



# Guía de competencias

Primero y Segundo Ciclos

Educación General Básica

**Competencias para el  
empleo digno**

2024



## 1. Instrucciones generales

A continuación, se brindan sugerencias de actividades integrales con el propósito de enriquecer la mediación pedagógica. La persona docente tendrá la posibilidad de vincular las estrategias con las particularidades de cada asignatura o figura afín, el programa de estudio, las características del estudiantado, el contexto y los ambientes educativos según corresponda.

A lo largo del curso lectivo, se han considerado las tres grandes competencias generales, a saber:

- Las competencias para la ciudadanía responsable y solidaria.
- Las competencias para la vida.
- **Las competencias para el empleo digno.**

Las actividades integrales sugeridas para el desarrollo de competencias parten de los principios del **Diseño Universal para el Aprendizaje**. Esto desde la motivación de la persona estudiante, el planteamiento de múltiples formas de presentación de la información (visual, auditiva, sensorial) y la variedad de opciones para que el estudiantado exprese lo aprendido. Sin embargo, cada persona docente debe realizar los ajustes y ofrecer los apoyos educativos para responder a la diversidad del estudiantado (alto potencial, discapacidad, dificultades específicas del aprendizaje, dificultades de la comunicación, lenguaje, habla y voz), según se requiera.

**Para el curso lectivo 2024, La persona docente tendrá la oportunidad de trabajar las guías de manera transversal durante todo el año.**



## 2. Guía para el desarrollo de competencias para I y II ciclos

2.1. **Periodo de implementación:** setiembre, octubre y noviembre del 2024.

### 2.1.1. **Competencia general: *competencias para el empleo digno***

(sociales, emocionales y de aprendizaje). Consiste en aprender a gestionar entornos multilingües y pluriculturales en constante cambio, los cuales pueden incluir personas de diferentes campos y diversas fuentes de información o redes de datos. Se da la fijación de metas que permitan superar los obstáculos con resiliencia, esfuerzo y tolerancia a la frustración para desempeñarse en una labor específica.

2.1.2. **Competencia específica:** esta competencia comprende las siguientes temáticas.

### **Habilidades para la vida laboral y el espíritu emprendedor**

Implica el abordaje de problemas sociales, culturales y ambientales con el conocimiento de la localidad a la cual se pertenece. Lo anterior para comprender las características y cualidades exclusivas del comercio de la región y el país, lo cual contribuye 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. Esto para fomentar la resiliencia y la autoeficacia para enfrentarse al cambio constante. Detectar nuevas oportunidades, adaptarse a situaciones cambiantes y al manejo de la incertidumbre.



- **La vida laboral en la práctica:**

Promover experiencias emprendedoras personales para fortalecer los bienes y servicios que contribuyen con el mejoramiento de la calidad de vida.

## **2.2. Habilidades vinculadas con la Política Curricular vigente:**

- Vida y carrera
- Apropiación de tecnologías digitales
- Manejo de la información

## **2.3. Tema**

- Preparación para la vida laboral
- La vida laboral en la práctica

## **3. Actividades sugeridas para el desarrollo de las competencias para el empleo digno**

Las actividades propuestas en la presente guía promueven las competencias para el empleo digno. Dichas actividades pueden ser adaptadas en la mediación pedagógica, o bien, se pueden crear otras según el contexto y las diferentes asignaturas que conforman el currículo de I y II ciclos de la Educación General Básica:

- Matemáticas
- Español
- Ciencias
- Estudios Sociales y Educación Cívica



- Lenguas Extranjeras (Inglés, Francés e Italiano)
- Educación Física
- Educación Musical
- Educación Religiosa
- Educación para el Hogar
- Artes Plásticas
- Artes Industriales
- Lengua y Cultura Indígena

### **3.1. Actividades sugeridas para I Ciclo**

#### **Actividad N. ° 1**

- **Nombre de la actividad: Leamos una fábula del autor francés Jean de La Fontaine**

**Competencia específica:** Habilidades para la vida laboral y el espíritu emprendedor

**Temática de la competencia específica:** La vida laboral en la práctica

#### **Descripción de la actividad**

La persona docente pedirá a todo el grupo formar un círculo y luego mostrará la siguiente imagen:



A partir de la observación de la imagen preguntará a las personas estudiantes ¿qué es lo que ven?

