

A person's hands are visible at the bottom, holding a glowing, starburst-like object that radiates light. The background is dark, and the light from the object creates a bokeh effect. The text is overlaid on a semi-transparent white rectangle.

PROEDUCAR

*Actualízate e
ilusionáte*

IES BAHÍA DE ALMERÍA

CURSO 2018/2019

1.- NUEVAS METODOLOGÍAS Y ESTRATEGIAS INNOVADORAS

En el curso 2018/2019 pretendemos “poner en marcha” estas metodologías en nuestro centro:

1) ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) de carácter interdisciplinar e inclusivo.

Un proyecto de aula de máxima calidad lleva a los alumnos a aprender los contenidos, conceptos e incluso pensamientos esenciales de cada materia. El modelo ABP permite que los alumnos sean capaces de aplicar estos conocimientos en el mundo real; usando lo que han aprendido para resolver problemas, responder a preguntas complejas y crear recursos y productos de calidad.

El conocimiento de los conceptos y contenidos clave no son suficientes, por sí solos, en la sociedad actual. En la escuela, en el trabajo y en sus relaciones cotidianas las personas necesitan tener un pensamiento crítico y analítico, trabajar en colaboración con otros, resolver problemas y organizarse de manera autónoma; éstas son las competencias clave a alcanzar por parte de nuestro alumnado.

Por ejemplo, una de nuestras propuestas es para el primer trimestre y se trata del Universo, concretamente lo hemos titulado “¿Viajas conmigo por el Universo?”, para 1º ESO, aprovechando también que en el 2019 es el 50 aniversario de la llegada a la Luna por el Apolo XI. En él van a trabajar conjuntamente las áreas del nivel en diferentes actividades, por ejemplo: la elaboración de los planetas a escala desde el área de Educación Plástica y Visual, infografías con los elementos más relevantes de cada uno de ellos, desde las áreas de Lengua castellana y Literatura, Inglés, Biología y Geografía e Historia; etc.; mostrando al finalizar el trimestre el producto final, que dará lugar a un pasillo del centro tematizado con nuestra propuesta.

El alumnado de cada grupo se distribuirá en pequeños grupos siguiendo una metodología de grupos interactivos. De ésta forma todos los días y en diferentes materias el alumnado que lo necesita siempre está acompañado y se siente apoyado. También habrá actividades individuales y en parejas. Así pues, el trabajo individual logra promover la introspección y responsabilidad, mientras que en pareja y/o grupo se desarrolla la competencia comunicativa, el compañerismo, la cooperación, la tolerancia, la asociación de ideas, etc. De ese modo, los estudiantes deben aprender a trabajar con diferentes agrupaciones y compañeros diversos.

2) GAMIFICACIÓN: JUGAR PARA APRENDER

La **ludificación** o **gamificación** consiste en aplicar técnicas de juego en entornos que no son juegos, “es el empleo de dinámicas y mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juegos”.

Así, la gamificación es una **herramienta** que puede ser utilizada en el aula como apoyo a las metodologías pedagógicas que desarrollen los docentes, por lo que **no es una metodología** en sí misma, sino que se puede combinar con todas las existentes y con otras herramientas, como la flipped classroom o el uso de redes sociales en el aula y el trabajo colaborativo. Además, gamificar el aula no es un proceso tecnológico, sino que se puede apoyar en la tecnología o en otros elementos o soportes: papel, cartón, cuadernos, libros...

De sobra conocidos son entornos lúdicos en el aula, pero el **objetivo** real de la gamificación no es solo entretener, sino educar en las competencias o conocimientos y destrezas marcados. Puede que muchos profesores ya estén utilizando técnicas de gamificación en sus clases, pero no le otorguen este nombre; de hecho, en educación infantil es tradición el uso de *badgets* en forma de carita sonriente o triste según se cumplan los objetivos de aprendizaje.

Oportunidades en el aula

Como reza el proverbio chino, en ocasiones atribuido a Confucio, "Dímelo, y lo olvidaré. Muéstrame, y lo recordare. Involúcrame, y lo aprenderé". La gamificación permite el **trabajo práctico** en el aula. Además, una de las bondades de esta herramienta es que los objetivos de aprendizaje marcados pueden ser tanto para el profesorado como para el alumnado, lo que permite cambiar metodologías en los centros educativos de un modo atractivo no solo para los estudiantes.

