**ANEXO**

|  |
| --- |
| **Progresiones de aprendizaje de Lengua y Comunicación.**  **Primer semestre.** |
| **1.** Comprende por qué es importante desarrollar la habilidad del resumen y relato simple, con base en la capacidad de reconocer y jerarquizar los factores clave involucrados. |
| **2.** Reconoce las fuentes básicas de información, para comprender y delimitar las unidades de análisis del área: 1. El texto escrito y 2. El texto oral y visual, así como el concepto de “lectura de textos”. |
| **3.** Distingue qué es la lectura de textos y el estudio de fuentes de información para establecer el nivel de trabajo de cada elemento. |
| **4.** Distingue los temas (central y secundarios) en diversos textos literarios, para comprender el tratamiento, ya sea explícito o implícito, que se le da como parte central del contenido temático en las obras literarias. |
| **5.** Comprende qué es la composición de textos para aplicar el resumen y relato simple como estrategias que permiten transitar de la lectura a la escritura. |
| **6.** Identifica y aplica el proceso de prelectura del texto para identificar elementos clave del texto o de la fuente de información. |
| **7.** Analiza un relato para identificar las afirmaciones centrales distinguiendo así el tema central del texto. |
| **8.** Distingue ideas centrales y secundarias en diversos textos literarios para comprender el tratamiento, ya sea explícito o implícito, que se les da como parte central de su contenido temático. |
| **9.** Identifica las relaciones lógicas o argumentales entre las ideas principales y secundarias para reconocer la composición interna del texto y la información accesoria para suprimir el contenido menos relevante. |
| **10.** Agrupa los temas e ideas principales del texto previo a la composición del resumen y relato simple a través de un mapa semántico o mental para visualizar la clasificación de las ideas con base en su jerarquización. El mapa semántico o mental es una herramienta y una técnica que permite la representación gráfica de las relaciones significativas de un conjunto de información. |
| **11.** Identifica diversos elementos del diseño de personajes para comprender su papel como forma de incluir el tratamiento de contenidos en la literatura. |
| **12.** Realiza la composición del resumen y relato simple del texto para aplicar los conocimientos aprendidos. El proceso del resumen y relato simple comienza con una operación de comprensión de lectura, con miras a la producción de un texto nuevo. |
| **13.** Distingue qué es la lengua oral y sus características específicas para comprender sus particularidades. Una de las nociones fundamentales es la diferencia entre el habla y la escritura como objetos de aprendizaje. |
| **14.** Incorpora apoyos visuales, gráficos y elementos no verbales en la comunicación oral y escrita para comprender la forma en que debe enfatizarse e ilustrarse la información de la presentación. Los recursos visuales y gráficos son apoyos que ayudan a recordar, enfatizar, ilustrar y precisar la información que forma parte de una presentación oral. |
| **15.** Identifica diversos elementos de la ubicación, ámbito y trama literarias para comprender su papel como forma de incluir el tratamiento de contenidos en la literatura. |
| **16.** Realiza la exposición oral formal del resumen y relato simple para explicar y compartir su conocimiento y participa en una conversación sobre temas extraídos de textos o fuentes de información para intercambiar puntos de vista sobre el texto estudiado. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **LENGUA Y COMUNICACIÓN** | | | |
| **PRIMER SEMESTRE** | | | |
| **Categorías** | | | |
| Atender y entender | La exploración del  mundo a través de  la lectura | La expresión  verbal, visual y  gráfica de las ideas | Indagar y compartir como  vehículos del  cambio |
| **Subcategorías** | | | |
| La amplitud de la  receptividad | El acceso a la cultura  por medio de la  lectura | La discriminación,  selección,  organización y  composición de la  información  contenida en el  mensaje | La investigación para  encontrar respuestas |
| La incorporación,  valoración y  resignificación de la  información | El deleite de la  lectura | El uso apropiado del  código | La construcción de  nuevo conocimiento |
| **Aprendizajes de Trayectoria** | | | |
| Valora discursos y  expresiones  provenientes de  múltiples fuentes,  situaciones y contextos  para comprender,  interactuar y explicar la  realidad en la que vive;  así como tomar  decisiones pertinentes  en lo individual y  social. | Valora la  información y toma  una postura ante la  información de  diversos tipos de  textos para ampliar  sus conocimientos,  perspectivas, críticas  y experiencias, que  proporciona  elementos para  decidir sobre su vida  personal, profesional  y social. | Trasmite  conocimientos,  cuestionamientos y  experiencias a través  de manifestaciones  verbales y no  verbales, de acuerdo  con la situación,  contexto e  interlocutor, con el  propósito de  comprender,  explicar su realidad y  transformarla. | Indaga sobre una  situación, fenómeno  o problemática y  divulga los resultados  de su investigación  para beneficio de sí  mismo o el medio  que le rodea. |
