



# **Guía para el desarrollo de competencias**

**Educación de Personas Jóvenes y  
Adultas**

**Segunda guía**

**2024**



## Contenido

<b>Presentación</b> .....	3
<b>Orientaciones generales</b> .....	4
<b>Instrucciones generales:</b> .....	4
¿Cómo vincular esta guía en las modalidades EPJA? .....	4
La persona estudiante en modalidades EPJA.....	5
<b>Ejemplos de Guías para el desarrollo de competencias</b> .....	10
Propuesta 1. Aprendizaje reflexivo.....	10
Propuesta 2. Aprendizaje reflexivo en Balsa de Atenas .....	14
Propuesta 3. Gestión de la vida cotidiana .....	20
Propuesta 4: Invención de un producto, su propósito y su campaña publicitaria. .....	23
<b>Invitación final</b> .....	27
<b>Referencias bibliográficas</b> .....	29



## Presentación

Esta guía para el desarrollo de competencias constituye un complemento para el proceso educativo en la Educación de Personas Jóvenes y Adultas (EPJA).

La guía anterior contempla aspectos orientados principalmente en el rol del docente, así como orientaciones para el desarrollo de las competencias en las lecciones.

Esta segunda guía pretende abordar el rol de la persona estudiante, caracterizada en la EPJA, como jóvenes, personas adultas y adultas mayores: en diferentes situaciones. Asimismo, se hace acompañar de una serie de guías para el apoyo de la persona docente, enfocando a la persona estudiante como protagonista de los procesos educativos.

En esta línea, se presenta el documento denominado Guía para el desarrollo de competencias, Educación de Personas Jóvenes y Adultas, Segunda guía, como orientación para que el personal involucrado en el proceso educativo y el fomento de competencias para la vida, la ciudadanía responsable y solidaria, así como para el empleo digno.

Para todos los efectos, es indispensable concebir la EPJA como la principal herramienta de movilidad social ascendente, que no solo contribuye al crecimiento personal, sino también al colectivo, al propiciar beneficios de índole económico y social al país. Por lo anterior, las propuestas acá planteadas pretenden facilitar a la persona docente herramientas que circunscriban factores ambientales, organizativos, administrativos, recursos y técnicas para potenciar a la persona estudiante.



## Orientaciones generales

Como ya se ha mencionado, resulta fundamental que en los procesos educativos de personas jóvenes y adultas se parta de los aprendizajes, conocimientos, el contexto y experiencias previas del estudiantado, sean estas de índole laboral, personal o académicas.

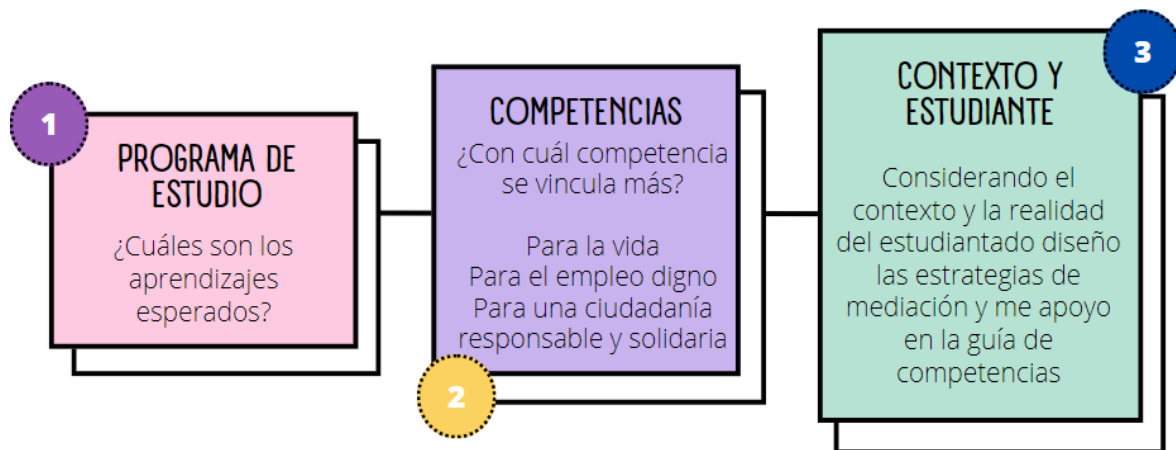
Para el curso lectivo 2024, la persona docente deberá trabajar las Guías para el desarrollo competencias de manera transversal durante todo el año como complemento a su planeamiento didáctico, utilizando las sugerencias de actividades integrales para enriquecer su mediación pedagógica. Lo anterior, en consonancia con los aprendizajes esperados establecidos en el programa de estudio correspondiente, su calendarización, el contexto y las características propias de la población educativa atendida.

