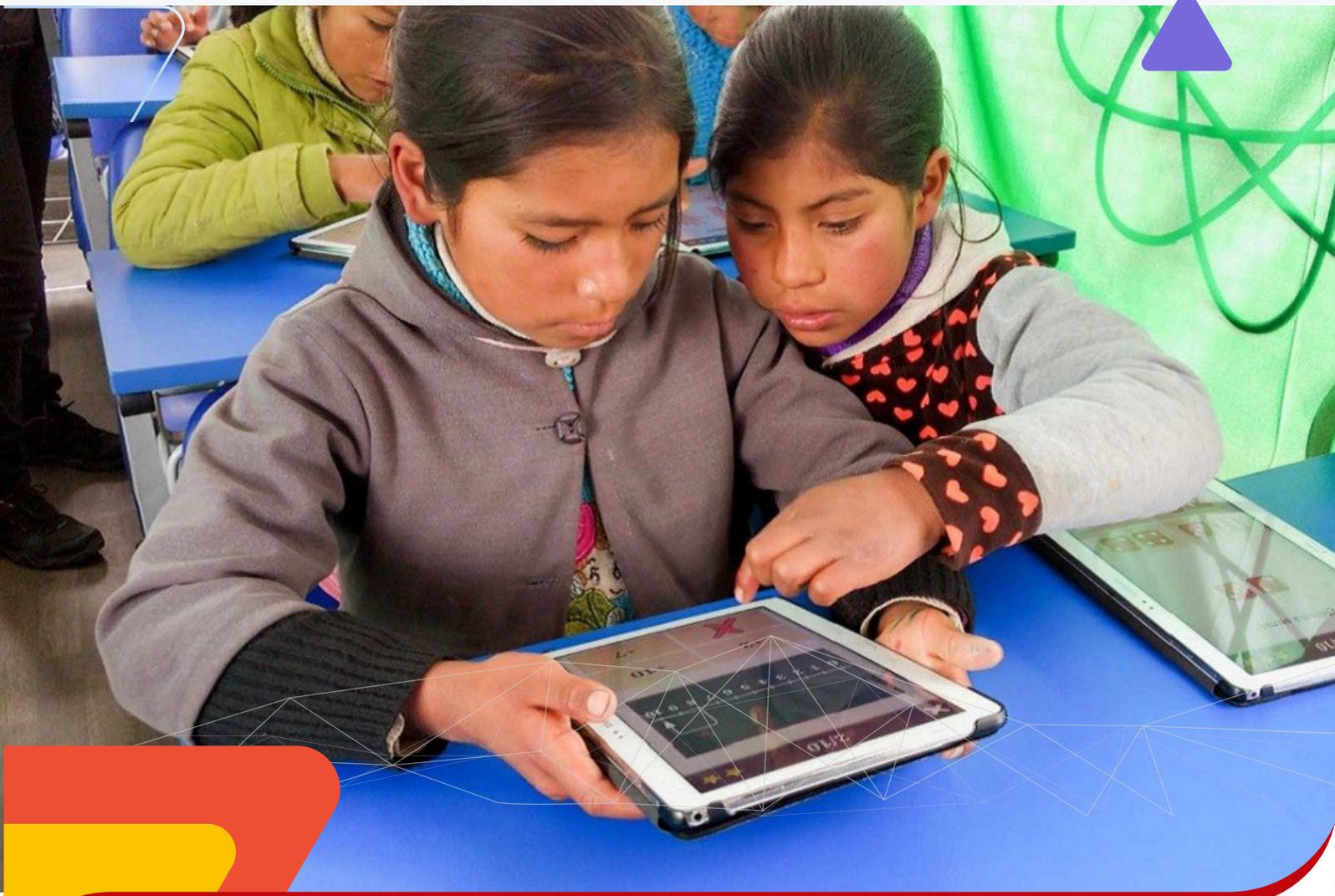


Curso



Uso de la tableta en las experiencias de aprendizaje



CONTENIDOS DEL CURSO

Unidad	Sesión	Contenidos	Duración
Sesión introductoria: Bienvenida y presentación del curso. Cuestionario de entrada.			
UNIDAD 1: Experiencias de aprendizaje para el desarrollo de competencias	Sesión 1: Desarrollo de competencias: el actuar competente	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Competencia: definición ▪ El actuar competente ▪ El ser competente ▪ Las competencias transversales 	Semana 1 16 horas
	Sesión 2: Experiencias de aprendizaje que permiten el desarrollo de competencias	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Experiencias de aprendizaje: definición y características ▪ Criterios para valorar si una experiencia de aprendizaje permite desarrollar competencias 	Semana 2 16 horas
UNIDAD 2: Uso de la tableta en la experiencia de aprendizaje	Sesión 3: Contenido de la tableta	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Recursos y herramientas en el proceso de enseñanza y aprendizaje ▪ Experiencias de aprendizaje instaladas en la tableta ▪ Recursos y herramientas de la tableta 	Semana 3 16 horas
	Sesión 4: Orientaciones pedagógicas para el uso de la tableta	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso de las tabletas durante la planificación de la experiencia de aprendizaje ▪ Uso de las tabletas durante la mediación ▪ Uso de las tabletas durante la evaluación del proceso de aprendizaje 	Semana 4 16 horas
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cuestionario de salida ▪ Encuesta de satisfacción 			

INTRODUCCIÓN

El Ministerio de Educación (Minedu), por medio de la Dirección de Formación Docente en Servicio (DIFODS), les da la bienvenida al Curso “Uso de la tableta en las experiencias de aprendizaje”, dirigido a docentes beneficiarios del programa de formación en servicio de dispositivos electrónicos portátiles.

Este curso tiene como propósito que la o el participante aprenda a usar los recursos y materiales pedagógicos que se encuentran en las tabletas para el desarrollo de las experiencias de aprendizaje. Asimismo, el curso está organizado en dos unidades y cuatro sesiones. En la primera unidad se abordan conceptos básicos sobre las experiencias de aprendizaje para el desarrollo de competencias. En la segunda unidad se presenta el contenido de la tableta y las orientaciones pedagógicas para su uso.

Es importante señalar que el curso se encuentra en el marco de la Política Nacional de Formación Docente en Servicio, siendo una prioridad del Ministerio de Educación el desarrollo profesional de los maestros y maestras de los distintos niveles y modalidades educativas del país para la mejora continua de la calidad de los aprendizajes.

UNIDAD 1: Experiencias de aprendizaje para el desarrollo de competencias

Sesión 1: Desarrollo de competencias: el actuar competente

En esta primera sesión analizaremos el concepto de competencias y el actuar competente.



Estimado docente, te invitamos a leer el siguiente caso:

Un diálogo entre docentes

Julio y María son profesores unidocentes de primaria. Sus II.EE. “Juan Santos Atahualpa” y “Ricardo Palma” de la zona rural de Ancash serán beneficiadas con la llegada de las tabletas por parte del Ministerio de Educación. Se sienten muy entusiasmados con esta buena noticia y entienden que será un nuevo reto pedagógico desarrollar aprendizajes en sus estudiantes con dichos dispositivos electrónicos. Del mismo modo, resaltan las bondades de la tecnología, y ante la noticia de la entrega de tabletas con los contenidos y experiencias de aprendizaje, los recursos y las herramientas, comentan entre ellos:

Julio: María, en el caso de las competencias, ¿cómo tendríamos que abordarlas en esta modalidad a distancia?

María: Colega Julio, sinceramente la educación a distancia es todo un reto para nosotros, ya que todo ha cambiado y debemos estar a la vanguardia; por ejemplo, nuestro rol ha cambiado de ser un mediador presencial a ser un mediador a distancia, la forma de planificación, la forma de hacer la evaluación formativa, entre otras actividades. Mira, Julio, en el caso de las competencias, sería interesante retomarlas.

Julio: María, me enviaron por WhatsApp un artículo de Luis Guerrero: “Educar en competencias, ¿un sueño imposible?”. ¿Qué te parece si lo leemos y reflexionamos sobre ello?



“La economía mundial no se centra en lo que se sabe, sino en lo que se puede hacer con lo que se sabe”, ha dicho en repetidas ocasiones el responsable de Educación de la OCDE y director de las pruebas PISA, Andreas Schleicher, para dejar en claro que las demandas del mercado laboral en el planeta ya no pasan por la capacidad de retener y repetir información, sino por hacer buen uso de ella. Precisamente, la cualidad de utilizar el saber de manera pertinente para lograr objetivos definidos en situaciones concretas es lo que se denomina «competencia» desde hace ya más de 20 años.

No es ninguna novedad reconocer que, en general, al docente peruano le ha costado mucho transitar de una pedagogía centrada en la entrega sistemática y dosificada de información, con fines básicamente de reproducción, a una pedagogía que prepare más bien para el uso inteligente de esa información, de cara a la solución de un problema o a la respuesta a un desafío determinado.