| **Metas de Aprendizaje** | | | |
| Revisa información  proveniente de  múltiples fuentes,  situaciones y contextos  para valorar su  contenido de manera  clara y precisa de  acuerdo con su marco  de referencia local. | Sintetiza  información de  diversos tipos de  textos para  comprender su  intención  comunicativa  respecto de sus  intereses y  necesidades  académicas,  personales y sociales. | Elabora una  composición y ajusta  el código de emisión  del mensaje  respecto de la  intención  comunicativa  académica, personal  o social y su marco  de referencia local. | Organiza y sintetiza  información de  diversas fuentes,  vinculada con la  situación, fenómeno  o problemática para  obtener un resultado  o solución con base  en uno o varios  mecanismos de  verificación que  correspondan con el  tipo de investigación. |

|  |  |
| --- | --- |
| **\*Metodología de enseñanza.** | |
| **5 e’s**  **(Enganchar, Explorar, Explicar, Elaborar y Evaluar)** | El modelo se basa en empezar movilizando los conocimientos previos de los alumnos; proceder conectando sus ideas con nuevos conocimientos adquiridos a través de la investigación y el descubrimiento; proveer de explicaciones formales de aquellos conceptos que serían difíciles de descubrir intuitivamente; y proveer de oportunidades para demostrar los aprendizajes comprensivos mediante su aplicación práctica. |
| **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)** | El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es una metodología de aprendizaje en la que se les orienta a los alumnos a buscar posibles soluciones sobre una determinada problemática, a partir de proyectos. |
| **Aprendizaje Basado en Problemas** | El aprendizaje basado en problemas es un método de enseñanza innovador en el que se utilizan problemas complejos del mundo real como vehículo para promover el aprendizaje de conceptos y principios por parte de los estudiantes, en contraposición a la presentación directa de hechos y conceptos. |
| **Aprendizaje cooperativo** | El aprendizaje y el trabajo cooperativo es un enfoque que trata de organizar las actividades dentro del aula para convertirlas en una experiencia social y académica de aprendizaje para fortalecer en los estudiantes el trabajo en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.​ |
| **Gamificación** | La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada todo el potencial de los juegos al ámbito educativo para mejorar los resultados. Por lo tanto, es indispensable que los alumnos asimilen previamente las dinámicas de juego que se van a realizar para poder llevar a cabo la gamificación en el aula |
| **Sala de escape (scape room)** | Se trata de crear un sala de escape en la que un grupo de personas deben estar durante un tiempo determinado hasta resolver un enigma o problema a través de un conjunto de pistas. De esta manera, se activan una serie de mecanismos cognitivos que potencian las capacidades de los jugadores. El juego tiene una historia o narrativa, que tiene que ver en cómo se contextualiza la sala de escape.  El objetivo es salir de la sala y para ello los jugadores deberán usar todas sus capacidades intelectuales, creativas y de razonamiento deductivo. Realmente, puede hacerse de manera virtual, por lo que se puede incorporar en la educación como una herramienta para desarrollar las habilidades cooperativas, cognitivas, deductivas y de razonamiento lógico de los alumnos. |
| **Pensamiento visual** | El pensamiento visual o visual thinking se basa en la utilización de recursos gráficos para la expresión de conceptos e ideas. Pretende transformar un contenido textual o audiovisual en representaciones gráficas para que la mente pueda comprenderlas de una forma más eficiente. |
| **Pensamiento de diseño** | El pensamiento de diseño es un proceso para resolver problemas al darle prioridad a las necesidades del consumidor por encima de todo. Se basa en observar, con empatía, cómo las personas interactúan en sus entornos, y emplea un enfoque interactivo y práctico para crear soluciones innovadoras. |
| **Microaprendizaje** | Esta modalidad formativa consiste en dotar de pequeñas píldoras de contenido formativo al alumno. Este contenido puede tener diversos formatos, como por ejemplo videos, infografías, documentos de texto, aplicaciones móviles o podcasts breves |
| **Pensamiento artístico** | Es un conocimiento que hace que los individuos sean conscientes de su condición cultural a través de sus encuentros con las producciones artísticas, ya sea al percibirlas o al producirlas. |
| **Aula invertida**  **(Flipped Classroom)** | El método de aula invertida es un sistema de aprendizaje en que el estudiante debe haber estudiado la materia correspondiente con antelación a la clase presencial mediante vídeos en los que se  exponen los diferentes conceptos. |