### Instrucciones generales:

#### ¿Cómo vincular esta guía en las modalidades EPJA?

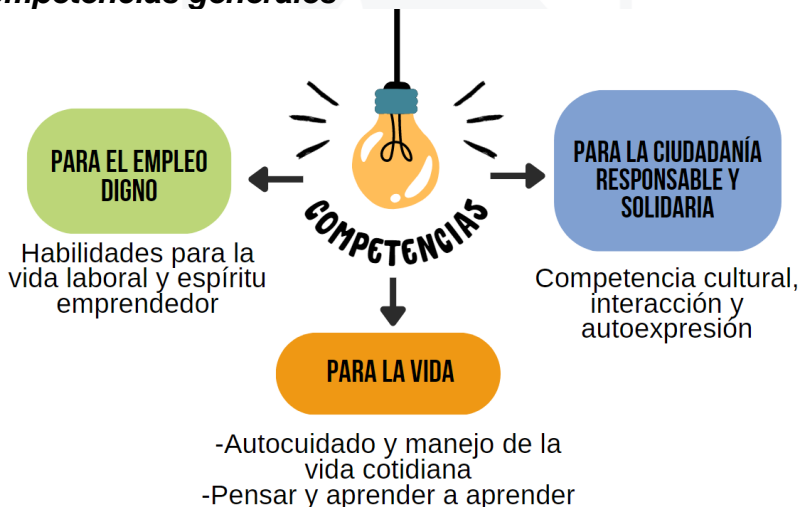
Se reitera que, para las modalidades de Educación de Personas Jóvenes y Adultas, la persona docente **vincula** los aprendizajes esperados por desarrollar, según el programa de estudio o los descriptores vigentes, con las diferentes competencias, a lo largo del curso lectivo. Lo anterior se plasma en la figura 1.

**Figura 1: Vinculación con las competencias.**



Las competencias generales por desarrollar, son aquellas ya definidas en la guía #1, las cuales se resumen en la figura 2, junto con las competencias específicas.

**Figura 2: Competencias generales**



Para ampliar sobre las definiciones sobre las competencias generales y específicas puede consultarse la guía #1.

### La persona estudiante en modalidades EPJA

La acción de contextualizar es ineludible en la Educación de Personas Jóvenes y Adultas (EPJA), puesto que promueve la participación bidireccional, efectiva,



horizontal y flexible, así como la colaboración y el trabajo conjunto de las personas involucradas.

Desde un enfoque oportuno para la población joven y adulta, se requieren estrategias didácticas que:

- Relacionen escenarios y situaciones reales de la vida cotidiana y del quehacer laboral.
- Despierten la curiosidad y la motivación por aprender y mejorar.
- Fomenten el desarrollo autónomo.
- Promuevan el aprender de otros y con otros.
- Permitan desaprender para aprender.

De ahí que, la persona estudiante, en un contexto educativo, debe concebirse como el **centro**, contemplando no solo los intereses, sino todas las características que le circunscriben. La imagen siguiente resume los factores que deben considerarse en el desarrollo de competencias.

***Figura 3: Factores vinculantes con la atención de la persona estudiante joven y adulta.***



La persona estudiante aprende de manera individual, aprende de otros, con otros, ayudando a otros y siendo apoyado por otros. De ahí que, el trabajo colaborativo, además de ser clave en el desarrollo de los aprendizajes propicia competencias, que en personas jóvenes y adultas son indispensables para desenvolverse en una sociedad.

Las actividades por implementar en la EPJA, deben ser activas, participativas y sobre todo, flexibles, adecuándose a la realidad circunstancial de cada comunidad, de cada institución y de la población estudiantil joven y adulta. Una actividad contextualizada supone un ámbito ideal para el desarrollo de aprendizajes significativos y adquisición de competencias.

Así, puede contemplarse diferentes fases, siempre haciéndose vincular con los enfoques propios de los programas de estudio. Dichas fases, pretenden que la persona estudiante sea el eje central de los procesos.

Fases de las actividades propuestas:

1. Confrontación de los participantes con una situación problemática.
2. Verificación de datos recogidos respecto de esa situación.
3. Análisis de dichos datos.



4. Organización y explicación de la información.
5. Reflexión en torno a lo realizado.

De esta manera propicia no solo la construcción de conocimiento de forma aislada, sino la potenciación de competencias y habilidades necesarias en las personas jóvenes y adultas; esto pues:

- Promueve la aplicación de aspectos del método científico, en cuanto a recolección, verificación, organización y análisis de datos.
- Desarrolla habilidades para la resolución de problemas, tanto en el plano personal como social.

Es una actividad basada en una metodología constructivista, participativa, no autoritaria, se da la posibilidad a los participantes de conjugar teoría y práctica para la resolución de problemas.

