

Propuesta de progresión de aprendizajes en comunicación audiovisual para los ciclos II y III de la EBR.

Katherine del Rosario Agüero Sánchez

1. INTRODUCCIÓN:

Esta competencia busca que el estudiante sea “Gestor/administrador de sus propios entornos y espacios virtuales para interactuar interculturalmente, siendo consciente de las consecuencias de las actividades que realiza en sus entornos, definiendo las TICS como una práctica social.

La presente propuesta de elaboración de Estándares de Aprendizaje en Comunicación audiovisual partió del análisis y estudio de los estándares internacionales que se relacionaban con las competencias propuestas en el enfoque presentado por el MINEDU, en la investigación se encontraron pocos países que abordaban en sus propuestas las dimensiones 1 y 2 con el planteamiento del enfoque, aún así se lograron asociar de algunos países actividades con estas dimensiones. La dimensión de la 1ª capacidad es completamente innovadora ya que se ningún país trabaja esta dimensión. Asimismo se realizó un estudio de enfoque digital propuesto por el MINEDU para poder esclarecer mediante intercambios las terminologías utilizadas en dicho enfoque que ayudarían a comprender mejor la propuesta planteada.

Se utilizaron como insumos:

1. Documento oficial del enfoque – Competencia 6 de comunicación.
2. Estándares internacionales de Australia ITC, Australia Quesland, Iso Estados Unidos, Costa Rica.
3. El enfoque conceptual de las TIC y su relación con el aprendizaje de Juan José Lapeyre
4. Propuesta de indicadores de logro del equipo que trabaja la competencia digital.

2. FASES PARA LA ELABORACIÓN DE LA PROGRESIÓN

Detalle a continuación las fases del proceso de elaboración de las progresiones:

1º fase:

Revisión bibliográfica: En esta fase se revisaron las bibliografías de estándares internacionales, tratando de buscar semejanzas con el enfoque planteado. (Se adjuntan bibliografías en el anexo)

Se discriminaron aquellas bibliografías que tenían similitud en las capacidades propuestas.

2º fase:

Se realizó una lluvia de indicadores propuestos según nuestras experiencias en aula, para relacionar algunos logros con las dimensiones propuestas y que sirvan de insumos para la elaboración de los estándares. (Se adjunta archivo de Excel.) En esta fase se depuraron de casi 200 indicadores un promedio de 50 indicadores que podrían servir de insumo.

3º fase

Se realizaron varias revisiones a la competencia y las capacidades para el esclarecimiento de su significado y objetivo, así como también el esclarecimiento de las terminologías, para poder ser más precisos en la propuesta de estándares.

Aquí va un recuento de las reformulaciones:

1° versión

CAPACIDAD 1: Explora y evalúa entornos virtuales variados para comprender e interactuar interculturalmente con empatía y seguridad.

Dimensión: COMPRENSIÓN DEL MANEJO DEL ENTORNO, BÚSQUEDA Y TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

CAPACIDAD 2: Organiza y desarrolla actividades e interacciones en entornos virtuales para construir vínculos y conocimientos.

Dimensión: PERSONALIZACIÓN DE SU ENTORNO, CONSTRUCCIÓN DELSU ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE MEDIANTE LA INTERACCIÓN CON OTROS. (COMUNICACIÓN VIRTUAL).

CAPACIDAD 3: Comprende y produce formatos digitales, representaciones interactivas e interacciones en entornos virtuales para expresar y representar sus experiencias y saberes.

DIMENSIÓN: CREAR OBJETOS VIRTUALES EN DISTINTOS FORMATOS DIGITALES QUE IMPACTEN EN LAS OTRAS PERSONAS. (CREAR Y COMPARTIR)

PROPUESTAS PARA REFORMULACIÓN DE LAS CAPACIDADES

“Propuestas de equipo para la reformulación de la capacidad 1”

1. Actúa comprensivamente en entornos virtuales variados para....
2. Conoce de manera interactiva entornos virtuales.
3. Se sitúa vivencialmente en los entornos virtuales
4. Se apropia de los entornos virtuales
5. Personaliza entornos virtuales variados
6. Personaliza conscientemente entornos virtuales variados.
7. Personaliza entornos virtuales variados para caracterizarlos.
8. Configura entornos virtuales variados para personalizarlos.
9. Personaliza entornos virtuales variados para un propósito determinado
10. Personaliza comprensivamente entornos virtuales variados
11. Adapta/adecua entornos virtuales variados para
12. Modifica su entorno a sus necesidades y preferencias.