Con todo, además de lo mencionado, con la gamificación se puede conseguir una mejora en los siguientes aspectos:

- **Participación:** una de las primeras consecuencias de la gamificación es el incremento de la participación en las actividades para conseguir los objetivos concretos. En ocasiones, además, esta participación puede fomentar el **conocimiento** y la **socialización** entre los alumnos si se realizan trabajos en equipo.
- **Personalización del proceso de enseñanza-aprendizaje:** la gamificación permite incluir retos individuales y de grupo, así como establecer las mecánicas de manera personalizada para el alumno y sus procesos de asimilación de comportamientos y conocimientos.
- **Motivación:** quizá una de las bondades principales unida a la participación, en tanto que genera un entorno conocido a los estudiantes y permite establecer retos para cada uno de ellos y en comparación con el resto para cumplir los objetivos marcados.
- **Creación de equipo:** si los objetivos se plantean unidos para el grupo y se realizan actividades de socialización, el alumnado puede aprender a trabajar en equipo, así como conocerse, motivarse unos a otros y generar entornos colaborativos.
- **Evaluación personalizada:** si los procesos pueden personalizarse, la evaluación gamificada también. El proceso evolutivo de consecución de objetivos puede ser creado de manera individual según el aprendizaje de cada alumno.
- **Compromiso:** las dinámicas de juego permiten una mayor implicación del alumnado en las actividades realizadas en el aula ya que comprenden el proceso y se establece de manera previa la evaluación con recompensas o notificaciones de manera continuada.
- **Aprendizaje significativo:** definido por el teórico David Ausubel como el proceso por el que un estudiante relaciona los conocimientos nuevos con los que ya posee y se van reajustando para adquirir nueva información de manera comprensible y afianzándola.
- **Toma de decisiones:** mantener unas normas de juego claras permite que el alumnado conozca qué decisiones debe tomar o no para conseguir determinadas recompensas o evitar las penalizaciones. Así, el aprendizaje también se convierte en su decisión y control personal.
- **Progresión de dificultad:** ya que el aprendizaje y la evaluación se personaliza y, además, se permite la consecución de objetivos a través de niveles, las actividades se plantean con dificultad de manera progresiva.
- **Consecución de objetivos de aula:** estas ideas de las bondades de la gamificación se unen a todos aquellos objetivos planteados por los docentes en las aulas: ¿qué quieres conseguir?

Es imprescindible realizar un correcto planteamiento pedagógico de esta herramienta según los alumnos con los que se trabaja, tanto con profesionales educativos como con especialistas en gamificación, para que estas bondades lo sigan siendo y no se transformen en una competición mal entendida entre los alumnos, para que los progresos sean accesibles y para que se produzcan una motivación y una participación reales.

Innovación

Aplicar dinámicas y mecánicas de juego en el entorno escolar es en sí mismo una innovación educativa. Sin embargo, como toda herramienta educativa, la innovación viene dada por el uso realizado en el aula y la consecución de objetivos.

Una innovación que no permita **aprender** no será considerada una innovación educativa. Es importante recordar que no es una innovación puramente tecnológica, sino que se puede apoyar en la tecnología para su realización.

Aplicación

Como docentes, el primer paso es determinar los **objetivos** de aprendizaje de una actividad, clase o proyecto transversal para, a partir de esa necesidad educativa, asentar las dinámicas y mecánicas de juego. Estos objetivos pueden ser sobre **conocimientos** (aprender a realizar ecuaciones de segundo grado en matemáticas o las normas de un nuevo deporte que se practicará en gimnasia) o sobre **acciones y actitudes** (como la puntualidad, permanecer atento en clase o trabajar en equipo), así como relacionados con **competencias** como la empatía, la socialización, la autonomía, etc. Esto facilita que varios profesores puedan utilizar estas herramientas con un mismo grupo de alumnos y alumnas de manera transversal.