Extraído de <http://educacion-peru.blogspot.com/2015/01/educar-en-competencias-un-sueno.html>

Después de leer el caso presentado, responde las siguientes preguntas a manera de reflexión:

- a.** En el artículo Guerrero, L (2015), afirma: “Al docente peruano le ha costado mucho transitar de una pedagogía centrada en la entrega sistemática y dosificada de información, con fines básicamente de reproducción, a una pedagogía que prepare más bien para el uso inteligente de esa información, de cara a la solución de un problema o a la respuesta a un desafío determinado” ¿Estás de acuerdo con la afirmación? ¿Por qué?
- b.** ¿Cómo se vincula esta lectura con el nuevo escenario pedagógico, es decir, con una educación a distancia y con el uso de dispositivos digitales?
- c.** ¿Consideras que con la modalidad a distancia tu trabajo pedagógico responde a un enfoque por competencias? ¿Por qué? ¿Qué diferencia denotas con la modalidad presencial? ¿Por qué?
- d.** ¿De qué forma crees que se desarrollarán las competencias basadas en las experiencias de aprendizaje instaladas en la tableta?
- e.** ¿Qué papel crees que cumplirán las experiencias de aprendizaje, los recursos y herramientas con las que cuenta la tableta en el desarrollo de las competencias de tus estudiantes?



En la actualidad, el Currículo Nacional de la Educación Básica asume el enfoque por competencias para orientar los aprendizajes en los estudiantes a fin de lograr su realización plena en la sociedad.

A continuación, revisaremos algunos conceptos claves:

1. ¿Qué es una competencia?

El CNEB (2016) lo define como: “Facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético”. En este sentido, una competencia integra y combina aprendizajes de distinta naturaleza.

Revisemos algunos autores y su concepción sobre las competencias.

Philippe Jonnaert, en su artículo “Competencia y Socioconstructivismo”, establece seis puntos sobre qué es una competencia:

- Una competencia es una puesta en práctica de saberes, saber ser y saber actuar en una situación dada. Una competencia siempre se contextualiza en una situación específica y siempre depende de la representación que la persona o el grupo de personas se hace de esta situación.
- Supone una movilización eficaz de una serie de recursos pertinentes para la situación. Estos recursos pueden ser de orden cognitivo, de orden afectivo, de orden social de orden contextual u otro. No hay limitaciones a estos recursos; pueden ser muy diferentes de una situación a otra y de una persona a otra, o de un grupo de personas a otro. Además, los recursos cognitivos solo son un recurso entre otros.
- La competencia supone una selección de los recursos utilizados que te permitirán ser eficaz en una situación.
- Supone una coordinación de los recursos retenidos entre sí. Aunque al principio una persona o un grupo de personas movilice muchos recursos, solo deberá utilizar los que son pertinentes para la situación. Además de la movilización, las actividades de selección y de coordinación de los recursos son igualmente importantes.
- Con ayuda de estos recursos movilizados, seleccionados y coordinados, la competencia supone un tratamiento exitoso de las tareas que requieren la situación.
- Una competencia implica que todos estos resultados no solo hayan permitido tratar la situación con éxito, sino también que estos resultados son socialmente aceptables. Esta doble caracterización del resultado, éxito versus aceptación social, requiere integrar una dimensión ética a la evaluación de los resultados.

En este sentido, un enfoque por competencias demanda aprendizajes en situación en donde el estudiante construya o desarrolle competencias articulando habilidades y

capacidades, pero también los recursos cognitivos con los otros recursos afectivos, sociales y contextuales que ha tenido que movilizar para tratar exitosamente la situación con la que se enfrenta.

Jonnaert y Masciotra concuerdan que, desde el punto de vista constructivista, se considera que la adaptación de la persona, y su interacción con la situación y el contexto, es lo que desarrolla una competencia. Los recursos internos y externos, a su vez, contribuyen a la construcción de la competencia dentro del proceso de aprendizaje.

Para Zavala y Arnau (2007), una competencia es la capacidad o habilidad de efectuar tareas o hacer frente a situaciones diversas de forma eficaz en un contexto determinado. Para ello, es necesario movilizar actitudes, habilidades y conocimientos al mismo tiempo y en forma interrelacionada.

Partiendo de esta definición, se puede entender:

Que las competencias son acciones eficaces frente a situaciones y problemas de distinto tipo que obligan a utilizar los recursos con los que se dispone.

Que para dar respuesta a los problemas que plantean dichas situaciones es necesario estar dispuestos a resolverlos con una intención definida, es decir, actitudes determinadas.

Que es necesario dominar procedimientos, habilidades y destrezas que implican acción.

Que para que las habilidades lleguen a buen fin, deben realizarse sobre hechos, conceptos y sistemas conceptuales.

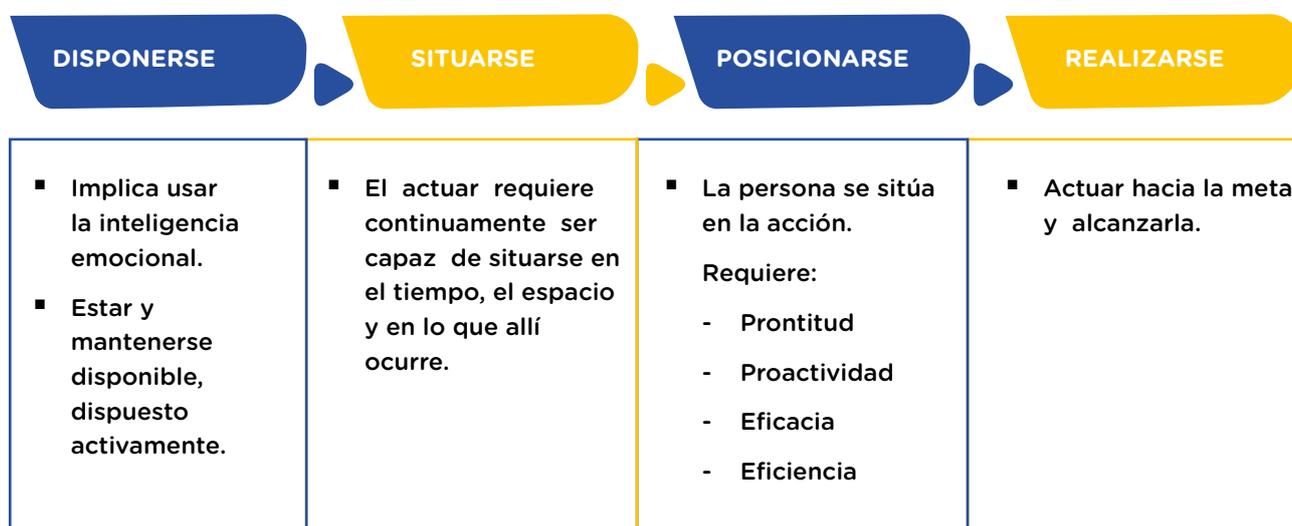
Que todo debe realizarse de forma interrelacionada e integrar actitudes, procedimientos y conocimientos.

Asimismo, en su obra “Cuando la escuela pretende preparar para la vida”, Perrenoud (2012) afirma que una competencia es poder actuar eficazmente en una clase de situaciones, movilizando y combinando recursos intelectuales y emocionales en tiempo real y de forma pertinente.

Desde el enfoque por competencias, se busca que los estudiantes aprendan a analizar la situación que los desafía relacionando sus distintas características a fin de poder explicarla.

Para complementar, Masciotra (2018) sostiene que una competencia es un actuar real que involucra cuerpo-mente-intención. Tiene lugar en el espacio y en el tiempo, aquí y ahora. Hace referencia a que el actuar competente responde a un paradigma de la enacción por el cual los fenómenos mentales son incorporados, y toman lugar y significado en las actividades diarias. Hace referencia a la PAS (persona que actúa en contexto situado), genera significados, se transforma así mismo y transforma aquello sobre lo que actúa.

Para desarrollar esta actuación, una persona debe:



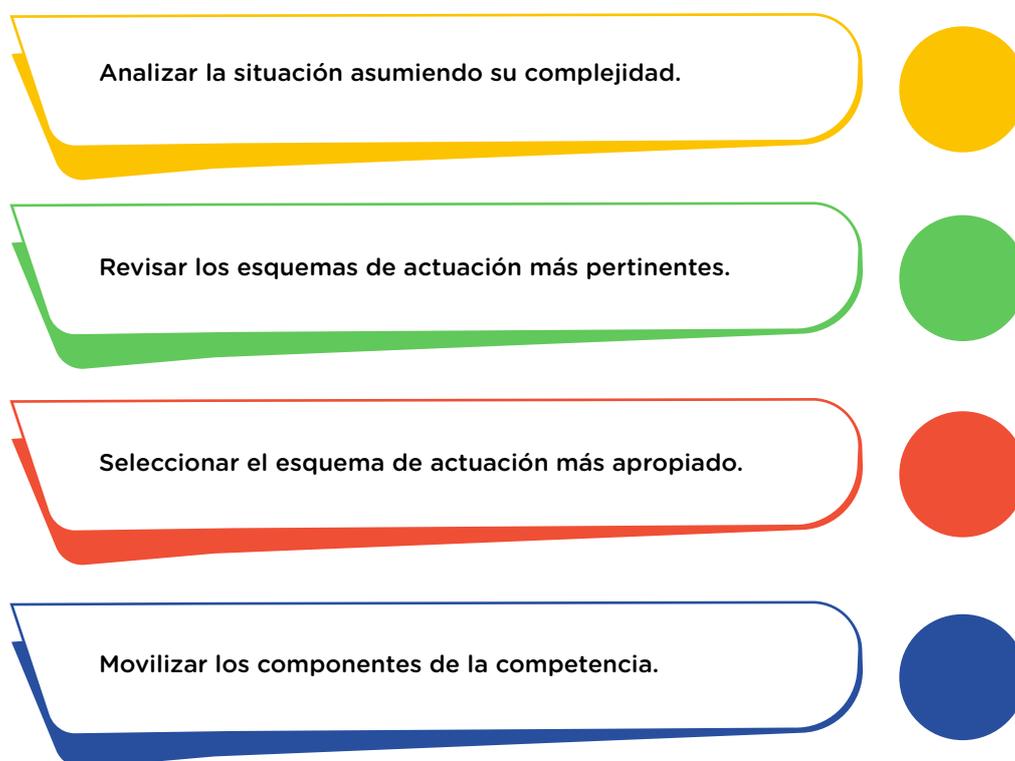
Se refiere al tipo de aprendizaje que integra y combina aprendizajes de diversa naturaleza; es decir, una competencia supone un actuar complejo porque se busca actuar sobre la realidad, modificarla, alcanzar un propósito o solucionar un problema. Para ello, movilizamos saberes de diferente tipo, habilidades cognitivas, socioemocionales, actitudes, técnicas y/o procedimientos. Ser competente significa manejar diversos saberes.

Una competencia es un actuar sobre una realidad y la modifica para solucionar un problema o para lograr un propósito determinado. Para ello, se hace uso de diversos recursos que le permite ser competente.

2. ¿Qué implica el actuar competente?

Para Zavala y Arnau, un actuar competente se traduce en un actuar complejo y estratégico, lo que conlleva a un trabajo en equipo para intercambiar ideas, convirtiéndose en un actuar más eficiente. Ello demanda, el desarrollo de un pensamiento complejo que le ayude a comprender que una situación tiene variables múltiples que generan diversas relaciones.

Para demostrar un actuar competente en una situación determinada, el punto de partida es la necesidad de solucionar una situación única y compleja en un contexto determinado. Asimismo, para que sea eficaz, será necesario realizar una serie de pasos de gran complejidad y en muy poco tiempo (Zavala y Arnau 2007). Veamos cuáles son esos pasos:



El desarrollo de las competencias se coloca en la perspectiva de la denominada “enseñanza situada”, para la cual **aprender y hacer** son procesos inseparables, es decir, la actividad y el contexto son claves para el aprendizaje. Construir el conocimiento en contextos reales o simulados implica que los estudiantes pongan en juego sus capacidades reflexivas y críticas, que aprendan a partir de su experiencia, identificando el problema, investigando sobre él, formulando alguna hipótesis viable de solución y comprobándola en la acción.

3. ¿Qué es ser competente?

El Currículo Nacional de la Educación Básica (2016) señala que:



“Ser competente supone comprender la situación que se debe afrontar y evaluar las posibilidades que se tienen para resolverla. Esto significa identificar los conocimientos y habilidades que uno posee o que están disponibles en el entorno; analizar las combinaciones más pertinentes a la situación y al propósito, para luego tomar decisiones; y ejecutar o poner en acción la combinación seleccionada”.

Además, ser competente es combinar determinadas características personales con habilidades socioemocionales que hagan más eficaz su interacción con otros. Esto le va a exigir al estudiante mantenerse alerta respecto a las disposiciones subjetivas, valoraciones o estados emocionales personales y de los otros, pues estas dimensiones influirán tanto en la evaluación y selección de alternativas como en su desempeño mismo a la hora de actuar.

Asimismo, ser competente es saber hacer y saber actuar entendiendo lo que se hace, comprendiendo cómo se actúa, asumiendo de manera responsable las implicaciones y consecuencias de las acciones realizadas, y transformando los contextos en favor del bienestar humano.

Complementando lo mencionado, Perrenoud manifiesta que una persona es competente cuando:



4. Las competencias transversales

Son aquellas que pueden ser desarrolladas por los estudiantes mediante diversas situaciones significativas promovidas en las diferentes áreas curriculares.

■ Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC.

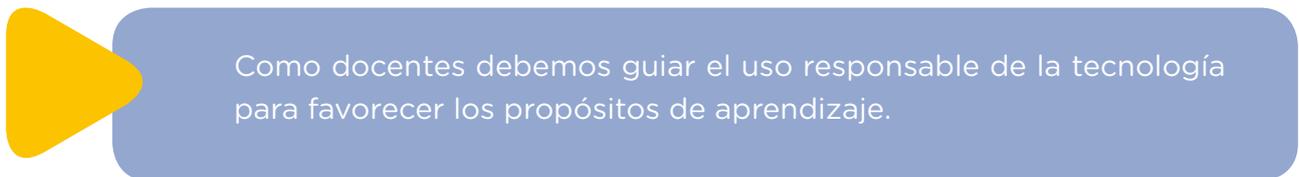
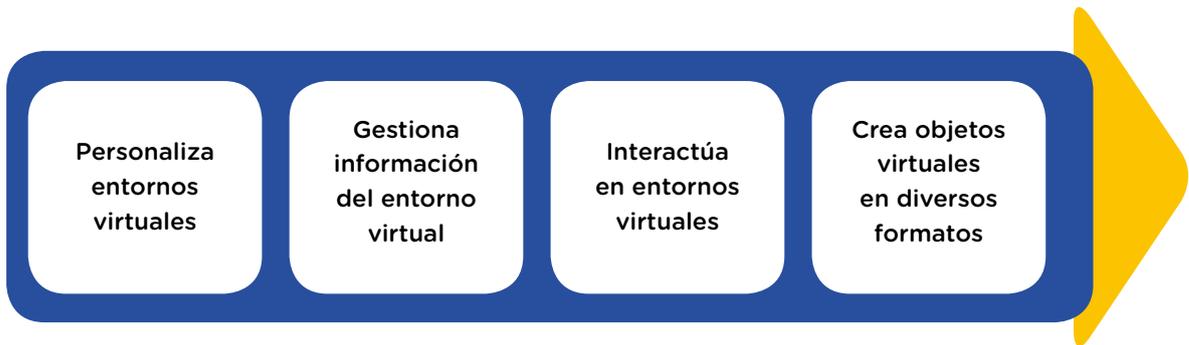
Consiste en que el estudiante interprete, modifique y optimice entornos virtuales durante el desarrollo de actividades de aprendizaje y en prácticas sociales.

Las tecnologías de información y comunicación como medio pueden generar oportunidades de aprendizaje en los estudiantes al ser herramientas que les permiten comunicarse, encontrar información o registrar una vivencia.

Los enfoques que la sustentan son:



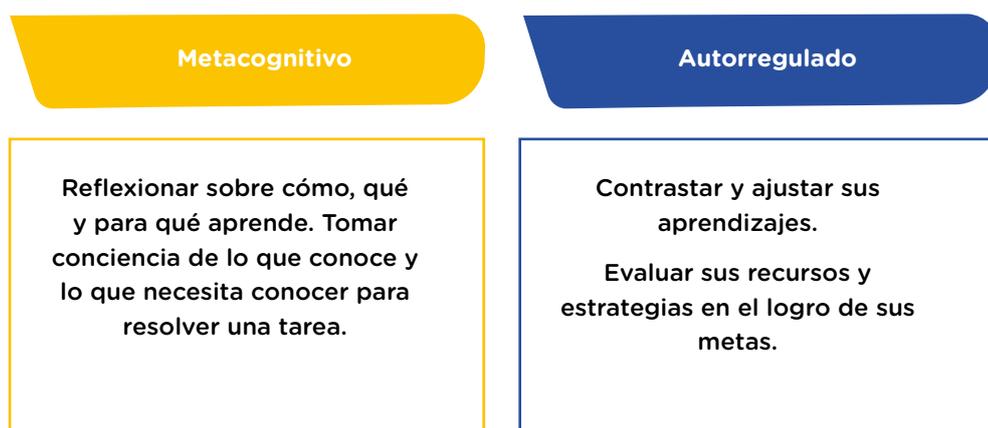
Cuando el estudiante desarrolla esta competencia, combina las siguientes capacidades:



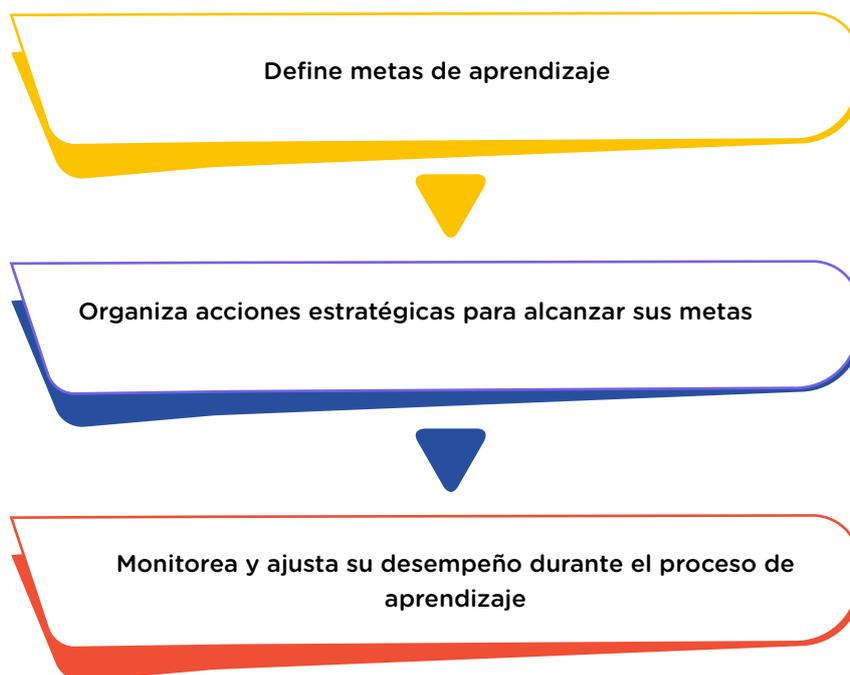
■ Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.