Las actividades deben involucrar componentes paragógicos, en tanto se da un aprendizaje cooperativo y social, en pares o en grupo, donde se da la metacognición (reflexionar sobre su propio aprendizaje) y en las que pueden utilizarse herramientas tecnológicas. Así como, andragógicos, en tanto el desarrollo de la actividad, se basa en los principios de horizontalidad, participación y flexibilidad.

Todo lo anterior, ¿para qué? Tal y como plantea la UNESCO (2022), se requiere que las personas estudiantes, puedan hacer frente a los nuevos desafíos y retos en los niveles individual, comunal, nacional, y ¿por qué no? a escala mundial, de ahí que se debe garantizar el derecho al aprendizaje a lo largo de toda la vida proporcionando a todas las personas, los conocimientos y las capacidades que necesitan para que desarrollen plenamente su potencial y puedan vivir con dignidad.





Por otra parte, los Objetivos del Desarrollo Sostenible (ODS) señalan que es necesario “Garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos”. En particular, la meta 4.4 de ese objetivo establece que “De aquí a 2030, aumentar considerablemente el número de jóvenes y adultos que tienen las competencias necesarias, en particular técnicas y profesionales, para acceder al empleo, el trabajo decente y el emprendimiento”.

A continuación, se presentan una serie de ejemplos de actividades que pretenden desarrollar y potenciar competencias en las personas jóvenes y adultas, se constituyen como un recurso más que puede ser utilizado por la persona docente, pueden y deben realizarse los ajustes que se consideren necesarios, contemplando el diagnóstico (experiencias, conocimientos previos, contexto, apoyos educativos que la persona requiere y otros) y los aprendizajes esperados por construir o potenciar, según la naturaleza de la asignatura, atinencia o especialidad.



## Ejemplos de Guías para el desarrollo de competencias

### Propuesta 1. Aprendizaje reflexivo.

<b>Ciclo o nivel</b>	Todos los ciclos y niveles.
<b>Competencia general:</b>	Competencias para la vida, para el empleo digno y para la ciudadanía responsable y solidaria.
<b>Competencia específica:</b>	Competencia cultural, interacción y autoexpresión (Competencia para la ciudadanía responsable y solidaria). Autocuidado y manejo de la vida cotidiana, Pensar y aprender a aprender (Competencias para la vida). Habilidades para la vida laboral y espíritu emprendedor (Competencia para la empleabilidad digna).
<b>Temática:</b>	<b>Aprendizaje reflexivo:</b> oportunidad de involucrarse en problemas y temas del mundo real que tienen un significado personal, en el cual, se buscan, producen, evalúan, editan y divulgan datos e ideas.
<b>Actividades integrales sugeridas:</b>	<b>1. Confrontación de los participantes con una situación problemática</b>  Crear una situación problemática de interés para las personas estudiantes, con base en su realidad social, económica y cultural. Para ello, puede utilizar como recurso una noticia, una infografía, una película, un documental, entre otros.  Puede trabajar la actividad en pares o en grupo, según lo vea conveniente.



## 2. Verificación de datos recogidos respecto de esa situación

Solicite a las personas estudiantes que recolecten información sobre la situación planteada. Para ello puede utilizar una lluvia de ideas, buscar información en internet, instituciones (Ministerio de Agricultura y Ganadería, Ministerio de Ambiente y Energía, universidades, municipalidades, entre otros).

En esta etapa es importante aprender a verificar los datos, analizando la fuente de dónde provino (primarias y secundarias), diferenciar entre un criterio objetivo y un criterio subjetivo, datos cuantitativos y datos cualitativos, etc.



## 3. Análisis de dichos datos

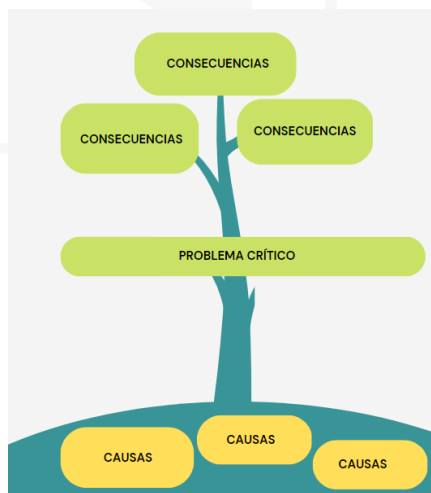
Se debe socializar la información y se realiza un conversatorio en torno a la problemática, utilizando los nuevos conocimientos adquiridos mediante los datos recolectados.



#### 4. Organización y explicación de la información

Es importante aprender a organizar adecuadamente la información. Para ello, pueden diseñar gráficos, esquemas, organigramas, mapas conceptuales, entre otros.