La **definición del tipo de alumnado** y del **contexto** educativo unida a los objetivos permitirá comenzar a pensar en las **dinámicas de juego** que mejor se adaptarán a ellos, es decir, aquellas necesidades humanas que les motivan para realizar una acción: recompensa (incentivo por la realización de una tarea), competición (clasificación de los participantes en el juego), estatus (posicionamiento dentro de la comunidad de aprendizaje), reconocimiento (distinción), etc. Conociendo el tipo de alumno y su relación con los demás se puede pensar en dinámicas que fomenten el estatus individual donde cada alumno tenga su propio espacio, o pensar en recompensas conseguidas por el grupo solo si todos consiguen una acción, como por ejemplo, que todo ganen algo si todos llegan puntuales a clase.

Por otro lado, las **mecánicas o normas de juego** son las que exteriorizan las dinámicas y facilitan su comprensión, así como los elementos de premio o sanción, y son de sobra conocidas por cualquier usuario de videojuegos:

- **Puntos:** puntuación cuantitativa por la realización de una actividad. En lugar de una nota final única, como en un examen, se puede subdividir una actividad en acciones y evaluar cada una de ellas otorgando un punto por cada consecución realizada.
- **Puntos extra:** no solo la realización de una actividad puede otorgar puntos, sino que el o la docente puede otorgar otros puntos al estudiante que haya realizado la actividad más rápido o más despacio, con más o menos elementos, etc.
- **Niveles:** posición a la que se llega sumando puntos con un incremento de dificultad. Facilita la comparación con uno mismo y con los demás.
- **Premios, insignias o *badgets*:** reconocimiento físico o virtual al cumplir un determinado objetivo, por ejemplo, "estudiante participativo" si interviene en la actividad más de 5 veces o "estudiante colaborativo" si ayuda a otro u otra estudiante a trabajar en clase. Se puede

utilizar la mecánica de **recolección** donde los estudiantes coleccionen estos premios y los den a conocer.

- **Clasificaciones:** otorgar una clasificación ordenada de los alumnos (por puntos, tiempo, actividades cumplidas...).
- **Desafíos:** retos competitivos en el aula que pueden permitir sumar puntos extra o trabajar otras actividades.
- **Inventa otras:** con la definición del alumnado, cada profesor o profesora puede crear sus propias normas con recompensas o castigos, donde siempre se le otorgue al alumno o alumna un feedback entendible.

Estos elementos deben ser **visibles** para el alumnado, bien en un entorno digital, con herramientas propias o simplemente con un Google Drive compartido con ellos donde puedan ver sus puntuaciones y premios, o de manera física, con un cuaderno de juego individual o un muro de clasificación en una de las paredes del aula. La **evaluación** del alumnado está íntimamente relacionada con la consecución de estas mecánicas, si bien es cierto que los puntos conseguidos o los *badgets* acumulados no tienen por qué componer la nota final, sino que se pueden realizar ponderaciones, evolución en el tiempo o premios adicionales.

- 3) **TIC:** Las actividades propuestas vinculan aspectos metodológicos y herramientas TIC para que el profesorado utilice las más apropiadas, en función de los objetivos y contenidos a trabajar, destacando además la importancia de diseñar actividades inclusivas que tengan en cuenta la diversidad de las aulas. Para ello trabajaremos conceptos de robótica y de creación de aplicaciones móviles; además de realizar diferentes actividades en soporte informático. No sólo para el trabajo con el alumnado sino también como herramienta de organización del profesorado, utilizando aplicaciones como Padlet. Crearemos un blog y un canal de YouTube, donde el alumnado narrará las actividades que se vayan realizando, enlazado a la página web del centro donde estará el proyecto a realizar conjuntamente por el profesorado y las actividades realizadas en el espacio creado para ello.
- 4) **Teatro en el aula:** es una estrategia pedagógica, lúdica, motivadora, transversal y multidisciplinar, que parte de la inmersión de un aula completa en un proyecto dramático. pretende, no solamente potenciar cualidades específicas tradicionales, como pueden ser la expresión corporal, la memoria, el sentido espacial o la sensibilidad artística, cuanto **aglutinar al colectivo de alumnos alrededor de una empresa que pertenece a todos y a cada uno**. No es solamente un área transversal, sino el eje vertebral que va a configurar todas las actividades del tiempo que le queramos dedicar (ciclo, curso, trimestre...); **la urdimbre alrededor de la cual se tramará la vida escolar fuera y dentro del aula**; la transgresión consciente y voluntaria del tratamiento de las áreas de trabajo, de por sí duras, para convertirlas en accesibles y entrañables. En el Teatro del Aula **todos los participantes han de ser protagonistas** y autores porque **es flexible y elástico** y se valoran todas las opiniones. A través de esta metodología elevaremos la autoestima y la autoconfianza en los alumnos creando en el aula un marco de convivencia agradable entre los compañeros y entre éstos y el profesor. Además, fomentaremos hábitos de conducta que potencien la socialización, tolerancia y cooperación entre compañeros, sensibilizando a las familias acerca del proceso educativo de sus hijos.