Al desarrollar esta competencia, el estudiante es consciente del proceso que realiza para aprender, lo que le permite participar de manera autónoma en el proceso de su aprendizaje, gestionar ordenada y sistemáticamente las acciones a realizar, y evaluar sus avances y dificultades.

El enfoque que sustenta esta competencia es:



Esta competencia moviliza las siguientes capacidades:



UNIDAD 1: Experiencias de aprendizaje para el desarrollo de competencias

Sesión 2: Experiencias de aprendizaje que permiten el desarrollo de competencias

En esta segunda sesión comprenderemos cómo las experiencias de aprendizaje permiten el desarrollo de competencias.



Te invitamos a revisar el siguiente caso:

Juana y Esteban son docentes del nivel primaria de la II.EE bilingüe “Javier Pérez de Cuellar”. Ambos docentes, al igual que sus estudiantes, serán beneficiados con las tabletas por parte del Ministerio de Educación. Juana le dice a Esteban que se siente contenta porque sus estudiantes ya no seguirán perdiendo clases de Aprendo en casa por razones de falta de conectividad a internet, radio y tv. Esteban resalta las bondades de la tecnología, y ante la noticia de la entrega de tabletas con los contenidos y experiencias de aprendizaje, los recursos y herramientas, comentan:

Juana: Esteban, ¿cómo se tendrá que trabajar con las experiencias de aprendizaje, los recursos y herramientas con las que cuenta la tableta en el desarrollo de los aprendizajes de nuestros estudiantes en la educación a distancia?

Esteban: Debemos seguir planteando experiencias de aprendizaje con actividades retadoras y significativas. Incluso, las experiencias deben hacer participar activamente a nuestros estudiantes en la planificación, lo cual hará que se interesen aún más.

Juana: Esteban, nosotros estamos en una zona sin conectividad, recuerda eso. Por eso me pregunto si todo lo que has mencionado se podrá realizar sin que tengamos contacto con nuestros estudiantes... ¿Qué pasará cuando nuestros estudiantes no estén muy motivados a realizar las actividades que les planteamos?

Después de haber leído el caso, te invitamos a reflexionar en torno a las siguientes preguntas:

- a.** Imagínate que Juana te hubiera hecho la pregunta a ti. ¿Qué le hubieras respondido?
¿Todo lo que has mencionado se podrá realizar sin que tengamos contacto con nuestros estudiantes? ¿Qué pasará cuando nuestros estudiantes no estén muy motivados a realizar las actividades que les planteamos?
- b.** ¿Cómo crees que las experiencias de aprendizaje que se encuentran en las tabletas involucrarían a los estudiantes para generar aprendizajes?
- c.** ¿Estás de acuerdo con lo dicho por el profesor Esteban: “en la modalidad a distancia y con el uso de las tabletas deberán seguir planteando experiencias de aprendizaje con actividades retadoras y significativas?¿Por qué?
- d.** En un contexto sin conectividad, ¿cómo puedes tomar en cuenta los intereses de tus estudiantes al momento de planificar tus actividades?
- e.** En un contexto de educación a distancia con conectividad y con el uso de las tabletas, ¿qué elementos consideras al planificar y/o adaptar tus actividades?





En esta sesión revisaremos el concepto y características de las experiencias de aprendizaje y los criterios para valorar si una experiencia de aprendizaje permite desarrollar competencias.

1. Definición y características de las experiencias de aprendizaje

El Currículo Nacional de Educación Básica plantea un primer concepto en relación con las situaciones significativas, lo que implica diseñar o seleccionar situaciones que respondan a los intereses de los estudiantes y que ofrezcan posibilidades de aprender de ellas. Por este motivo se dice que cuando una situación le resulta significativa al estudiante, puede constituir un desafío para él.

Estas situaciones significativas a las que hace mención el CNEB (2016) cumplen el rol de retar las competencias del estudiante para que progresen a un nivel de desarrollo mayor al que tenían. Para que este desarrollo ocurra, los estudiantes necesitan afrontar reiteradamente situaciones retadoras que les exijan seleccionar, movilizar y combinar estratégicamente las capacidades o los recursos de las competencias que consideren más necesarios para poder resolverlos.



Las situaciones pueden ser experiencias reales o simuladas pero factibles, seleccionadas de las prácticas sociales, es decir, son acontecimientos a los cuales los estudiantes se enfrentan en su vida diaria. Aunque estas situaciones no serán exactamente las mismas que los estudiantes enfrentarán en el futuro, sí los proveerán de esquemas de actuación, selección y puesta en práctica de competencias en contextos y condiciones que pueden ser generalizables. Minedu (2016) CNEB p.171 .

De otro lado, en la RVM-094-2020 se presentan las experiencias de aprendizaje como un conjunto de actividades que conducen a las y los estudiantes a enfrentar una situación que representa un desafío o un problema complejo. Se desarrollan en etapas sucesivas y, por lo tanto, se extienden a varias sesiones.



La experiencia de aprendizaje es planificada intencionalmente por los docentes, pero también puede ser planteada en acuerdo con las y los estudiantes, e incluso puede ser que ellos y ellas planteen de manera autónoma las actividades para enfrentar el desafío.

De acuerdo al CNEB (2016), el docente debe proponer experiencias para formar ciudadanos que respondan a las demandas y necesidades de la sociedad actual. Por ello, la necesidad de plantear situaciones retadoras en donde el estudiante seleccione y combine diversos recursos para saber afrontarlas.

Estas experiencias ofrecen la oportunidad de descubrir, conocer, crear, y desarrollar destrezas y habilidades en escenarios de aprendizaje significativo.

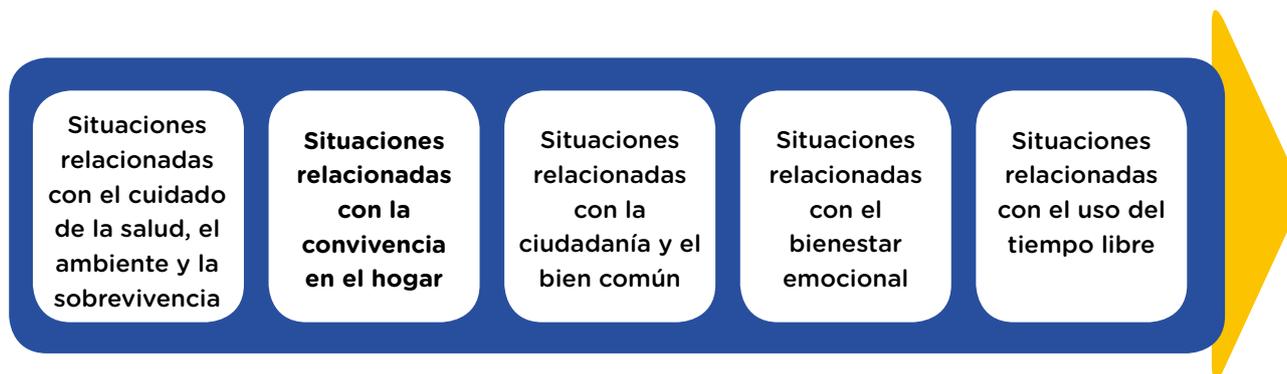
Por ejemplo, si un docente plantea como actividad final realizar una mesa de debate de por qué se ha incrementado el número de contagiados por el COVID-19, entonces los estudiantes deberán organizar sus ideas, expresarlas y sustentarlas con una exposición o grabación. Para lograr que los estudiantes sean capaces de cumplir con la actividad retadora, el docente ha debido proponer con antelación actividades en donde desarrollen las capacidades que les van permitir desenvolverse ante cualquier situación similar tanto en la escuela como en su comunidad.



El rol del docente en esta parte de la planificación de experiencias de aprendizaje es fundamental porque deberá plantear actividades retadoras y significativas para lograr que los estudiantes desarrollen competencias y capacidades propias de cada área.