Una vez que la persona docente escucha la descripción de la imagen y las hipótesis que generan las personas estudiantes a partir de la imagen, enseguida, la persona docente leerá la fábula que se presenta a continuación:

### **La cigarra y la hormiga**

*Durante todo un verano, una cigarra se dedicó a cantar y a jugar sin preocuparse por nada. Un día, vio pasar a una hormiga con un enorme grano de trigo para almacenarlo en su hormiguero. La cigarra, no contenta con cantar y jugar, decidió burlarse de la hormiga y le dijo:*

*—¡Qué aburrida sos!, dejá de trabajar y dedícate a disfrutar.*

*La hormiga, que siempre veía a la cigarra descansando, respondió:*

*—Estoy guardando provisiones para cuando llegue el invierno. Te aconsejo que hagás lo mismo.*



*—Pues yo no voy a preocuparme por nada —dijo la cigarra—, por ahora tengo todo lo que necesito.*

*Y continuó cantando y jugando.*

*El invierno no tardó en llegar y la cigarra no encontraba comida por ningún lado. Desesperada, fue a tocar la puerta de la hormiga y le pidió algo de comer:*

*—¿Qué hiciste vos en el verano mientras yo trabajaba? —preguntó la hormiga.*

*—Andaba cantando y jugando —contestó la cigarra.*

*—Pues si cantabas y jugabas en verano —dijo la hormiga—, seguí cantando y jugando en el invierno. Dicho esto, cerró la puerta.*

*La cigarra aprendió a no burlarse de los demás y a trabajar con disciplina.*

***Moraleja: Para disfrutar, primero tenés que trabajar.***

Al finalizar la lectura, la persona docente realiza un conversatorio con preguntas generadoras, por ejemplo:

- ¿Por qué pensás que la hormiga trabajaba tanto?
- ¿Qué pensás sobre la actitud que tenía la cigarra mientras la hormiga trabajaba?
- ¿Cuáles consejos le da la hormiga a la cigarra?
- ¿Con cuál de los dos personajes te identificás más y por qué?
- En cuanto a la llegada del invierno, ¿cómo vivieron los dos personajes esa etapa y cuáles fueron los resultados?
- ¿Cuáles son los valores que practicaba la hormiga?
- ¿Cuáles son los valores que implementaba la cigarra?

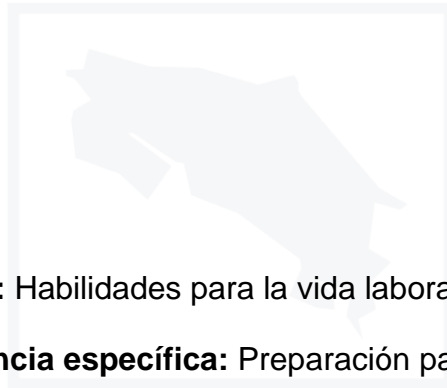


- ¿Qué pensás de la moraleja que aparece al final del texto (“¿Para disfrutar, primero tenés que trabajar”)?

Finalmente, La persona docente realiza una síntesis de las ideas que el estudiantado expresa sobre la fábula La cigarra y la hormiga y reflexiona, con todo el grupo, sobre la importancia del trabajo digno.

## Actividad N. ° 2

- **Nombre de la actividad: Rompecabezas**



**Competencia específica:** Habilidades para la vida laboral y el espíritu emprendedor

**Temática de la competencia específica:** Preparación para la vida laboral

### Descripción de la actividad

Los equipos deben completar un rompecabezas dentro del límite de tiempo especificado. Excepto que se les propone un reto: algunas de las piezas del rompecabezas están en el equipo contrario. Para completar con éxito su rompecabezas, los equipos se verán en la circunstancia de tener que trabajar juntos. Se presenta una propuesta de rompecabezas de frutas; sin embargo, la persona docente tendrá la posibilidad de utilizar otras imágenes que considere conveniente para el tema que está desarrollando.