Como un punto aparte, es importante aprender a diferenciar las causas de los efectos, en una problemática determinada, en donde se puede utilizar la técnica del árbol y construirlo entre todos, en tanto se discute el porqué es una causa y el porqué es un efecto.



#### 5. Reflexión en torno a lo realizado

En este punto, es importante retomar lo aprendido durante la actividad, y conversarlo con los estudiantes, desde dos puntos de vista.

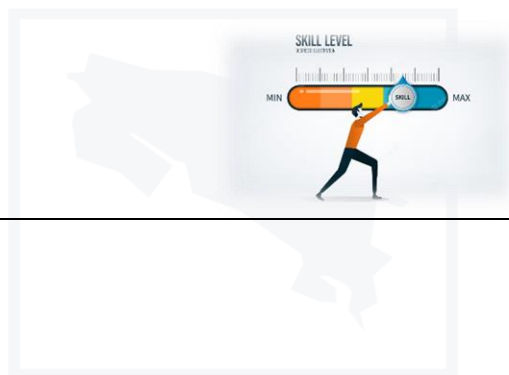
Desde un punto social, se analizó un problema del entorno, que afecta a todos, mediante la recolección de datos fiables,



comprendiendo sus causas y sus efectos, así como encontrando una posible solución para resolverlo.

Desde un punto de vista personal, el estudiante aprendió a desarrollar una serie de habilidades, inherentes a la competencia para la vida:

- Pensamiento crítico ante una situación determinada.
- Comunicación y trabajo colectivo para la búsqueda de soluciones.
- Verificación y organización de la información.
- Análisis de una problemática a partir de sus causas y efectos.





## Propuesta 2. Aprendizaje reflexivo en Balsa de Atenas

<b>Ciclo o nivel</b>	Todos los ciclos y niveles
<b>Competencia general:</b>	Competencias para la vida, para el empleo digno y para la ciudadanía responsable y solidaria.
<b>Competencia específica:</b>	Competencia cultural, interacción y autoexpresión (Competencia para la ciudadanía responsable y solidaria). Autocuidado y manejo de la vida cotidiana, Pensar y aprender a aprender (Competencias para la vida). Habilidades para la vida laboral y espíritu emprendedor (Competencia para la empleabilidad digna).
<b>Temática:</b>	<b>Aprendizaje reflexivo:</b> oportunidad de involucrarse en problemas y temas del mundo real que tienen un significado personal, en el cual, se buscan, producen, evalúan, editan y divulgan datos e ideas
<b>Actividades integrales sugeridas:</b>	<b>APLICACIÓN DE LA ACTIVIDAD PROPUESTA EN UNA SITUACIÓN DE ORIENTACIÓN APRENDIZAJE CONCRETA</b> <b>Lugar: Balsa de Atenas</b> <b>1. Confrontación de los participantes con una situación problemática</b>  Las personas estudiantes que asisten a una institución educativa de la EPJA, están preocupadas porque han visto un aumento del número de personas mordidas por serpientes terciopelo, en la comunidad y sus alrededores. La gran mayoría son trabajadores del campo, dueños de fincas, pequeñas parcelas o jornaleros, aunque también se han dado caso de ataques de serpientes dentro de las casas y en los caminos y veredas. Esto último atañe a muchos estudiantes que deben desplazarse a pie durante las noches para trasladarse hasta o desde la institución educativa.  <b>2. Verificación de datos recogidos respecto de esa situación.</b>  Mediante una lluvia de ideas, se solicita a los estudiantes que aporten experiencias que han tenido y conocimientos al



respecto. Asimismo, se les organiza para que busquen datos en la Universidad Técnica Nacional (UTN), así como en otras entidades y en internet.

Posteriormente, se dan algunos ejemplos de datos recolectados por los estudiantes.

Dato 1: El cuento más popularizado en la zona, es que una vez, iba pasando una avioneta de la UCR que transportaba gran cantidad de serpientes que iban para el Instituto Clodomiro Picado, y se estrelló cerca del Cerro Pelón, liberando a todas esas serpientes (Fuente: Cuento popular).

Dato 2: Existe la creencia de que las culebras boas se pueden aparear con otras, como la Terciopelo, y reproducirlas.

Dato 3: Se ha generalizado la práctica que todas las serpientes hay que matarlas.

Dato 4: Dentro de los depredadores de las terciopelos están las serpientes Zopilotas.

Dato 5: Las serpientes Zopilotas no son venenosas, son de color negro, alcanzan los 2 m de tamaño, y tienen color rojo en su etapa juvenil por lo que se les conoce como serpiente de sangre.