Algo muy importante es lo que se menciona en el CNEB: Partir de situaciones significativas implica diseñar o seleccionar situaciones que respondan a los intereses de las y los estudiantes, y que ofrezcan posibilidades de aprender de ellas.

Cabe mencionar que las experiencias de aprendizaje de la estrategia Aprendo en casa constituyen un conjunto de actividades que conducen a los estudiantes a enfrentar una situación, un desafío o problema complejo, movilizándolo sus competencias. Según la RVM N.º 093-2020-Minedu, estas requieren tener un fuerte énfasis en situaciones asociadas al cuidado de la salud, el ambiente y la sobrevivencia, la convivencia en el hogar, la ciudadanía y el bien común, al bienestar emocional y al uso del tiempo libre.



Por ejemplo, estas situaciones pueden consistir en:

Situaciones	Ejemplos
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Describir un fenómeno. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tener elementos para describir un evento o acontecimiento.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Generar conocimiento explicativo de un fenómeno. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Buscar bibliografía relacionada con el tema.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Discutir o retar a mejorar algo existente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organizar y proponer ideas frente a una situación.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Recrear escenarios futuros. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proyectarse.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Crear un nuevo objeto. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Construir.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprender o resolver una contradicción u oposición entre dos o más conclusiones, teorías, enfoques, perspectivas o metodologías. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Debatir y defender sus ideas.

Para que estas situaciones sean significativas, se deben despertar el interés de las y los estudiantes, articularse con sus saberes previos para construir nuevos aprendizajes y ser desafiantes pero alcanzables de resolver por ellas y ellos. Además, deben permitir que las y los estudiantes pongan en juego o apliquen una serie de capacidades para evidenciar los distintos niveles del desarrollo de las competencias en los que se encuentran.

Cada una de estas evidencias pueden ser recogidas mediante diversas técnicas o instrumentos como los detallados a continuación:



En una experiencia de aprendizaje, el estudiante es el protagonista y es quien ocupa un rol protagónico en su proceso de aprendizaje en donde no solo está presente físicamente, sino que está pensando, sintiendo y actuando para resolver un problema o desafío que la misma experiencia de aprendizaje plantea.

Las experiencias de aprendizaje tienen las siguientes características:

- Plantean situaciones, casos o desafíos, los cuales son retadores, auténticos, reales o simulados.
- Plantean algunas preguntas o sugieren que se realicen acciones para comprender mejor la situación.
- Comunican con claridad el propósito de aprendizaje, propiciando el desarrollo de competencias de las y los estudiantes.
- Comunican el producto esperado y determinan criterios para autoevaluación y retroalimentación.
- Promueven la recuperación de saberes previos durante toda la experiencia y que el estudiante analice qué conocimientos/saberes, habilidades posee o requiere y están disponibles en el entorno para hacer frente a la situación.
- Son flexibles, es decir, pueden ser contextualizadas, adecuadas o adaptadas según las características y necesidades de las y los estudiantes.
- Fomentan el uso combinado de diversas competencias para hacer frente a la situación planteada.
- Propician que las y los estudiantes desarrollen el pensamiento complejo y sistémico.
- Permiten a las y los estudiantes explorar distintos caminos para afrontar el problema o reto.

- Dejan abierta la posibilidad de generar diversas alternativas de solución.
- Propician que la o el estudiante desarrolle su competencia TIC y gestione su aprendizaje de manera autónoma.

En un enfoque por competencias, vivir la experiencia (aprender haciendo), junto con el desarrollo cognitivo, es lo que permite desarrollar procesos complejos de desempeño, es decir, competencias.

Según el CNEB, en el apartado de “Orientaciones para el proceso de enseñanza y aprendizaje: Aprender haciendo” se precisa que el desarrollo de las competencias se coloca en la perspectiva de la denominada “enseñanza situada”, para la cual aprender y hacer son procesos indisolubles, es decir, la actividad y el contexto son claves para el aprendizaje. Construir el conocimiento en contextos reales o simulados implica que los estudiantes pongan en juego sus capacidades reflexivas y críticas, y aprendan a partir de su experiencia, identificando el problema, investigando sobre él, formulando alguna hipótesis viable de solución, comprobándola en la acción, entre otras acciones.

Por ejemplo, ante una situación cuya resolución requiere obtener información confiable sobre el desarrollo de la pandemia, ¿qué competencias matemáticas pueden contribuir a satisfacer esa necesidad? Y así, nos formulamos la misma pregunta según las competencias asociadas a las demás áreas.

Justamente para favorecer este proceso, hoy en día el Minedu, por medio de la estrategia nacional Aprendo en casa, propone, tanto para las y los estudiantes como para las y los docentes, diversas experiencias de aprendizaje, materiales y recursos, a los que pueden acceder por diferentes medios en función de sus contextos. En la unidad 2, te presentaremos los contenidos con mayor detalle.

2. Criterios para valorar si una experiencia de aprendizaje permite desarrollar competencias.

Cuando hablamos de experiencias de aprendizaje, viene a nosotros la idea de una experiencia que puede desarrollarse en la escuela o estar relacionada a ella, como las actividades que implican una visita a un museo, al parque, etc. Todas estas experiencias que vivencia la o el estudiante lo ayudan a construir aprendizajes.

La o el estudiante siempre está enfrentando diversas situaciones retadoras o problemas complejos que le plantea el docente en cada una de las áreas curriculares. Cabe indicar que, para generar un mayor impacto, estas actividades deben tener coherencia e interdependencia entre sí y una secuencia lógica (secuencia didáctica). Al enfrentar la situación, el reto o el problema, las y los estudiantes desarrollan o usan competencias (integrando y combinando sus capacidades). Como se mencionó al inicio de esta sesión, las experiencias de aprendizaje pueden ser planificadas intencionalmente por los docentes o planteada también con las y los estudiantes.

Proponer una experiencia de aprendizaje supone planificar a mediano plazo. Llamamos “planificación de mediano plazo” a la organización curricular planteada por los docentes en torno a una situación (desafío o problema) real o verosímil que demanda la puesta en marcha de competencias de las y los estudiantes para su comprensión y resolución

en un tiempo determinado y según la naturaleza de la situación y características de las y los estudiantes.

En un trabajo colaborativo se planteó la siguiente propuesta de criterios para valorar si una experiencia de aprendizaje desarrolla o no competencias. Estos criterios no son únicos y pueden ser complementados.

A continuación, presentamos los criterios para valorar si una experiencia de aprendizaje permite desarrollar competencias.

Criterios	Descripción y/o aspectos a considerar
Presenta una situación problema significativa.	<p>La experiencia de aprendizaje presenta un problema complejo dentro de una situación real (o lo más cercana a la realidad) y permite desarrollar competencias. Por lo tanto, moviliza a la o el estudiante a nivel cognitivo (conceptos y habilidades), emocional y corporal.</p> <p>Este problema es significativo para los estudiantes, es decir, es lo suficientemente novedoso y funcional (su resolución se percibe como importante/útil - vale la pena el esfuerzo), y por ello genera interés.</p> <p>La situación problema requiere de:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Niveles de las competencias que se encuentran dentro de la zona de desarrollo próximo de las y los estudiantes (perciben que es posible resolverlo), y simultáneamente. ▪ Niveles que generan alta demanda cognitiva. Ofrece, por lo tanto, la posibilidad de ser abordada desde grados de suficiencia variables (esto se relaciona con el criterio vinculado a la evaluación). <p>La complejidad de la situación y la demanda cognitiva del problema a resolver propician el trabajo colaborativo, fomentando de esa manera el pensamiento crítico.</p> <p>Los estudiantes pueden establecer vínculos entre la nueva experiencia de aprendizaje y experiencias anteriores, lo que les ofrece la posibilidad de contextualizar o situar la situación problema dentro de un mismo campo de acción. La situación en la que se presenta el problema está claramente definida: roles, audiencia y propósitos y un contexto claro.</p>
Permite el desarrollo del pensamiento sistémico y complejo.	<p>La experiencia de aprendizaje facilita el pensamiento sistémico, brindando la oportunidad para que las y los estudiantes comprendan el carácter complejo, multidimensional y dinámico de la situación problema. Esto, además, les permite abordar las distintas variables que son parte del problema y las múltiples relaciones que se dan entre ellas con una visión holística.</p> <p>La experiencia promueve el trabajo interdisciplinario: demanda utilizar los conocimientos y herramientas de diversas disciplinas.</p> <p>La experiencia evidencia un planteamiento abierto y ofrece la posibilidad de generar soluciones originales, innovadoras y creativas al problema.</p> <p>Genera en los estudiantes cierto grado de incertidumbre.</p>