**Duración estimada:** 30-45 minutos

**Herramientas:** Rompecabezas

### ¿Cómo jugar?

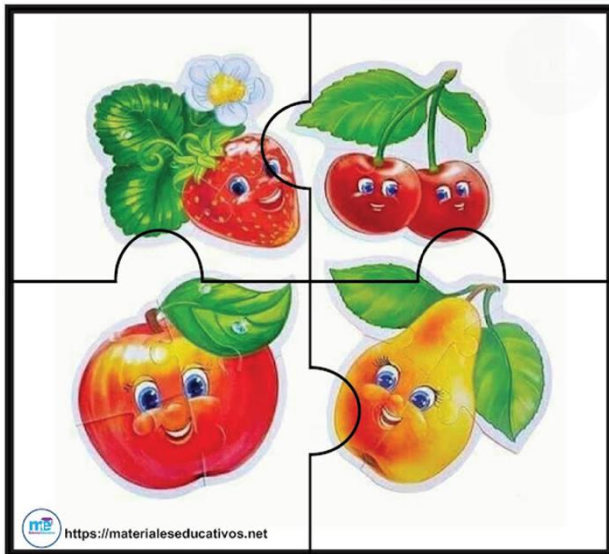
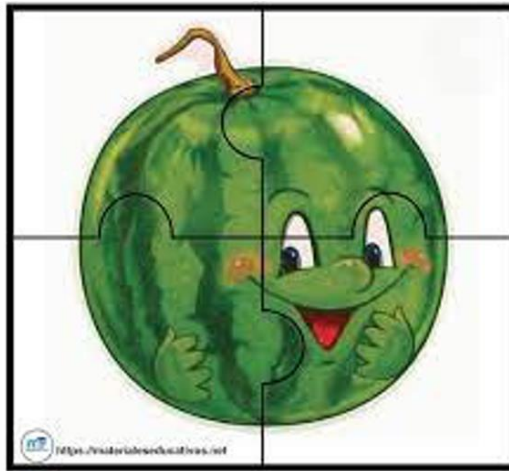
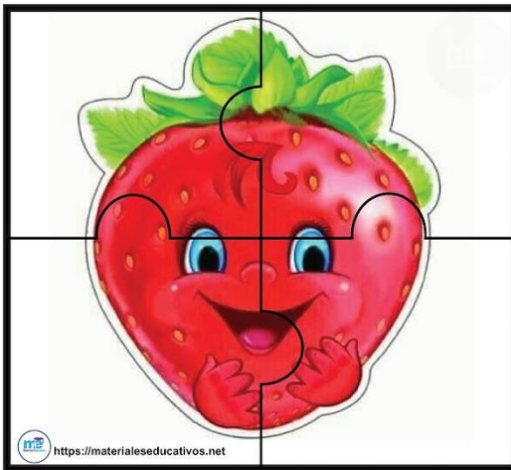
1. Divida a las personas estudiantes en equipos de tres o cuatro integrantes.





2. El grupo debe llegar a un consenso antes de tomar cualquier decisión.
3. Proporcione a cada equipo un rompecabezas diferente, pero con el mismo nivel de dificultad. El truco de este juego es que algunas piezas del rompecabezas se mezclarán al azar con rompecabezas de otros equipos.
4. La tarea es que cada equipo complete su rompecabezas. Para ello deberán negociar e intercambiar, ya sea a miembros de otros equipos, o bien, las piezas de sus rompecabezas.
5. El equipo que complete su rompecabezas primero gana esta actividad de trabajo colaborativo.

**Resultado:** Este juego se centrará en qué tan bien trabajan juntos los equipos. Debido a que tienen que llegar a un acuerdo antes de tomar cada decisión. Esta actividad dará lugar a una comunicación sólida, discusiones y estrategias diversas. Ello asegurará la comunicación y la cooperación, condiciones básicas para fomentar el trabajo colaborativo y cooperativo. Además, un rompecabezas de truco mejorará la negociación de las personas estudiantes y las habilidades de comunicación en el lugar donde se comparte y se convive.





### Actividad N. ° 3

**Nombre de la actividad: El antifaz de los superhéroes**

**Competencia específica:** Habilidades para la vida laboral y el espíritu emprendedor

**Temática de la competencia específica:** Preparación para la vida laboral

#### Descripción de la actividad

Para este juego cada persona estudiante debe utilizar un antifaz. La finalidad del juego es que cada persona estudiante sienta que tiene un superpoder y que él o ella pueden resolver un problema de su comunidad.

