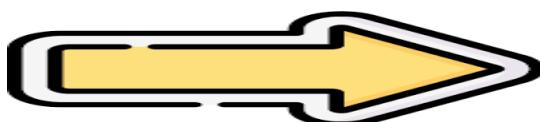
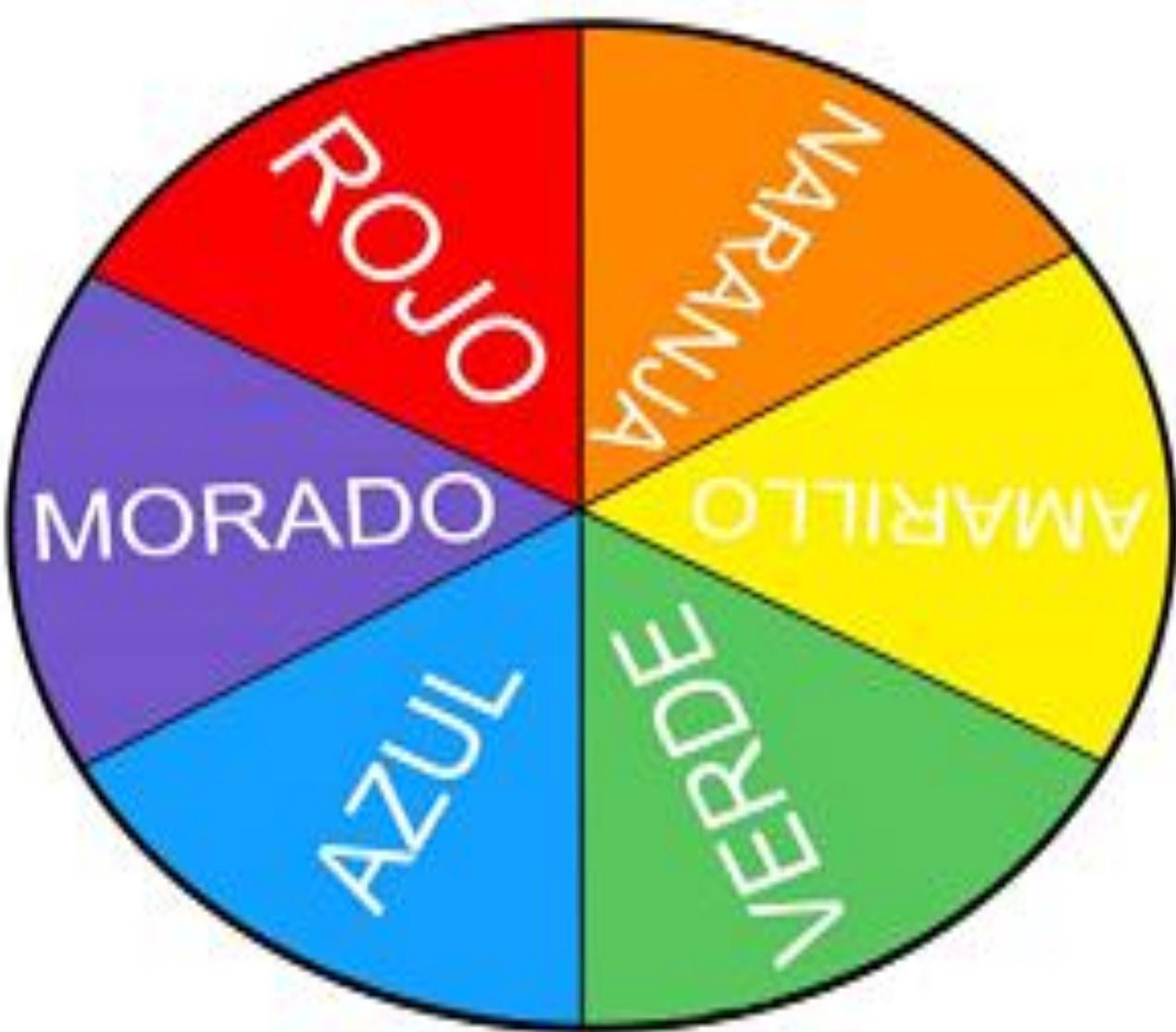


Anexo 15





Anexo 16



Autoridades Nacionales

Anna Katharina Müller Castro

Ministra de Educación

Guiselle Álpizar Elizondo

Viceministra Académica

Karolina Artavia Mendoza

Directora, Dirección de Desarrollo Curricular

Xinia López Oviedo

Jefa, Departamento de Educación
de Personas Jóvenes y Adultas

Realizado por el equipo de asesores del DEPJA

Realimentado por UADTC, DER y DOEV.