Criterios	Descripción y/o aspectos a considerar
Exige la combinación de las capacidades y de las competencias.	<p>La experiencia de aprendizaje promueve que las y los estudiantes desarrollen un saber-actuar, es decir, que movilicen, integren, adapten y desarrollen intencionalmente diversas capacidades en una actuación competente, haciendo entrar en sinergia recursos internos (saberes teóricos conceptuales, procedimentales y actitudinales) y externos. Hace entrar en sinergia a partir de un pensamiento sistémico (ver criterio anterior).</p> <p>La experiencia lleva a la o el estudiante a que, de manera intencional y deliberada, ponga sus capacidades (y competencias) en acción de manera estratégica para desarrollar esquemas de actuación que puedan ser aplicados para enfrentar familias de problemas.</p> <p>La experiencia posibilita que el esquema de actuación pueda ser aplicado de manera flexible y con adecuación a las características específicas de la situación problemática a resolver.</p>
Incentiva la gestión autónoma del aprendizaje.	<p>La experiencia de aprendizaje permite que las y los estudiantes gestionen autónomamente su aprendizaje: identifiquen/definan el problema, lo problematicen considerando su complejidad, se planteen metas y planifiquen/ideen la solución; y, finalmente, que lo resuelvan monitoreando y ajustando su actuación.</p> <p>La experiencia de aprendizaje promueve el pensamiento reflexivo al permitir que las y los estudiantes se hagan cargo (progresivamente) de sus acciones, pensamientos, emociones y habilidades cognitivas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Las y los estudiantes tienen la posibilidad de negociar y tomar decisiones autónomas sobre la manera en que enfrentarán la experiencia de aprendizaje (con quiénes, qué conceptos o información, con qué materiales, etc.). ▪ La experiencia de aprendizaje estimula y cuida la autoestima y el autoconcepto de las y los estudiantes al promover reflexión sobre los logros y avances en su propio proceso de aprendizaje, considerando los niveles o grados de suficiencia variables de la(s) competencia(s). ▪ Las y los estudiantes se hacen responsables frente a su acción al tener la oportunidad de prever los efectos, las consecuencias y los posibles errores de su desempeño (ejercicio ético). ▪ Existen claros canales de comunicación que regulan los procesos de negociación, participación y construcción. ▪ Las consignas son claras y el tiempo es adecuado a la complejidad del problema y al grado de novedad de la situación. ▪ Se ofrece oportunidad para que las y los estudiantes realicen procesos de metacognición permanentes para transformar ventajosamente la situación a partir de situarse, posicionarse en ella y reflexionar.

Criterios	Descripción y/o aspectos a considerar
Facilita la evaluación formativa.	<p>La experiencia de aprendizaje es susceptible a la valoración; es decir, existe la posibilidad de identificar aciertos, dificultades y errores en el desempeño de la o el estudiante a partir de criterios de evaluación (calidades). Estos criterios se presentan a las y los estudiantes a manera de niveles de logro que se espera que alcancen y son usados (tanto por las y los estudiantes, como por los docentes) para monitorear y evaluar los desempeños o actuaciones (ver criterio “Gestión autónoma del aprendizaje”).</p> <p>Se presentan distintos niveles de logro (o grados de suficiencia), considerando las circunstancias que han aportado al desarrollo de la competencia (ayudas contingentes -andamiaje-, grado de autonomía del estudiante, nivel de novedad del problema o situación, tiempo del que dispondrán para resolver la situación, etc.).</p> <p>La experiencia permite obtener evidencias de diferentes niveles de desarrollo de la(s) competencia(s), tanto del proceso como del producto final.</p> <p>La retroalimentación puede ser oral (en cualquier momento), pero también escrita. En este último caso, la experiencia debería explicitar en qué momentos (hitos) las y los estudiantes recibirán una retroalimentación escrita.</p>

Esta propuesta de criterios plantea que, para que una experiencia de aprendizaje sea significativa y pertinente al desarrollo de las grandes metas del CNEB, se deben tomar en cuenta el propósito de aprendizaje y los criterios de evaluación.

Propósitos de aprendizaje	
<p>Se refiere a aquello que explícitamente se quiere lograr o fomentar, a partir de la experiencia de aprendizaje planificada por los docentes. Se relacionan tanto con la situación a enfrentar como con las competencias a desarrollar de manera explícita. En una experiencia de aprendizaje es común desarrollar de manera implícita muchas otras competencias (por ejemplo, las comunicativas), pero en los propósitos se señalan las que se trabajarán de manera explícita.</p>	<p>En la experiencia de aprendizaje se evidencia claramente hacia dónde se espera que “vayan” las y los estudiantes. Estos propósitos deben poder ser entendidos por ellas y ellos. En tal sentido, se comparten estableciéndose las metas (en relación con la situación), lo que van a aprender y las competencias a desarrollar al finalizar la experiencia de aprendizaje (unidad, proyecto, estudio de caso, etc.). Pueden o no definir el o los productos a alcanzar; sin embargo, en algunos casos son las y los estudiantes los que definen el producto que los ayudará a enfrentar el problema a partir de las condiciones que establece el docente.</p>

Criterios de evaluación

Son descripciones de los niveles de logro de la competencia ajustados a la situación o problema a enfrentar que se espera que alcancen las y los estudiantes. Pueden explicitar o no algunos recursos a utilizar, por ejemplo, algunos conceptos.

Son el referente específico (el parámetro) para el juicio de valor, ya que describen las características o cualidades de aquello que se quiere valorar y que deben demostrar las y los estudiantes como resultado del proceso de enseñanza-aprendizaje. Para formularlos se utilizan como referentes las competencias y sus estándares, así como la situación a enfrentar.

La experiencia incluye los criterios de evaluación que usarán tanto los docentes como las y los estudiantes para determinar cómo están progresando en el desarrollo de la(s) competencia(s). Con el desarrollo de la autonomía de las y los estudiantes, ellos también podrían llegar a definir criterios. Se refieren a las cualidades que debe cumplir un producto o una actuación para satisfacer el nivel de logro esperado. Se usan como referentes los estándares, pero en relación con la situación.



Después de haber leído y reflexionado sobre lo presentado en esta unidad, te invitamos a resolver el cuestionario de autoevaluación.

UNIDAD 2: Uso de la tableta en la experiencia de aprendizaje

Sesión 3: Contenido de la tableta

En esta tercera sesión, revisaremos el contenido de la tableta.



Iniciamos la reflexión compartiendo el diálogo entre docentes de la región Tumbes.

Un diálogo entre docentes

Los docentes Juan y María de las II.EE multigrado “Simón Bolívar” y “Los Algarrobos” de la zona rural de Tumbes se encuentran entusiasmados porque han escuchado que el Ministerio de Educación entregará tabletas a las y los estudiantes y docentes de los sitios más alejados de nuestro país, y así podrán tener acceso a las mismas experiencias de aprendizaje y contenidos a los que acceden los alumnos de la ciudad.

Juan: Ya era hora que llegaran estos dispositivos con todas las experiencias de aprendizaje, los contenidos, materiales y recursos incluidos, ya que mis estudiantes de sexto grado no podían tener acceso a la estrategia de Aprendo en casa... Pero también me siento ansioso porque no tengo claro de qué se trata ni cuáles serán los procedimientos.

María: ¡Tranquilo, Juan! Supongo que será lo mismo que en la modalidad presencial.

Juan: ¡María, ya no estamos en la modalidad presencial! Ahora estamos en la modalidad a distancia. Será un reto y habría que esperar las orientaciones del uso cuando lleguen las tabletas.

A partir del caso presentado, te invitamos a reflexionar en torno a las siguientes preguntas:

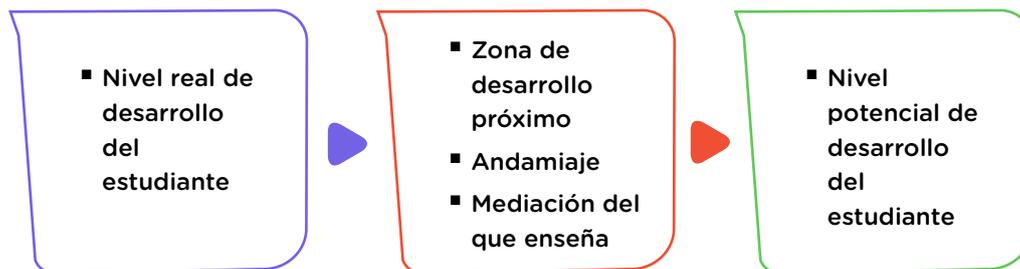
- a. ¿De qué forma crees que se desarrollarán las experiencias de aprendizaje instaladas en la tableta (situación, producto, competencias y capacidades)? ¿Cómo será tu rol en este proceso de enseñanza a distancia?
- b. ¿Qué papel crees que cumplirán los recursos y las herramientas con las que cuenta la tableta en el proceso de enseñanza y aprendizaje?



Ahora, te invitamos a analizar los siguientes contenidos, los mismos que brindan mayores elementos para la profundización del tema.

1. Recursos y herramientas en el proceso de enseñanza y aprendizaje

Para el CNEB (2016), educar es acompañar a una persona en el proceso de generar estructuras propias internas, cognitivas y socioemocionales para que logre el máximo de sus potencialidades. Este “acompañamiento” se da en el contexto de un enfoque constructivista del aprendizaje. En dicho enfoque el que aprende es quien construye su propio aprendizaje con la mediación del docente. Esta construcción de aprendizaje se da por la mediación del docente, y los recursos y herramientas (andamiaje) que provee a los que aprenden.