Tomado de:

[https://elnortehoy.files.wordpress.com/2019/12/11070209\\_10154362512033881\\_1534116006533372564\\_o.jpg?w=740](https://elnortehoy.files.wordpress.com/2019/12/11070209_10154362512033881_1534116006533372564_o.jpg?w=740)



Dato 6. Las terciopelos son muy fecundas y pueden dar a luz hasta 90 crías. Su color lo mantienen en toda su vida y les permite confundirse muy bien con el medio.

### 3. Análisis de los datos recolectados

Mediante un conversatorio se analizan los datos recolectados, indicando el nivel de fiabilidad de acuerdo con la fuente.

Dato	Características
Dato 1: El cuento más popularizado en la zona, es que una vez, iba pasando una avioneta de la UCR que transportaba gran cantidad de serpientes que iban para el Instituto Clodomiro Picado, y se estrelló cerca del Cerro Pelón, liberando a todas esas serpientes	(Fuente popular)  No hay evidencia al respecto, aunque sí se ha dado el caso de avionetas accidentadas.
Dato 2: Existe la creencia de que las Boas se pueden aparear con otras culebras, como la Terciopelo, y reproducirlas	(Fuente popular)  No hay evidencia científica, porque son especies diferentes.
Dato 3: Se ha generalizado la práctica que todas las serpientes hay que matarlas	Creencia popular. Hay un criterio subjetivo por desconocimiento y temor.
Dato 4: Dentro de los depredadores de las terciopelos están las serpientes Zopilotas.	(Fuente científica: Esc. Biología de la UCR) Dato objetivo basado en investigación científica.
Dato 5: Las serpientes Zopilotas no son venenosas, color negro, alcanzan los 2 m de tamaño, y tienen color rojo en su etapa juvenil por lo que se les conoce como serpiente de sangre. Pueden dar a luz de 9 hasta 22 crías	(Fuente científica: Esc. Biología de la UCR) Dato objetivo basado en investigación científica, que presenta datos cuantitativos del tamaño y cualitativos como los del color.
Dato 6. Las terciopelos son muy fecundas y pueden dar a luz hasta 90 crías. Su color lo mantienen en toda su vida y les permite	(Fuente científica: Esc. de Ganadería de la UTN)





confundirse muy bien con el medio.

#### 4. Organización y explicación de la información

Después de socializar los datos mediante un conversatorio y estudiar su veracidad de acuerdo con la fuente de donde proviene, se analizan desde un punto de vista más científico, más lógico y más sistemático, permitiendo organizar y entender mejor toda la información.

1) Existen registros de varias avionetas que se precipitaron en el pasado, especialmente en la época del año en que el cerro Pelón se llena de neblina y se producen fuertes corrientes de aire. Sin embargo, no hay evidencia que alguna de esas avionetas llevara serpientes venenosas como carga, ya que el transporte al Instituto Clodomiro Picado siempre es por tierra.

2) Aunque existe la creencia de que las Boas se pueden aparear con otras culebras, esto no es posible, porque científicamente se ha comprobado que, para poder reproducirse, los individuos tienen que pertenecer a la misma especie, para que su genoma y aparato reproductor coincida. Por lo tanto, las Boas no pueden aparearse con Terciopelos.

3) Todas las especies de seres vivos, juegan un papel ecológico, equilibrando la extensa red de relaciones simbióticas entre ellas. Así, algunas ayudan a la existencia de otras; como también, controlan el tamaño de otras poblaciones al ser parte de una cadena alimenticia. Además, cada especie juega un papel en la transferencia de energía y de nutrientes. Por lo tanto, una especie no puede desaparecer totalmente porque afecta a todo el equilibrio ecológico, incluyendo al ser humano.

4) La Zopilotas y las Terciopelos, son parte de una cadena alimenticia en la que la primera es depredadora de la segunda, por lo que ayuda a regular el tamaño de la población de Terciopelos. Sus adaptaciones con el medio juegan un papel importante. Las Terciopelo poseen la ventaja de que tienen más crías y se camuflan mejor con el medio. Las Zopilotas son



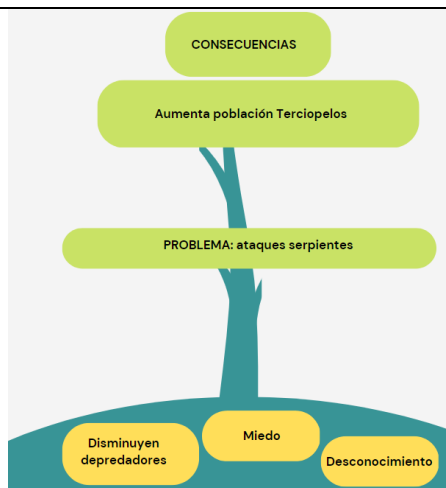
más fáciles de detectar en su etapa juvenil al tener un color rojo vivo y contrastar con el medio.