2.- RECURSOS EDUCATIVOS

A continuación desglosamos las actividades que vamos a realizar relacionadas con cada plan y programa de nuestro centro, aunque varias actividades también guardan relación con otros planes y programas, es decir, están interrelacionadas. Todas ellas generan recursos educativos extrapolables en el tiempo, ya que queremos que sean muestra de identidad de nuestro centro, siendo para ello necesario sufragar los costes para la máxima participación del alumnado.

Forma Joven

Pretendemos concienciar a toda la comunidad educativa de un tema tan vital como son los estilos de vida saludables. Participan casi todos los departamentos del centro trabajando las competencias básicas e incluso una parte curricular, como la función de nutrición en biología. Semana saludable: durante esa semana se harán actividades de clase con los grupos del primer ciclo relacionados con la gastronomía, la nutrición, los mitos... cuyo producto final en formatos póster, escultura...se exhibirá y se premiará a los mejores.

Otras actividades que se realizarán esa semana son:

- Reparto de fruta en el recreo.
- Concurso de recetas saludables inglesa y españolas
- Elaboración con el alumnado de recetas saludables en español e inglés.
- Concurso de carteles promocionales de hábitos saludables en español e inglés.
- Gincana de la nutrición
- Concurso "Pasapalabra de la nutrición".
- Talleres de cocina de alimentación saludable.

Escuela Espacio de Paz

Ciencia Divertida: Éste método fomenta el aprendizaje a través de la experimentación, la participación y sobre todo ¡la diversión!

A través de ésta metodología, que abarcan todas las áreas de la ciencia, enseñaremos conceptos científicos de una forma que el alumnado entienda y recuerde.

Aprenden lo que les motiva e interesa de la ciencia y la tecnología, participando y trabajando en grupo, cooperando.

El alumnado preparará los experimentos junto con el profesorado. Se grabarán vídeos explicativos de cada experimento por parte del alumnado y realizarán infografías explicando el paso a paso de cada uno de ellos, el fenómeno que explica y los recursos necesarios.

Carrera solidaria "El kilo": coincidiendo con la campaña de recogida de alimentos haremos una carrera solidaria en la que para participar se debe entregar un kilo de productos no perecederos. Se realizará por niveles e invitando a participar a los centros cercanos y adscritos. A los participantes se les hará entrega de dorsales y a los primeros de cada categoría premios. (Relacionado con Forma Joven)

INNICIA

Mercadillo solidario: coincidiendo con distintas efemérides el alumnado venderá los productos que elaboren, siendo donada una parte de las ganancias a una asociación de mujeres. Realizarán pulseras, llaveros, camisetas, bolsas y mochilas pintadas a mano y con imprimación. También nos gustaría introducir artículos realizados con una impresora 3D. (Relacionado con Escuela Espacio de Paz).

Miniempresa “Festival de música”: el alumnado que participa en esta empresa organizan un festival de música, por lo cual van a realizar prototipos, maquetas, entradas, cartelería, pulseras, etc., de todo aquello que tiene relación con la organización y puesta en práctica de un festival para ser mostrado y hacer partícipes al resto de la comunidad educativa.

Plan de Lectura y Bibliotecas escolares

“Cuentos que te encantan”: Crearemos un libro narrativo en el que el alumnado redactará los cuentos tradicionales. Estos cuentos serán rediseñados y redactados dando una visión diferente, partiendo de que sean coeducativos y resolviendo los conflictos que aparecen en ellos por otra vía. Estos cuentos se ilustrarán y escribirán para posteriormente digitalizarse y convertirse en un libro digital. (Ésta actividad se relaciona también con Escuela Espacio de Paz y el II Plan de Igualdad entre hombres y mujeres).