“Propuestas de equipo para la reformulación de la capacidad 2”

Interactúa en entornos virtuales para construir vínculos.

“Propuestas de equipo para la reformulación de la capacidad 3”

Crea objetos virtuales en diversos formatos para transmitir significados según su contexto sociocultural.
Crea objetos virtuales en diversos formatos para transmitir diversos significados.

La reformulación queda como sigue:

2° VERSIÓN

CAPACIDAD 1: Personaliza entornos virtuales variados para un propósito determinado.

Dimensión: PERSONALIZACIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES

CAPACIDAD 2: Interactúa en entornos virtuales para construir vínculos.

Dimensión: INTERACCIÓN CON OTROS MEDIADA POR ENTORNOS VIRTUALES

CAPACIDAD 3: Crea objetos virtuales en diversos formatos, para transmitir significados.

Dimensión: CREAR OBJETOS VIRTUALES

- ✓ Reunión de intercambio 01/08/2014: Aclaración de dudas de la capacidad 2.

3° VERSIÓN

CAPACIDAD 1: Personaliza entornos virtuales variados para un propósito determinado.

Dimensión: Configuración de entornos virtuales

CAPACIDAD 2: Interactúa en entornos virtuales para construir vínculos.

Dimensión: Participación en espacios virtuales

CAPACIDAD 3: Crea objetos virtuales en diversos formatos, para transmitir significados.

Dimensión: Construcción de objetos virtuales

- ✓ 2° reunión de aclaraciones sobre el significado de las capacidades asesoradas por Juan José Lapeyre – 25/07

CAPACIDADES		
ANTES	AHORA	DESCRIPCIÓN PREVIA
Explora y evalúa entornos virtuales variados para comprender e interactuar interculturalmente con empatía y seguridad.	Personaliza espacios virtuales para un <u>propósito determinado</u>	<p>Desde las primeras experiencias de contacto con los entornos virtuales, los niños y niñas realizan una serie de operaciones: programar, explorar, navegar, manipular o controlar objetos, identificar objetos, etc. en ese espacio interactivo.</p> <p>Este espacio se construye sobre la noción de “interfaz” o la superficie tangible con la que se interactúa, superficie que no es solo visual, sino también puede ser sonora, táctil o cenestésica (como se muestra en las interfaces que producen sonidos para identificar sus componentes, o que requieren el toque de dedos o de toda la mano o finalmente que captan el movimiento, respectivamente).</p> <p>Explicitar el propósito determinado Falta describir la personalización, en qué consiste</p> <p>El estudiante gradualmente va articulando sus acciones en actividades a través de los efectos que percibe, que, a su vez, configuran el sentido de esta interacción como la articulación de actividades y consecuencias.</p> <p>Consiste, entonces, en la construcción gradual del sentido de actuar en entornos virtuales.</p>