El grupo, primero reflexiona sobre los problemas que presenta la comunidad y cuáles les gustaría resolver. Seguidamente, mediante una lluvia de ideas, plantean las causas y posibles soluciones y el superhéroe requerido.

Por ejemplo:

Problema	Causa	Soluciones	Superhéroe requerido
<b>Contaminación de los ríos</b>	Desechos que las personas lanzan a los ríos.	Implementar una campaña de recolección de residuos. Ubicar centros de acopio comunales para entregar los residuos según su origen (plásticos, aluminio y vidrios, entre otros).	Superhéroe "Súper Río"

A partir de la propuesta, se sugiere colocar en la plantilla lo que a cada persona estudiante le interese según la realidad de la comunidad que habita.



Se recomienda incorporar la promoción y el fortalecimiento de los valores culturales y lingüísticos de los pueblos originarios y otros grupos étnicos presentes en las comunidades. Esto para la resolución de los problemas y determinar los nombres de los superhéroes.

**Dinámica del juego:** En primer lugar, se reparte un antifaz para cada persona estudiante (si existe la posibilidad, cada persona estudiante lo confecciona con material reutilizable). Luego, se plantea un problema comunal. Se le pide a cada persona estudiante lo siguiente:

1. Crear el superhéroe que se requiere para resolver la problemática.
2. Elegir el nombre del superhéroe.
3. Describir las características de los superpoderes.

De esta forma, las personas estudiantes generarán una amplia variedad de soluciones creativas ante los problemas que la comunidad enfrenta. Para cerrar la actividad, cada superhéroe se presenta, describe sus superpoderes e indica la problemática y cómo la resolvería.

#### Actividad N. ° 4

#### Nombre de la actividad: Ruleta de artículos



**Competencia específica:** Habilidades para la vida laboral y el espíritu emprendedor

**Temática de la competencia específica:** Preparación para la vida laboral

#### Descripción de la actividad

San José, Sabana Norte, 150 metros al norte del Hotel Palma Real, Edificio Bloque A del Complejo ICE  
Correo electrónico: primero.segundo.ciclos@mep.go.cr



La persona docente distribuirá, entre el estudiantado, monedas simbólicas que representan colones. Las denominaciones de las monedas utilizadas en esta actividad deberán responder al nivel de conocimiento que tenga el grupo o la sección de acuerdo con lo establecido en el Programa de Estudio de Matemáticas. Cada persona estudiante tendrá la misma cantidad de monedas, por ejemplo ₡250 distribuidos en las diferentes denominaciones.

De igual forma, se sugiere utilizar una ruleta virtual (ver el enlace adjunto <https://herramientasyutilidades.com/entretenimiento/ruleta-aleatoria/> <https://es.piliapp.com/random/wheel/>), o bien, construirla con diversas imágenes, artículos o nombres que representen objetos. La idea es que cada persona estudiante gire la ruleta y le corresponda una palabra; por ejemplo, un balón. Para preparar la venta y campaña publicitaria de la promoción del balón, la persona estudiante responderá a las siguientes interrogantes:

- ¿A qué personas les interesaría comprar el balón?
- ¿Qué características posee el balón?
- ¿Qué precio le pondrías a este artículo?
- ¿Cuáles beneficios aportaría a las personas adquirir el artículo que la ruleta le asignó?
- ¿Cuál característica particular posee el artículo que se diferencia de otros artículos similares?

A partir del ejercicio anterior, se solicita a las personas estudiantes que expresen la importancia que posee el artículo que pretenden vender. De igual forma, se les solicita que presenten una pequeña campaña publicitaria para promocionar el artículo que la ruleta les asignó.

Después, inicia la presentación de las compañías publicitarias. Las otras personas estudiantes podrán “comprar” el producto ofrecido.



Finalmente, se puede terminar con un análisis. A continuación, se presentan preguntas sugeridas para este cierre: ¿Cuál fue el producto más vendido y el menos vendido? ¿Cuáles fueron los elementos de la campaña publicitaria del producto más vendido que les llamó más la atención? ¿Cuáles son las habilidades que destacan del compañero o la compañera que actuó como el vendedor o la vendedora del producto que más se vendió?