**Conclusión:**

Los datos indican que la gran cantidad de Terciopelos que se han registrado en la zona, no parece deberse a la caída de avionetas con serpientes a bordo. Más bien influyen otros factores científicamente comprobados como la alta tasa de reproducción que tienen, aunado a su capacidad de camuflarse con el medio.

Además, la población de Zopilotas, su depredador común que es el que regula el tamaño de la población, se ve disminuido porque tiene una tasa de reproducción mucho menor, pero, además, porque es más fácil de detectar cuando está en su etapa juvenil por su color rojo y es eliminada sistemáticamente por el miedo y el desconocimiento de su importancia en la cadena alimenticia por parte de la población rural. De esta manera, la población de Terciopelos aumenta y ello se correlaciona con el aumento de mordidas que sufre la gente en esa zona.

Una posible solución para mitigar este problema, es realizar una campaña en la comunidad para comprender la importancia de la serpiente Zopilota en la regulación de las poblaciones de Terciopelos, dejando de eliminarlas en sus estadios juveniles y más bien creando condiciones para el aumento de su población mediante zocriaderos, los cuales hasta podrían traer turismo ecológico y desarrollo económico para la zona.



## 5. Reflexión en torno con lo realizado

Desde un punto de vista social, las personas estudiantes analizaron un problema del entorno, como lo es el aumento de mordeduras de serpientes Terciopelo y que afecta a todos, mediante la recolección de datos aportados por todos, comprendiendo sus causas y sus efectos, así como encontrando una posible solución para resolverlo.

Desde un punto de vista personal, la persona estudiante aprendió a desarrollar una serie de habilidades, inherentes a la competencia para la vida, el empleo digno y la ciudadanía responsable y solidaria:

- Pensamiento crítico y sistémico ante una situación determinada de la comunidad que afecta a todos
- Desarrollo de la capacidad de comunicación y trabajo colectivo para la búsqueda de soluciones, utilizando diferentes fuentes y confrontándolas.
- Análisis de la problemática comunal a partir de sus causas y efectos.
- Verificación y organización de la información para su sistematización y toma de decisiones a partir de conclusiones lógicas.



### Propuesta 3. Gestión de la vida cotidiana

<b>Ciclo o nivel</b>	I y II Ciclos de la Educación General Básica Abierta, I Nivel de IPEC y CINDEA, así como Escuelas Nocturnas.
<b>Competencia general:</b>	Competencias para la vida, para el empleo digno y para la ciudadanía responsable y solidaria.
<b>Competencia específica:</b>	Competencia cultural, interacción y autoexpresión (Competencia para la ciudadanía responsable y solidaria). Autocuidado y manejo de la vida cotidiana, Pensar y aprender a aprender (Competencias para la vida). Habilidades para la vida laboral y espíritu emprendedor (Competencia para la empleabilidad digna).
<b>Temática:</b>	<b>Gestión de la vida cotidiana.</b>
<b>Actividades integrales sugeridas:</b>	<b>Actividad sugerida.</b> Las metodologías participativas tienen un fundamento neurofisiológico, (la adquisición de información es a través de los sentidos, mediante los distintos tipos de memoria, por ejemplo, la memoria de largo plazo para la resolución de problemas) que genera el interés en el grupo tiene una condición sólida y tiene un liderazgo innovador, promueve los valores y capacidades personales de los participantes.  <b>Proyectos de Acción:</b> consiste en el desarrollo de actividades culturales, productivas, políticas y ambientales que responden a diversas necesidades sociales, que son consideradas significativas socialmente. Las situaciones problemáticas son una estrategia de aprendizaje que permite apropiarse, construir y organizar el conocimiento promoviendo aprendizajes socialmente significativos y productivos para las personas jóvenes y adultas. Es un proceso dialéctico que permite dialogar, argumentar y discutir desde de la práctica a partir de conocimientos teóricos y a la vez, de construcción conceptual a la práctica.  <b>Materiales requeridos:</b> papelógrafo, marcadores y cinta adhesiva, celular, computadora (cámara o fotografías), entre otros, según recursos disponibles.