CAPACIDADES		
ANTES	AHORA	DESCRIPCIÓN PREVIA
Organiza y desarrolla actividades e interacciones en entornos virtuales para construir vínculos y conocimientos.	Interactúa con otros en entornos virtuales para <u>construir vínculos</u>	<p>El estudiante va generando una organización de sus preferencias de interacción durante sus experiencias en los entornos virtuales: algunas formas de realizar actividades son más agradables, útiles o satisfactorias.</p> <p>A partir de esta configuración personal, el estudiante busca resultados específicos a tareas de la vida cotidiana y a problemas cognitivos, para los cuales selecciona servicios o programas dentro de los entornos virtuales con los que construye su entorno personal de aprendizaje, mediante la interacción con los otros.</p>
Comprende y produce formatos digitales, representaciones interactivas e interacciones en entornos virtuales para expresar y representar sus experiencias y saberes.	Crea objetos virtuales para <u>trasmitir significados</u>	<p>La experiencia del estudiante se va desarrollando de manera evidente en las interacciones en los entornos virtuales, en los que debe observar que quedan marcas o trazos de lo que ha realizado, sea como una personalización del entorno o como su selección de herramientas.</p> <p>En esta capacidad se emplea este proceso para reflexionar sobre él de tal manera que el estudiante tenga conciencia de crear objetos virtuales en distintos formatos, que tienen efectos en las otras personas con las que se comunica, para que, en función de estos efectos y otros criterios, como la expresividad, la eficiencia, la usabilidad o la satisfacción (sensorial, cognitiva, etc.) se vaya mejorando en versiones sucesivas dichos objetos.</p>

3° Reunión de definición del significado de las capacidades con Juan José Lapeyre 01/08/2014

FORMULACIÓN:

“SE DESENVUELVE CON AUTONOMÍA EN ENTORNOS VIRTUALES de variados contenidos y culturas para articular la comprensión de la realidad con la interacción y la colaboración.”

CAPACIDAD 1: Personaliza entornos virtuales variados para un propósito determinado.

Dimensión: Configuración de entornos virtuales

CAPACIDAD 2: Interactúa en entornos virtuales para construir vínculos.

Dimensión: Participación en espacios virtuales

CAPACIDAD 3: Crea objetos virtuales en diversos formatos, para transmitir significados.

Dimensión: Producción de objetos virtuales

DESCRIPCIÓN DE EJES DE PROGRESIÓN DE LAS CAPACIDADES

Reunión de asesoría con Juan José Lapeyre 01/08/2014

CAPACIDAD 1: Personaliza entornos virtuales variados para un propósito determinado.

Dimensión: Configuración de entornos virtuales

Ejes de progresión

- Interacción con la interfaz.
- Espacio virtual
- Evaluación de la interacción con la interfaz.

CAPACIDAD 2: Interactúa en entornos virtuales para construir vínculos.

Dimensión: Participación en espacios virtuales

Comprensión conjunta de significados:

Vínculos: **Relación permanente**, consciente de las consecuencias de lo que se hace.

Interacción: **Participación en espacios virtuales** colaborativos o sociales para construir vínculos. Participar con el otro.

Ejes de progresión:

El intercambio de información como forma de participación (deberá enfocarse hacia un propósito, percibiendo la relación personal que se construye en ese intercambio)

Ejemplo de niveles de intercambio

- Compartir información provista
- Compartir y aportar ideas con un propósito
- Compartir y Promover espacios de intercambio con un propósito

Asimismo progresa el espacio virtual donde va realizando esa interacción.

Evaluación de la participación en relación a la construcción de un vínculo. (Que rol, que actitud voy asumiendo en esa participación)

Ejemplo:

- Participación pasiva (Solo receptor)
- Participación activa (participo sin hacerme cargo de promover alguna actividad)
- Participación activa – protagonista (Promuevo actividades)
- Participación cooperativa (Promuevo actividades de cooperación y colaboración)

Nota: No nos concentramos en si el vínculo es bueno o malo esa condición lo ve otro aprendizaje fundamental o se puede describir en los indicadores de las rutas.

CAPACIDAD 3: Crea objetos virtuales en diversos formatos, para transmitir significados.

Dimensión: Producción de objetos virtuales

Ejes de progresión

- Objeto virtual
- Formato digital
- Espacio virtual
- Evaluación

DEFINICIÓN FINAL DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES 06/08

COMPETENCIA:

“SE DESENVUELVE CON AUTONOMÍA EN ENTORNOS VIRTUALES de diversas culturas y propósitos.

FORMULACIÓN DE CAPACIDADES

CAPACIDAD 1: Personaliza entornos virtuales variados para un propósito determinado.

Dimensión: Configuración de entornos virtuales

CAPACIDAD 2: Interactúa en entornos virtuales para construir vínculos.