### **Actividad N. ° 5**

#### **Nombre de la actividad: Feria intercultural**

**Competencia específica:** Habilidades para la vida laboral y el espíritu emprendedor

**Temática de la competencia específica:** Preparación para la vida laboral

#### **Descripción de la actividad**

La riqueza cultural se expresa a través de distintas prácticas y conocimientos propios de los pueblos tales como: bailes, música, comidas, vestimenta, idiomas y juegos tradicionales. Se plantea al estudiantado sobre el proyecto de organizar una feria intercultural.

**Actividad 1:** Con la guía de la persona docente, las personas estudiantes realizan una lluvia de ideas para organizar una feria intercultural en el centro educativo. Para ello, deben acordar lo siguiente:

- Países y pueblos originarios participantes en la feria.
- Aspectos culturales y lingüísticos que les gustaría representar y que forman parte de la identidad local.
- Personas a las que les gustaría invitar.
- Recursos, materiales e investigaciones que se requieren.
- Presupuesto.



- Fecha en que lo van a realizar.
- Plan de trabajo para la distribución de las tareas.

**Actividad 2:** Las personas estudiantes seleccionan al menos tres países y un pueblo originario que les gustaría que estuviera representado en la feria. Realizan una investigación preliminar sobre cada país y pueblo originario, así como sobre los aspectos culturales y lingüísticos que los identifican.

**Actividad 3.** El estudiantado, con la guía de la persona docente, llena la siguiente matriz en subgrupos:

Nombre de la actividad: \_\_\_\_\_ Fecha de la actividad: \_\_\_\_\_

Horario de inicio de la feria: \_\_\_\_\_ Horario de finalización: \_\_\_\_\_

Lista de tareas	Acuerdos grupales	Responsables	Observaciones
Países y pueblos originarios representados en la feria.			
Idiomas o lenguajes presentes en la feria.			
Actividades culturales y lingüísticas que se incluirían.			
Personas invitadas.			
Materiales y recursos requeridos.			
Distribución de tareas.			

**Actividad 4.** Una vez que los subgrupos terminan, se realiza la presentación de los acuerdos. Posteriormente, se lleva a cabo una puesta en común que permita unificar la



fecha, el nombre, las actividades que se realizarán y las personas encargadas y responsables de cada actividad.

**Actividad 5.** Las personas estudiantes inician el proceso de implementación del plan para realizar la feria.

### 3.2 Actividades sugeridas para II Ciclo

Actividad N. ° 1

**Nombre de la actividad: Taller de emprendimiento**

**Competencia específica:** Habilidades para la vida laboral y el espíritu emprendedor

**Temática de la competencia específica:** Preparación para la vida laboral

**Descripción de la actividad**

**Pregunta generadora:**

1- ¿Ha tenido alguna idea para realizar algo (por sencillo que sea), que le haya llamado la atención y que tenga que ver con una necesidad propia o de alguna persona; o bien, ¿de una situación que usted haya vivido u observado? Exponga la idea.

Una vez que las personas estudiantes comenten sobre una situación que tenga que ver con la acción de emprender, la persona docente podrá expresar ideas que funcionen para clarificar lo que pretende exponer. Por ejemplo, contar alguna experiencia propia o de una persona a la que conozca. Dicha experiencia deberá referirse a emprender algo a partir de una situación o de algún proceso en el cual se haya beneficiado a una persona o a varias personas.

A continuación, la persona docente realiza la lectura del significado del concepto “emprender”, según lo establece la Real Academia Española:

‘Comenzar una obra, un negocio, un empeño, especialmente si encierran dificultad’.





A partir del concepto presentado, se inicia un conversatorio sobre las acciones que, cotidianamente, se puedan vincular con una forma de emprender en cualquiera de los ámbitos de la vida. Por ejemplo, un ejercicio sobre cómo emprender se puede basar en la suposición de qué podría hacer la persona estudiante y su familia para utilizar, de manera racional, la corriente eléctrica o el agua. De esta manera, las familias se beneficiarían económicamente y contribuirían a la sostenibilidad ambiental.

Luego, la persona docente presenta el siguiente concepto de emprendimiento:

### **“Capacidad de generar valor para otros”**

En los ámbitos: ambiental, social, cultural y económico.