	<p><b>Descripción:</b> Para la implementación de esta técnica, se solicita a las personas jóvenes y adultas que se encuentren presentes, que describan la realidad de los “viejos tiempos” de su comunidad en cuanto a, estilos de viviendas, caminos, variedad de vegetación, fauna, cantidad de lluvias, el tratamiento de las aguas negras, la forma en que el suelo se fue erosionando, o la temática que ellos determinen de acuerdo con una problemática comunal en comparación con los años actuales. Para generar polémica y discusión que posibilite la reflexión, se realiza una comparación de los aspectos que interesan en la situación elegida, <u>entre la situación de antes y la actual.</u></p> <p>En subgrupos, elaboran un papelógrafo, un video, un collage de fotos, un cuento, obra de teatro, entre otros, en donde expongan las ideas principales para las posibles soluciones de la problemática abordada.</p> <p>Cada subgrupo expone al resto del grupo su trabajo, permitiendo que, al menos, una persona del resto de participantes de los otros grupos, dé su opinión sobre las soluciones propuestas.</p> <p>Al finalizar la exposición de todos los grupos y con apoyo de la persona docente se genera una solución conjunta a la problemática presentada que se puede compartir con las fuerzas vivas de la comunidad (Municipalidad, Asociaciones de Desarrollo, entre otros).</p> <p><b>Recomendación:</b> Se debe evitar la exageración durante el relato. La polémica debe ser controlada para no llegar a causar malestar entre los participantes.</p> <p><b>Reflexiones entre la actividad y el desarrollo de competencias:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Propicia el desarrollo integral de las personas estudiantes, mediante el análisis de la realidad comunal y propone soluciones.</li><li>• Mayor motivación y aprendizaje significativo al interactuar con la realidad y observar los resultados de dicha interacción.</li><li>• Desarrollo de habilidades de pensamiento (crítico y creativo), y habilidades para el aprendizaje (observación,</li></ul>
--	---



	<p>generación de estrategias, definición de problemas, análisis, construcción de hipótesis y evaluación).</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mayor retención y generalización de lo aprendido.</li><li>• Mejora de habilidades interpersonales y de trabajo en equipo, además de la autodirección y autorregulación.</li></ul>
--	---






## Propuesta 4: Invención de un producto, su propósito y su campaña publicitaria.

<b>Nivel o ciclo</b>	Todos los ciclos y niveles de las modalidades EPJA, incluyendo Oferta Emergente y Cursos Libres.
<b>Competencia general:</b>	Competencia para la vida. Competencias para el empleo digno. Competencias para la ciudadanía responsable y solidaria.
<b>Competencia específica:</b>	Competencia cultural, interacción y autoexpresión (Competencia para la ciudadanía responsable y solidaria). Autocuidado y manejo de la vida cotidiana, Pensar y aprender a aprender (Competencias para la vida). Habilidades para la vida laboral y espíritu emprendedor (Competencia para el empleo digno)
<b>Temática:</b>	Invención de un producto, su propósito y su campaña publicitaria
<b>Actividades integrales sugeridas:</b>	En subgrupos se define la invención de un producto con un propósito definido. Dicho producto debe responder a: Las actividades económicas de la comunidad. Los recursos disponibles en el contexto. Ser amigable con el ambiente. Si se trata de un producto asociado de temporada, debe contemplar un “sustituto” o algún plan de contingencia.  Para ello, se puede partir de un FODA (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas) e identificar áreas de mejora. A continuación, se presenta un esquema, para la construcción del FODA.



Producto: _____	
Requerimientos: _____	
-----	
 <b>FODA</b>	
<b>Fortalezas</b>	<b>Oportunidades</b>
_____ _____ _____ _____ _____	_____ _____ _____ _____ _____
<b>Debilidades</b>	<b>Amenazas</b>
_____ _____ _____ _____ _____	_____ _____ _____ _____ _____
<p>Por ejemplo: Si el producto es un insecticida natural, la persona puede identificar entre otras. Fortaleza: amigable con el ambiente, no contiene preservantes. Oportunidades: comunidades vecinas dedicadas a la agricultura. Debilidades: Caducidad del producto. Amenazas: Marcas consolidadas en el mercado.</p> <p>Se debe crear un “modelo” de producto, con los materiales con que se cuente.</p>	





Además de ello, se debe elaborar toda la publicidad del producto:

Un rótulo publicitario.

Un eslogan.

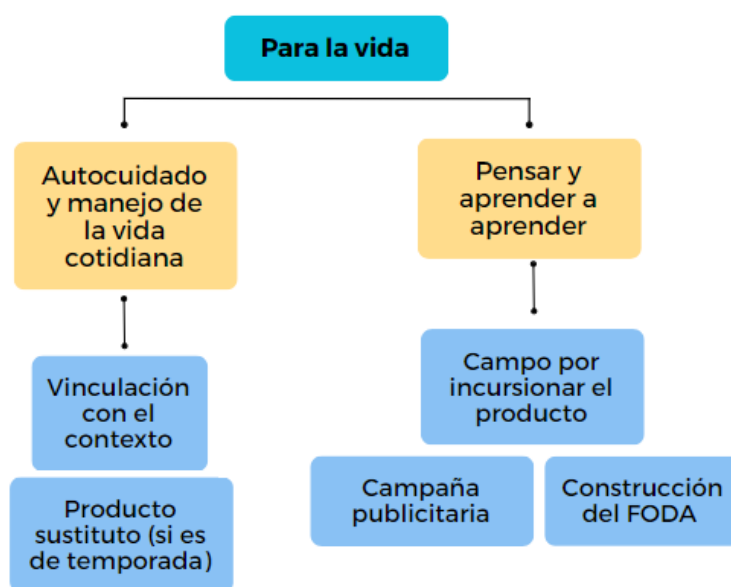
Un logo para la marca.