En el contexto del uso de las tabletas, definimos **los recursos** como los medios virtuales con los cuales se dispone para conducir, apoyar, complementar, acompañar o evaluar el aprendizaje de las y los estudiantes; y **las herramientas** como las aplicaciones (apps) existentes en las tabletas, que favorecen el aprendizaje.

Estos recursos y herramientas cumplen una función fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje, al constituir el andamiaje con el que cuentan las y los estudiantes para construir sus aprendizajes.

Así, por ejemplo:

Para fortalecer la competencia:	Los estudiantes pueden usar los siguientes recursos y herramientas:
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	GeoGebra Calculadora Gráfica GeoGebra Geometría
Lee diversos tipos de textos escritos en castellano como segunda lengua.	Castellaneando
Explica el mundo físico basándose en conocimientos sobre los seres vivos; materia y energía; biodiversidad, Tierra y universo.	3D Bones and organs

2. Experiencias de aprendizaje instaladas en la tableta



Imagen referencial

Las tabletas contienen un conjunto de actividades articuladas en experiencias de aprendizaje que pueden estar organizadas en dos o cuatro semanas. Estas experiencias de aprendizaje responden a los contextos socioculturales y favorecen el uso de los cuadernos de trabajo de cada nivel o grado, así como de otros recursos de información y herramientas digitales que se encuentran a disposición de todos y que están incorporados en las tabletas.

Como docente, al ingresar a la tableta visualizarás una serie de recursos para el fortalecimiento de tus competencias y el desarrollo de tu práctica pedagógica. Podrás encontrar:

- Un organizador mensual de actividades.
- Una carpeta para organizar archivos.
- Espacio para calificaciones.
- Cursos de formación.
- Orientaciones pedagógicas.
- Orientaciones para familias.
- Recursos de tutoría.

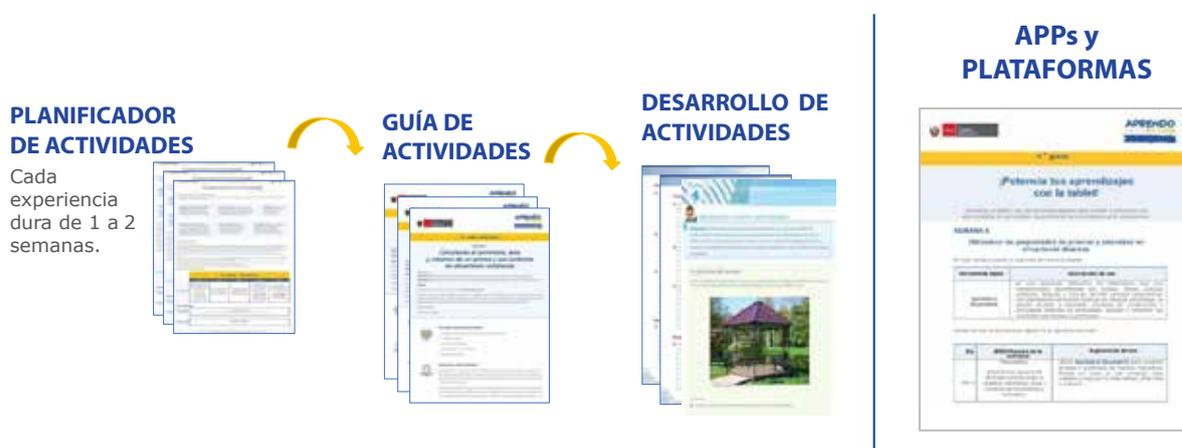
En la tableta para el estudiante, según el escenario y contexto en el que se encuentre, los contenidos pedagógicos digitales específicos estarán organizados por grado o ciclo. En esta se visualizará el contenido para todos los estudiantes de la II.EE. según las características del contexto del ámbito urbano, amazónico, andino y rural. Además, el estudiante encontrará otros módulos o recursos para seguir aprendiendo, así como orientaciones para las familias.

■ PRIMARIA Y SECUNDARIA DEL ÁMBITO URBANO

La o el estudiante visualizará actividades organizadas en semanas y, al ingresar a cada semana, encontrará:

- Un planificador de las actividades de la semana dirigido a la familia y al estudiante.
- La guía de actividades, donde se presentan las experiencias de aprendizaje organizadas por actividades diarias, que contiene recursos asociados a cada actividad.
- Desarrollo de actividades.
- Una guía de actividades complementaria llamada “¡Potencia tus aprendizajes con la tableta!”, que está dentro de algunas de las guías asociadas a las actividades presentadas.

Experiencias de aprendizaje en la Tablet- Ámbito Urbano



Streaming Minedu “Presentación de la estrategia “Cierre de brecha digital” en el marco de Aprendo en casa”. 14 de julio 2020.

En el caso de escenarios con conectividad, además podrán acceder a nuevas experiencias de aprendizaje que se actualizarán permanentemente desde la plataforma Aprendo en casa. Enlace de Aprendo en casa: <https://aprendoencasa.pe>

En el caso de secundaria, los estudiantes sin conectividad que accedan a Aprendo en casa tendrán las experiencias de aprendizaje organizadas por grado y áreas curriculares. En este caso, las actividades se encuentran organizadas en 10 semanas, además de tres experiencias de aprendizaje cooperativas de 4 semanas cada una. Estas experiencias de aprendizaje cooperativo se deberán trabajar terminada la semana 10.

Las experiencias de aprendizaje en secundaria buscan que el estudiante desarrolle las competencias asociadas a las áreas de Matemática, Comunicación, Ciencia y Tecnología, Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica, Arte y Cultura, Educación Física y Educación para el Trabajo.

■ PRIMARIA MULTIGRADO, PRIMARIA EIB Y SECUNDARIA CON RESIDENCIA, EN ALTERNANCIA, TUTORIAL Y EIB

Al ingresar al ámbito correspondiente (amazónico, andino o rural), la o el estudiante encontrará cuatro experiencias, cada una de ellas con una duración de entre 2 o 4 semanas, según escenario (con conectividad o sin conectividad). Al ingresar a cada semana, la o el estudiante encontrará la siguiente organización:

- Planifico mis aprendizajes, que es un organizador de las actividades de la experiencia.
- Información de mi experiencia, que presenta los aspectos claves de la situación, así como orientaciones para su desarrollo.
- Desarrollo y evalúo mis aprendizajes, que presenta las actividades para el desarrollo de competencias.
- Recursos para mis aprendizajes, que presenta recursos (videos, artículos, documentos y otros) asociados al desarrollo de las actividades.

El planteamiento de los aprendizajes con el uso de las tabletas tiene dos secciones:

- Mis experiencias de aprendizaje
- Profundizo mis aprendizajes con otras apps

a. Mis experiencias de aprendizaje

Es una sección que está planteada para que las y los estudiantes desarrollen actividades en un periodo de 2 o 4 semanas según escenarios con o sin conectividad. Las experiencias de aprendizaje para escenario sin conectividad se encuentran precargadas en la tableta. Son 4 experiencias de aprendizaje para primaria y secundaria, las cuales están distribuidas en 4 semanas cada una, a excepción del mes de diciembre que tiene 2 semanas, en el caso de primaria.

Para las II.EE. EIB de la forma de atención de **Fortalecimiento Cultural y Lingüístico (FCL)** del nivel primaria en escenarios con y sin conectividad, las experiencias de aprendizaje se combinan con los aplicativos en Lo y L2, los que favorecen el tratamiento de lenguas:

- App **COLENA**, en lengua materna para 4 lenguas originarias (quechua central, quechua chanka, asháninka y shipibo).
- App **MAMARU**, contiene fichas de autoaprendizaje con actividades interactivas orientadas a promover la transmisión intergeneracional de saberes para 15 lenguas originarias (achuar, asheninka, cashinahua, chapra, harakbut, kakataibo, kandozi, matses, matsigenka, kichwa, yine, secoya, ticuna, urarina y yagua, excepto chapra y secoya para escenarios sin conectividad).
- App **CASTELLANEANDO**, con actividades para desarrollar las competencias comunicativas de castellano como segunda lengua.



Streaming Minedu "Presentación de la estrategia "Cierre de brecha digital" en el marco de Aprendo en casa". 14 de julio 2020.

Del mismo modo, en la forma de atención de **Revitalización cultural y lingüística** en escenarios con conectividad, se hace uso de la plataforma web Aprendo en casa. Este mostrará, para el ámbito rural, las experiencias y plataformas relacionadas con la promoción de aprendizajes. Asimismo, se ofrecerán los siguientes aplicativos:

- App Shungo para zona amazónica
- App Wiñay para zona andina

Para las II.EE. de primaria multigrado y las relacionadas con los **Modelos de Servicio Secundaria con Residencia, en Alternancia y Tutorial:**

- Para escenario sin conectividad, en la tableta se van mostrar las experiencias de aprendizaje, las cuales contienen un conjunto de actividades en las que el estudiante elabora ciertas producciones o amplía su aprendizaje haciendo uso de herramientas digitales.
- Para escenarios con conectividad, se hace uso de la plataforma web Aprendo en casa, la cual muestra un ambiente para el ámbito rural, y muestra experiencias, y plataformas relacionadas con la promoción de aprendizajes. El desarrollo de las actividades requiere una planificación del tiempo del trabajo diario en la semana de 3 horas. Asimismo, para las acciones de aprendizaje con "Profundizo mis aprendizajes con otras app" en escenario sin y con conectividad, se recomienda organizarse libremente para la tarde, en un tiempo de 1 hora, de lunes a viernes.