Dimensión: Participación en espacios virtuales

CAPACIDAD 3: Crea objetos virtuales en diversos formatos, para transmitir significados.

Dimensión: Producción de objetos virtuales

EXPLICACIÓN DE CAPACIDADES

CAPACIDADES		DESCRIPCIÓN
ANTES	AHORA	
Explora y evalúa entornos virtuales variados para comprender e interactuar interculturalmente con empatía y seguridad.	Personaliza espacios virtuales para un <u>propósito determinado</u>	Desde las primeras experiencias de contacto con los entornos virtuales, los niños y niñas realizan una serie de operaciones: programar, explorar, navegar, manipular o controlar objetos, identificar objetos, etc. en ese espacio interactivo. Este espacio se construye sobre la noción de

CAPACIDADES		
ANTES	AHORA	DESCRIPCIÓN
		<p>“interfaz” o la superficie tangible con la que se interactúa, superficie que no es solo visual, sino también puede ser sonora, táctil o cenestésica (como se muestra en las interfaces que producen sonidos para identificar sus componentes, o que requieren el toque de dedos o de toda la mano o finalmente que captan el movimiento, respectivamente).</p> <p>Personalizar es configurar el entorno virtual o espacios virtuales y adecuarlo a un propósito específico.</p> <p>En otras palabras, es prepararlo y adecuarlo para realizar actividades específicas, para representar o expresar intereses o actitudes y que revela o implica constantes personales, grupales, sociales o culturales, según sea el alcance de la personalización (que puede ser de un individuo, de un grupo, de una institución, etc.)</p> <p>Esto supone la identificación de los componentes del espacio que son susceptibles de configurarse (de cambiarse o modificarse), la determinación de los propósitos o de las posibilidades de cómo presentarlos o comunicarlos con cambios en la configuración, la evaluación de esa configuración, finalmente</p> <p>El estudiante gradualmente va articulando sus acciones en actividades a través de los efectos que percibe, que, a su vez, configuran el sentido de esta interacción como la articulación de actividades y consecuencias.</p> <p>Consiste, entonces, en la construcción gradual del sentido de actuar en entornos virtuales.</p>
Organiza y desarrolla actividades e interacciones en entornos virtuales para construir vínculos y conocimientos	Interactúa con otros en entornos virtuales para <u>construir vínculos</u>	<p>El estudiante va generando una organización de sus preferencias de interacción durante sus experiencias en los entornos virtuales: algunas formas de realizar actividades son más agradables, útiles o satisfactorias.</p> <p>A partir de esta configuración personal, el estudiante busca resultados específicos a tareas de la vida cotidiana y a problemas cognitivos, para los cuales selecciona servicios o programas dentro de los entornos virtuales con los que construye su entorno</p>

CAPACIDADES		
ANTES	AHORA	DESCRIPCIÓN
		<p>personal de aprendizaje, mediante la interacción con los otros. Aporta ideas y conocimientos a través de la interacción para construir una relación permanente consciente de lo que se hace.</p> <p>Consiste entonces en participar en espacios colaborativos y sociales para desarrollar diversas actividades, y construir vínculos permanentes, participar con el otro.</p>
<p>Comprende y produce formatos digitales, representaciones interactivas e interacciones en entornos virtuales para expresar y representar sus experiencias y saberes.</p>	<p>Crea objetos virtuales para <u>trasmitir significados</u></p>	<p>La experiencia del estudiante se va desarrollando de manera evidente en las interacciones en los entornos virtuales, en los que debe observar que quedan marcas o trazos de lo que ha realizado, sea como una personalización del entorno o como su selección de herramientas.</p> <p>En esta capacidad se emplea este proceso para reflexionar sobre él de tal manera que el estudiante tenga conciencia de crear objetos virtuales en distintos formatos, que tienen efectos en las otras personas con las que se comunica, para que, en función de estos efectos y otros criterios, como la expresividad, la eficiencia, la usabilidad o la satisfacción (sensorial, cognitiva, etc.) se vaya mejorando en versiones sucesivas dichos objetos.</p>

3° fase:

En esta fase se empezó la elaboración de las primeras propuestas de progresión por dimensiones para empezar a observar la progresión de cada dimensión.