Con el fin de contar con un acercamiento a este concepto, la persona docente explica las acciones que se realizan y se logra visualizar el beneficio que se obtiene a partir de los cambios que se efectúen para aportar a otros seres vivos; por ejemplo, colocar un recipiente con agua en un lugar por donde transitan perros. Esa sencilla acción aportará valor a la vida de un animal. En este caso, se impacta en el ámbito social. También se podría plantear una actividad y desarrollarla en el contexto del aula.

A continuación, se presenta un esquema que contiene las condiciones que conforman un proceso de emprendimiento, cualquiera que sea.

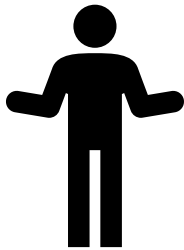
### **Vamos... ¡Manos a la obra!**

Cada una de las personas estudiantes expresa y consigna, a partir del presente esquema, los detalles que formarán parte del proceso en el emprendimiento que tengan en mente iniciar. Esto tal cual se establece de acuerdo con la implementación de un emprendimiento:

## **Pasos para reconocer e implementar un emprendimiento**



**Conocimiento del campo en donde se quiere emprender:** Al tener una idea, es importante plantearse la necesidad de investigar sobre el tema en cuestión.



**Motivación y automotivación:** Tener una idea y trabajar por alcanzar una meta que impulse las acciones que se realizarán para cumplir con un objetivo



**Asumir riesgos:** Situaciones que podrían presentarse en el proceso al realizar la acción o las acciones para dar vida a una idea. Pensar que, aun cuando se presenten inconvenientes, estos se asumirán y se mejorará.



**Proactividad:** Realizar todo lo que esté al alcance para que la idea se logre transformar en una realidad.



**Creatividad:** Planteamiento de las acciones para concretar la idea, buscar soluciones a las situaciones que se presentan en el proceso.



**Persistencia:** Afrontar las situaciones que se presenten y que puedan, de alguna manera, interferir en la acción o en las acciones que se realicen para materializar la idea.

Se sugiere que las personas estudiantes realicen esta práctica con las propuestas que así elijan. De esa forma, lograrán apropiarse y comprender lo que, en términos de emprendimiento, dispongan desarrollar en la vida cotidiana.

## Actividad N. ° 2

**Nombre de la actividad:** Construyendo el árbol de mi vida

**Competencia específica:** Habilidades para la vida laboral y el espíritu emprendedor

**Temática de la competencia específica:** Preparación para la vida laboral

### Descripción de la actividad

La persona docente invita a las personas estudiantes a construir su árbol de la vida. Para ello, cada persona estudiante debe reflexionar sobre sus raíces, habilidades, logros, metas y los sueños que desea alcanzar.

¿Qué me gustaría ser cuando llegue a la etapa adulta?

¿Cuáles son mis sueños?

¿Qué debo hacer para alcanzarlos?

¿Quiénes me pueden ayudar a lograrlo?



¿Qué habilidades destacan otras personas de mí?

\*

\*

\*

¿Qué logros he alcanzado?



¿Cuáles son mis raíces y orígenes (dónde nací y de qué familia y ambiente vengo)?

-

-

-



Aquí escribo las metas que me esforzaré por alcanzar:

-  
-  
-

Dibujá el árbol de tus sueños y sintetizá las respuestas.



**árbol de sueños**

(Ejemplo de dibujo de árbol de sueños)





### Actividad N.º 3

**Nombre de la actividad: Siguiendo mi proyecto de vida**

**Competencia específica:** Habilidades para la vida laboral y el espíritu emprendedor

**Temática de la competencia específica:** La vida laboral en la práctica

#### Descripción de la actividad

La persona docente utiliza la técnica “lluvia de ideas” con el tema de las profesiones o los oficios que las personas estudiantes conocen y que les interesa.

Una vez consolidada una sola lista, la persona docente motiva a la población estudiantil a reflexionar sobre las siguientes preguntas con el fin de explorar su vocación laboral.

1. ¿Qué pienso que es un proyecto de vida?	
2. ¿Cuáles son las áreas en las que más me destaco?	
3. ¿En qué áreas puedo mejorar?	
4. ¿En qué profesión u oficios me visualizó en el futuro?	
5. ¿Qué debo	



<p>hacer para alcanzar la profesión u oficio en los que me visualizo?</p>	
<p>6. ¿Cómo puedo alcanzar la profesión u oficio que deseo?</p>	

Una vez que el estudiantado finaliza el llenado de la plantilla, se realiza una sesión grupal para compartir las respuestas.