Cine club literario en la Biblioteca. Proyección de películas relacionadas con lecturas para determinados grupos y cursos: *Frankenstein*, *Drácula*, *El talento de Mr. Ripley*...

“Somos todo oídos”, audición durante un recreo semanal/mensual de una composición musical relacionada con una lectura.

Representación, por parte del alumnado, de las **obras teatrales** “Bodas de sangre” y “Romeo y Julieta” en inglés. (Relacionado con el Plan Bilingüe)

A través del teatro conseguiremos que el alumnado aprenda a:

- Conocer su propia voz y utilizar la palabra como el más noble medio de expresión.
- Encontrar en su cuerpo (manos, voz, gesto, mirada, movimientos) recursos comunicativos y disfrutar de ellos.
- Potenciar la lectura y corregir defectos de dicción.
- Asimilar los problemas de los demás al tener que asumir los de sus personajes, lo mismo que su manera de hablar y sentir según su época y condición.
- Poder transportarse con la imaginación, a otros momentos históricos.
- Analizar los personajes y las situaciones representadas.
- Realizar una crítica del hecho dramatizado.
- Saber colaborar en la preparación de vestuario, decorados, manipulación de aparatos (magnetófono, luces...), etc.
- Comportarse debidamente en un espectáculo.
- Conocer los recursos de grabación en vídeo como resumen e inmortalización de una tarea artística efímera.

Once upon a time far away from here... (Érase una vez lejos de aquí...): creación a partir de un cuento en inglés de otro país y/o continente de un cuento en formato físico, digital y audio

tanto en inglés como español. El alumnado traducirá, grabará el audio en inglés, creará un documento en pdf e ilustrará la portada y algún momento de la historia que trabajarán en grupos de cuatro. Al audio se accederá a través de un código QR. El cuento físico estará a disposición de la comunidad educativa en la biblioteca del centro y a través de la página web del centro y el blog del proyecto. (Relacionado con el Plan Bilingüe)

TIC

Introducción a la robótica con Arduino

Desde hace muchos, los juguetes que más interés despiertan entre nuestros jóvenes son aquellos que les permiten construir sus propios elementos y escenarios, potenciando las habilidades de creatividad, resolución de problemas, o el razonamiento entre otras.

A un nivel más adelantado, estos juegos se traducen en los conceptos básicos para comprender el mundo de la construcción. Además, si a esos elementos unimos la sintaxis de un lenguaje de programación, estaremos entrando en el mundo de la robótica. Arduino es una plataforma de hardware libre, basada en una placa con un microcontrolador y un entorno de programación, el cual permite al estudiante por un lado, crear físicamente el escenario deseado, y por otro lado y mediante la programación, conseguir que ese elemento realice la acción que se le ha programado.

Con el desarrollo de esta actividad, se pretende introducir al alumnado en el mundo de la robótica mediante la programación y montaje de microcontroladoras Arduino. El estudiante será capaz de realizar un sencillo montaje, y podrá ver mediante la programación, como con diferentes instrucciones de entrada obtiene diferentes salidas a través de los diversos elementos que se le pueden acoplar a la placa. (Relacionada con Escuela Espacio de Paz)

Introducción a la programación móvil en Android con MIT APP INVENTOR 2

Hoy en día, el uso de los dispositivos móviles está totalmente arraigado en nuestra sociedad. Desde el comienzo de la adolescencia, la práctica totalidad de los chicos y las chicas tienen acceso a estos dispositivos, siendo en muchos casos un elemento para ellos casi imprescindible en su vida diaria.

Por otro lado, la enseñanza de la programación aumenta la motivación, la mejora de la autonomía y fomenta la creatividad de los estudiantes, además de prepararlos para un mercado laboral que cada vez demanda más profesionales en el área de las TIC. La programación permite a los alumnos y alumnas encarar procesos de autocorrección y búsqueda de errores, así como enfrentarlos a retos de resolución de problemas complejos abordándolos como una suma de problemas sencillos, teniendo que trabajar en grupo para llegar a la solución adecuada.