ELABORACIÓN DE MAPAS

1° versión: Esta versión se realiza con el primer enunciado que se elaboró de la 1° capacidad

1° Capacidad:

“Explora y evalúa entornos virtuales variados para comprender e interactuar interculturalmente con empatía y seguridad.”

Dimensión: COMPRENSIÓN DEL MANEJO DEL ENTORNO, BÚSQUEDA Y TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

NIVEL	DESCRIPCIÓN
II CICLO 5 años	Explora el entorno virtual y abre aplicaciones que le gusten. Realiza el procedimiento adecuado para encender y apagar su equipo o dispositivo.
III CICLO (1° y 2°)	Selecciona algunas aplicaciones básicas según su propósito. Busca información utilizando palabras claves provistas desde un único lugar de su espacio virtual. Abre y guarda información en lugar preestablecido.

2° versión: Esta versión se realiza con el último enunciado que se elaboró de la 1° capacidad

CAPACIDAD 1: Personaliza entornos virtuales variados para un propósito determinado.

Dimensión: Configuración de entornos virtuales.

NIVEL	DESCRIPCIÓN
II CICLO 5 años	Explora el espacio virtual seleccionando y abriendo objetos virtuales que le gustan.
III CICLO (1° y 2°)	Navega en el espacio virtual para configurar sus elementos básicos. Evalúa su configuración solicitando la opinión de una audiencia cercana.

DIMENSIÓN 2: INTERACCIÓN CON OTROS MEDIADA POR ENTORNOS VIRTUALES

1° versión

NIVEL	DESCRIPCIÓN
II CICLO 5 años	Identifica y utiliza de manera dirigida las TICs (dispositivos digitales básicos) como medio de comunicación con otras personas en la vida cotidiana.
III CICLO (1° y 2°)	Participa en comunidades (espacios) virtuales moderadas por el maestro utilizando conceptos básicos y teniendo en cuenta los cuidados en el uso las TICs.

2° versión:

NIVEL	DESCRIPCIÓN
II CICLO 5 años	Reconoce que los dispositivos digitales básicos ayudan a las personas a comunicarse y compartir información. Conoce que hay que seguir ciertos pasos a la hora de usar el equipo o dispositivo. Relaciona aplicaciones básicas con un uso principal.
III CICLO	Participa en comunidades (espacios) virtuales moderadas por el maestro para llevar a cabo actividades de aprendizaje. Se comunica (chatea, conversa) y comparte información básica de

(1° y 2°)	manera respetuosa y segura a través de entornos virtuales.
-----------	--

3° versión

NIVEL	DESCRIPCIÓN
II CICLO 5 años	Explora dispositivos digitales básicos para contar experiencias, conocimientos y expresar opiniones. Recuerda que hay que seguir ciertos pasos a la hora de usar un equipo o dispositivo.
III CICLO (1° y 2°)	Manipula dispositivos digitales básicos para comunicarse por medio de espacios virtuales proporcionados por el maestro, y descubre que la interacción es posible porque obtiene respuesta. Identifica dispositivos básicos y notan similitudes y diferencias entre ellos.

DIMENSIÓN 3: CREAR OBJETOS DIGITALES PARA TRANSMITIR SIGNIFICADOS.

1° versión

NIVEL	DESCRIPCIÓN
II CICLO 5 años	Explora el espacio virtual y selecciona objetos virtuales que le gustan. Ingresa a algunas aplicaciones e intuye su función navegando en ellas.
III CICLO (1° y 2°)	Usa funciones y aplicaciones básicas para crear un objeto digital simple. Comparte sus creaciones en su espacio virtual con una audiencia cercana.

2° versión

NIVEL	DESCRIPCIÓN
II CICLO 5 años	Explora el espacio virtual y selecciona objetos virtuales que le gustan. Ingresa a algunas aplicaciones e intuye su función navegando en ellas.
III CICLO (1° y 2°)	Creación de un objeto digital en un formato simple. Evalúa el objeto creado mediante la opinión de una audiencia cercana.