#### Actividad N.º 4

**Nombre de la actividad: Debate**

**Competencia específica:** Habilidades para la vida laboral y el espíritu emprendedor

**Temática de la competencia específica:** Preparación para la vida laboral

#### Descripción de la actividad

La persona docente solicita al grupo formar un círculo y luego muestra la siguiente imagen:



Con base en la ilustración, y a partir de las siguientes preguntas generadoras, la persona docente propone un debate al estudiantado:

- ¿Qué edad pensás que tiene el niño que se encuentra sobre los hombros de la persona adulta?
- ¿Pensás que lo que el niño hace es un trabajo?
- ¿Pensás que la persona menor que se encuentra en una situación como la que presenta la imagen, tiene acceso a estudiar?
- ¿En Costa Rica es permitido el trabajo infantil?
- ¿Cuáles condiciones debería tener un trabajo digno?

Finalmente, la persona docente realiza una síntesis en la pizarra sobre lo que el estudiantado expresó, a modo de lluvia de ideas, con respecto a las condiciones que debe tener un trabajo digno.

### Actividad N.º 5

#### Nombre de la actividad: El próximo gran invento

**Competencia específica:** Habilidades para la vida laboral y el espíritu emprendedor





**Temática de la competencia específica:** Preparación para la vida laboral

### Descripción de la actividad

La persona docente le comenta al grupo que la escuela ha entrado a un concurso que se llama “*El próximo gran invento*”. Este concurso busca los mejores inventos para solucionar alguna situación o problema.

La clase se divide en pequeños grupos mixtos de tres o cuatro personas. Cada grupo debe identificar algún tipo de problema en la escuela, la comunidad, la ciudad o el país y, a partir de este, generar “una invención” que ayude a resolverlo. El proyecto debe incorporar los siguientes aspectos:

- El invento debe tener un nombre.
- Descripción del problema identificado.
- Una descripción del invento y su funcionamiento.
- Crear un pequeño comercial para promocionar el invento.
- Ilustrar con una imagen o dibujar el invento.
- El precio aproximado del invento para las personas interesadas en adquirirlo.

Si la institución cuenta con equipo tecnológico, se recomienda utilizarlo para la realización del proyecto.

Cada grupo hará la presentación de su proyecto junto al comercial que han creado para promocionarlo. El enfoque principal de esta actividad es la creatividad, la colaboración en equipo, la resolución de problemas, el pensamiento sistémico y el uso de las tecnologías digitales.

Al finalizar las presentaciones, se puede generar un conversatorio sobre los beneficios del trabajo colaborativo y el uso de las tecnologías digitales para la resolución de problemas de forma creativa.



## Referencias bibliográficas

- Consejo Superior de Educación. (2016). *Política Curricular, en el marco de la visión "Educar para una Nueva Ciudadanía"*. Ministerio de Educación Pública. <https://bit.ly/3J1VEp8>
- Consejo Superior de Educación. (2017). *Política Educativa. La persona: centro del proceso educativo y sujeto transformador de la sociedad*. Ministerio de Educación Pública. <https://bit.ly/3kvHiTY>.
- Dirección de Desarrollo Curricular. (2023). *Guía de competencias conceptos generales y trabajo metodológico para el curso lectivo 2023*. Ministerio de Educación Pública. <bit.ly/40oQylx>
- Fundación Omar Dengo. (2014). *Competencias del siglo XXI - Guía práctica para promover su aprendizaje y evaluación*. El Domo Comunicación.
- Lonka, K. (2020). *Aprendizaje extraordinario en Finlandia*. Siglo del Hombre Editores, Universidad de los Andes. Bogotá, Colombia.



## **Autoridades nacionales**

**Anna Katharina Müller Castro**

Ministra de Educación

**Karla Salguero Moya**

Viceministra Académica

**Yorleny Porras Calvo**

Directora, Dirección de Desarrollo Curricular

**Manuel Baltodano Enríquez**

Jefe, Departamento de Primero y Segundo Ciclos