Con esta actividad se pretende aunar los conceptos de programación con el uso de los dispositivos móviles. Para ello, APP Inventor nos ofrece un interfaz sencillo de programación el cual, mediante bloques y con pocos conocimientos, nos permite realizar sencillas aplicaciones móviles que los estudiantes pueden instalar en sus dispositivos, con la satisfacción personal de

llevar en su móvil una aplicación o juego de creación propia. (Relacionada con Escuela Espacio de Paz)

4.- INDICADORES DE LOGRO

El trabajo desarrollado se monitoriza a través de fichas de indicadores de seguimiento (rúbricas) de la aplicación e indicadores de resultado; así podremos seguir el plan de trabajo, la aplicación y desarrollo de las actividades, etc. En cada rúbrica se establecerán los siguientes criterios para evaluar de forma cualitativa y cuantitativa:

1 (necesita mejorar) menos de un 25%

2 (regular) entre el 25% y el 50%

3 (bien) 75%

4 (excelente) 100%

- Trabajar los contenidos que aparecen en el currículo y los libros de texto.
- Colaboración entre el profesorado para tutorizar a los compañeros/as en la implementación de nuevas metodologías en el aula.
- Llevar a cabo una línea metodológica común en el centro.
- Desarrollo de competencias y la consecución de objetivos son claros y realistas e igualmente acordes con la intervención.
- Desarrollar las competencias clave a través de las actividades planteadas reduciendo el riesgo de abandono escolar y aumentando el rendimiento académico.
- Las actividades son apropiadas para la consecución de los objetivos propuestos y el desarrollo de las competencias del alumnado.
- Realización de las actividades planteadas.
- Nivel de participación activa del alumnado.
- Las rúbricas para evaluar al alumnado y el proyecto son claras y precisas.
- Nivel de motivación e implicación del alumnado en el desarrollo del proyecto.
- Celebrar reuniones cada dos semanas de los docentes implicados en el proyecto para valorar su desarrollo.
- Nivel de la calidad de ejecución de las actividades realizadas.
- Nivel de implicación del profesorado que realiza el proyecto.

5.- OTRAS ACTIVIDADES DE ÉXITO

Forma Joven

Visita al centro de los equipos deportivos de la ciudad para fomentar a través de charlas los hábitos saludables y la necesidad de realizar ejercicio físico. Así, acudirán los equipos masculinos y femeninos del: CB Almería (baloncesto), CF Almería (fútbol), Unicaja Voley y Rugby Almería.

- Jornadas de senderismo
- Convivencia al aire libre en el aula Paredes tres días
- Kayak en Cabo de Gata

- Gincanas deportivas en las efemérides
- Conociendo los bosques sumergidos de Almería (Inmersión de buceo)
- Los acantilados de Sierra de Gádor, visionado desde un barco.
- Acudir a una clase de tenis.
- Salida 3 días 2 noches: "Semana Azul". Centro Los Pinos Marbella: para realizar actividades en el Medio Natural. Actividades acuáticas, Kayak, surf....
Objetivo: Dar oportunidad a los alumnos y alumnas con medios materiales más limitados a la participación en estas actividades. Con un criterio discrecional, supervisado por el Director y el coordinador de la actividad.
- Salida 3 días 2 noches Parque Natural Andalucía : Sierra de Grazalema: "La ruta de los Pinsapos"/ Sierra de Andújar: "La ruta del Lince"
- Salida de 3 días 2 noches siguiendo el programa la Naturaleza y tú, y "Conoce tus parques" auspiciado por la Junta de Andalucía. Contratando empresas del sector con una orientación de conocimiento y conservación de nuestro patrimonio natural.
Ayuda general y en particular para favorecer la participación de los alumnos con rentas más bajas.

Todas estas actividades se relacionan a su vez con Escuela Espacio de Paz, ya que promueve la convivencia entre el alumnado y el respeto entre ellos y por el entorno que les rodea,

Plan de Lectura y Bibliotecas escolares

- Asistencia a Representaciones Teatrales para diferentes niveles.
- Encuentros con autores de libros de lectura.
- Viaje cultural a Madrid: asistencia a representación teatral. Dos días de duración
- Viaje a Almagro. Asistencia a representación teatral. Dos días de duración
- Gincanas sobre libros de lectura utilizando las TIC.

Vivir y sentir el patrimonio

El proyecto se basa en el patrimonio hidráulico y se han propuesto dos actividades:

- Visita a la Albufera de Adra.
- Viaje cultural a Madrid para visitar los museos relacionados con la temática del proyecto de tres días de duración.