3° versión

NIVEL	DESCRIPCIÓN
II CICLO 5 años	Explora el espacio virtual y selecciona objetos virtuales que le gustan. Abre aplicaciones y navega en ellas.
III CICLO (1° y 2°)	Creación de un objeto virtual de formato simple a partir de significados propuestos por él. Explica a una audiencia cercana su significado.

4° versión

NIVEL	DESCRIPCIÓN
II CICLO 5 años	Explora el espacio virtual y selecciona objetos virtuales que le gustan. Abre aplicaciones y navega en ellas.
III CICLO (1° y 2°)	Crea un objeto virtual de formato simple a partir de significados propuestos por él.

5° versión

NIVEL	DESCRIPCIÓN
II CICLO 5 años	Explora elementos de creación de objetos virtuales, realizando trazos o insertando figuras en un espacio virtual. Evalúa el objeto explicando el significado de sus trazos o figuras.
III CICLO (1° y 2°)	Crea un objeto virtual de formato simple transformando los trazos o figuras en una imagen. Evalúa el objeto explicando a una audiencia cercana el significado de su imagen.

NIVEL	DESCRIPCIÓN
II CICLO 5 años	Explora el espacio virtual abriendo objetos virtuales que le gustan. Cuenta sus experiencias en un espacio virtual de comunicación provisto. Crea un objeto virtual de formato simple a partir de trazos y figuras con la intención de formar imágenes o símbolos.
III CICLO (1° y 2°)	Configura los elementos básicos de su espacio virtual. Escribe sus experiencias y las comparte a través de mensajes en un espacio virtual provisto. Crea un objeto virtual de formato simple transformando los trazos y figuras en una imagen.

PROPUESTA FINAL DE PROGRESIÓN

CAPACIDAD 1: Personaliza entornos virtuales variados para un propósito determinado.

Dimensión: Configuración de entornos virtuales

CAPACIDAD 2: Interactúa en entornos virtuales para construir vínculos.

Dimensión: Participación en espacios virtuales

CAPACIDAD 3: Crea objetos virtuales en diversos formatos, para transmitir significados.

Dimensión: Producción de objetos virtuales

3. BIBLIOGRAFÍA

Se adjuntan documentos en archivo.

Marco teórico de los mapas de progreso – Instituto para el Desarrollo y la Defensa Nacional.

Procesos Cognitivos de José Flores palomino

Estándares de aprendizaje – Documento de IPEBA

El espacio pedagógico de las TICS de Juan José Lapeyre

Marco curricular MINEDU – competencia 6.

Páginas WEB

Estándares internacionales.

¹ Dimensión “Trabajando con la información”, Working With Information

https://www.iste.org/docs/pdfs/australia_ict_assessment.pdf?sfvrsn=2

¹ Dimensión “Ciudadanía y Comunicación”, Estándares TIC Costa Rica, disponible en:

<http://www.fod.ac.cr/estandares> . Otras fuentes: Estándares ISTE NETS 2007:

<http://www.eduteka.org/modulos/11/335/1023/1>. Currículo de Inglaterra:

<http://www.eduteka.org/modulos/11>

¹ Dimensión “Crear objetos virtuales”, Creating with ICT

<http://www.australiancurriculum.edu.au/GeneralCapabilities/Pdf/ICT>, creatividad e innovación

<http://www.iste.org/standards/standards-for-students>, “Crear y compartir información”

http://www.nap.edu.au/verve/resources/2005_ictl_public_report.pdf

https://www.iste.org/docs/pdfs/australia_ict_assessment.pdf?sfvrsn=2

<http://www.australiancurriculum.edu.au/GeneralCapabilities/information-and-communication-technology-capability/introduction/background>

<http://www.enlaces.cl/index.php?t=44&i=2&cc=2285&tm=2>

<http://www.iste.org/standards/standards-for-students>

Fuente: <http://www.enlaces.cl/> Centro de Educación y Tecnología de Chile (Enlaces) Es del Ministerio de Educación de Chile