Planificar la relación costo-ganancia del producto.

Una vez realizado todo el FODA, y la publicidad, se dará un espacio a cada subgrupo para “promocionar” su producto, empleando toda la campaña publicitaria y el modelo.

Las diferentes actividades pretenden desarrollar competencias generales y específicas, tal y como se muestra a continuación:

Para la vida:



Para el empleo digno:



	<div style="text-align: center;"><pre>graph TD; A[Empleo digno] --&gt; B[Habilidades para la vida laboral y espíritu emprendedor]; B --&gt; C[Inversión de un producto]; B --&gt; D[Elaboración de la publicidad]; B --&gt; E[Relación costo-ganancia];</pre></div> <p>Para la ciudadanía responsable y solidaria:</p> <div style="text-align: center;"><pre>graph TD; A[Ciudadanía responsable y solidaria] --&gt; B[Cultural, interacción y autoexpresión]; B --&gt; C[Trabajo en subgrupos]; B --&gt; D[Diseño de un producto amigable con el ambiente];</pre></div> <p>Es vital recalcar, que esta actividad puede ajustarse a las diferentes asignaturas, módulos y cursos de las modalidades EPJA, según el aprendizaje esperado por desarrollar, de forma paralela.</p> <p>En el caso específico que se desee emplear con aprendizajes propios de Matemática o módulos vinculantes, puede aprovecharse:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Números naturales (en caso de tratarse de I y II Ciclos o I Nivel para realizar una tabla de costos y ganancias de producto).</li><li>• Números enteros para definir gastos y ganancias, incluso en qué casos habría pérdidas económicas.</li></ul>
--	--



	<ul style="list-style-type: none"><li>• Números racionales para definir con más precisión costos y gastos, incluyendo elementos asociados.</li><li>• Números (en general, cualquier conjunto de números) para definir “una receta en los componentes del producto, en caso de aplicar”.</li><li>• Funciones lineales, asumiendo un comportamiento lineal de costos. Estableciendo funciones de ganancias y función que define el punto de equilibrio. Modelización a través de funciones.</li><li>• Homotecias, para realizar un rótulo y volantes para divulgación del producto.</li><li>• Geometría, en la creación del logo para la marca por promocionar.</li><li>• Entre otras.</li></ul>
--	--

## Invitación final

Ahora bien, el equipo del Departamento de Educación de Personas Jóvenes y Adultas, le invita a usted como facilitador:

- A realizar las adaptaciones pertinentes.
- A reflexionar sobre ¿Qué ajustes puede incorporar con el fin de contemplar el contexto, los intereses, necesidades y las características de la población que usted atiende?

Recuerde que la población EPJA es diversa, se hallan personas en condición de discapacidad, de diferentes grupos etarios, migrantes, personas con alta dotación o talento, entre muchas otras, por lo que se requiere la aplicación de estrategias de flexibilización curricular que promueven el enriquecimiento curricular en las diferentes actividades, esto es, implementar actividades de acuerdo con las características y conocimientos previos detectados en las personas estudiantes



permitiéndoles profundizar y ampliar las diferentes temáticas, aprendizajes y habilidades que se consideran en esta guía de competencias.

- Y a poner todo ello en práctica.





## Referencias bibliográficas

Manual de Técnicas Participativas (2008) Estudio de Validación del Desarrollo Rural Participativo. Proyecto Ed.10. Proyecto Jalda. Sucre. Bolivia.

Organización de Naciones Unidas. (2012). *Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)*. Recuperado de: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>

Solano, Z. (2023) Antología para técnicas de Educación de Adultos de la Universidad de las Ciencias y el Arte (UNICA), La técnica del descubrimiento y la investigación en el aula. Heredia.

UNESCO (2022, junio 16). *El derecho al aprendizaje a lo largo de toda la vida: la importancia de la educación de los adultos*. <https://www.unesco.org/es/articles/el-derecho-al-aprendizaje-lo-largo-de-toda-la-vida-la-importancia-de-la-educacion-de-los-adultos>



## **Autoridades Nacionales**

**Anna Katharina Müller Castro**

Ministra de Educación

**Karla Salguero Moya**

Viceministra Académica

**Yorleny Porras Calvo**

Directora, Dirección de Desarrollo Curricular

**Xinia López Oviedo**

Jefa, Departamento de Educación de Personas Jóvenes y Adultas