Para las **II.EE. de secundaria EIB de fortalecimiento cultural lingüístico:**

Para escenarios con conectividad, se hace uso de la plataforma web Aprendo en casa y, para garantizar la coherencia del abordaje del MSEIB, la tableta ofrecerá:

- App **Castellaneando** para VI y VII ciclo, con actividades para desarrollar las competencias comunicativas de castellano como segunda lengua.

- Fichas para 1.º a 5.º grado, con actividades para desarrollar competencias comunicativas en lengua originaria como lengua materna en 6 lenguas: quechua chanka, quechua collao, quechua central, aimara, awajún, shipibo.
- App **Kumitsari** para 5.º grado, con actividades para desarrollar competencias comunicativas en lengua originaria como lengua materna en 7 lenguas originarias: aimara, asháninka, awajún, quechua chanka, quechua collao, shawi, shipibo - conibo, así como castellano como segunda lengua.

Para escenarios sin conectividad, las experiencias de aprendizaje contienen un conjunto de actividades en las que la o el estudiante elabora ciertas producciones o amplía su aprendizaje haciendo uso de herramientas digitales. El desarrollo de las actividades requiere una planificación del tiempo del trabajo diario en la semana de 3 horas. Asimismo, para las acciones de aprendizaje con “Profundizo mis aprendizajes con otras app” en escenario sin conectividad, se recomienda organizarse libremente para la tarde, en un tiempo de 1 hora, de lunes a viernes.

b. Profundizo mis aprendizajes con otras app

Es un momento que permite a la o el estudiante interactuar con plataformas y aplicativos en la tableta para promover el desarrollo de las competencias comunicativas y matemáticas de acuerdo a sus intereses y necesidades de aprendizaje. Estas aplicaciones son Oráculo Matemático, Khan Academy, Musicblocks (en lenguas originarias quechua sureño y aimara), plan lector, entre otras.

A continuación, un referente de lo que se visualizará en la tableta en el nivel primaria EIB:



Streaming Minedu "Presentación de la estrategia "Cierre de brecha digital" en el marco de Aprendo en casa". 14 de julio 2020.

A continuación, un referente de lo que se visualizará en la tableta en el nivel secundaria EIB:



Streaming Minedu "Presentación de la estrategia "Cierre de brecha digital" en el marco de Aprendo en casa". 14 de julio 2020.

3. Recursos y herramientas de la tableta

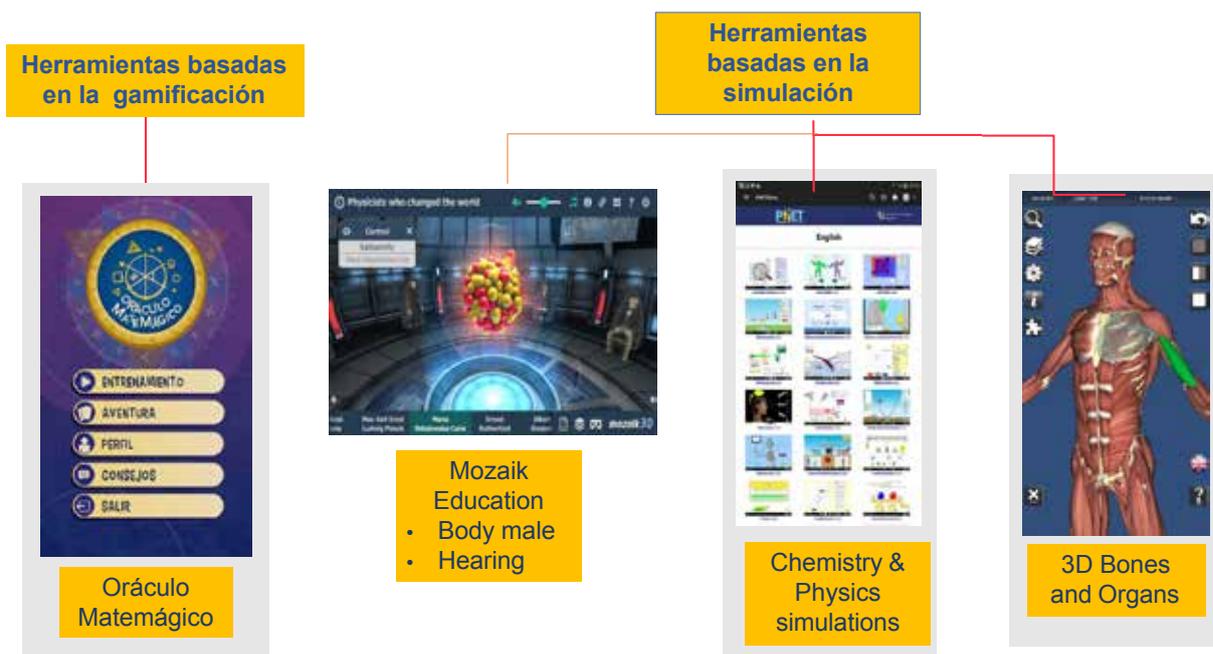
A continuación, presentamos los recursos y las herramientas que contiene la tableta, a los cuales podrás acceder con o sin conectividad:

N.º	NOMBRE APLICACIÓN	DESCRIPCIÓN PEDAGÓGICA
1	GeoGebra Calculadora Gráfica	<p>Para matemática, realiza gráficas de funciones, ecuaciones, estadísticas y cálculos, combina con geometría interactiva, guarda y comparte tus resultados. Modela objetos con formas geométricas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Gráficas de funciones, curvas polares y paramétricas ▪ Resuelve ecuaciones con motor de matemática. ▪ Experimenta con deslizadores, puntos, gráficas y geometría. ▪ Desarrolla intersecciones, raíces, máximos, mínimos, derivadas e integrales. ▪ Estadísticas y regresiones con rectas y curvas de ajuste
2	GeoGebra Geometría	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Crea construcciones geométricas, resuelve problemas matemáticos, guarda y comparte tus resultados. Modela objetos de formas geométricas: ▪ Crea construcciones geométricas con puntos, líneas, círculos, polígonos, ángulos y cónicas. ▪ Dibuja rectas, polígonos y círculos con nuestra herramienta de reconocimiento de formas. ▪ Experimenta con deslizadores, puntos, gráficas y geometría

N.º	NOMBRE APLICACIÓN	DESCRIPCIÓN PEDAGÓGICA
3	Microsoft Word	Word permite crear, editar, ver y compartir archivos de forma rápida y sencilla. Puede ver y editar los documentos de Office adjuntos a los mensajes de correo. Es un procesador de texto o palabras.
4	Microsoft Excel	Aplicación de hojas de cálculo Excel que permite crear, ver, editar y compartir archivos de forma rápida y fácil con otros usuarios, así como ver y editar los libros adjuntos a los mensajes de correo. Desarrolla representaciones gráficas estadísticas, tabulares y simbólicas.
5	Microsoft Power Point	Aplicación PowerPoint con la que podrás crear, editar, ver, presentar o compartir presentaciones de diapositivas. Vincula enlaces a imágenes, fotografías, videos y tablas.
6	Xmind	Aplicativo que permitirá crear mapas mentales. Podrá trabajar desde la instalación de un dispositivo móvil o computadora y a la vez en línea.
7	Pintura de bolsillo: dibujar y editar	Aplicativo que permite crear y editar imágenes.
8	Scratch Jr.	Lenguaje de programación iconográfico especialmente diseñado para niños y jóvenes. Es transversal a todas las áreas.
9	Diccionario español	Este diccionario de español sin conexión y gratuito explica el significado de las palabras en español. Las definiciones se basan en el diccionario español. Este es un diccionario monolingüe, solo en español, es decir, las palabras deben ingresarse en español.
10	Castellaneando	Actividades para el aprendizaje del castellano como segunda lengua (4.º, 5.º y 6.º grado).
11	COLENA - comunicación en L.L.OO.	Actividades para el aprendizaje del área de comunicación en L.L.OO. (4.º, 5.º y 6.º grado).
12	MAMARU-saberes y conocimientos	Actividades de autoaprendizaje sobre conocimientos y saberes de la comunidad (IV y V ciclo).
13	Oráculo Matemático	App que combina un juego de cartas intercambiables con ejercicios de matemática. Esta aplicación está diseñada como complemento de una clase de matemáticas, que incluye un videojuego de cartas intercambiables que explota dos conceptos principales, las matemáticas y la magia, con el objetivo de reforzar la motivación por ambos temas. En Oráculo Matemático, el usuario entrena resolviendo ejercicios matemáticos que luego aplica en el videojuego para ganar recursos que tendrá que administrar en una partida de cartas.
14	3D Bones and organs	App en 3D que permite explorar la anatomía humana de manera interactiva rota modelos a cualquier ángulo, utiliza la disección virtual, pela las capas de músculos y revela la estructura anatómica por debajo de ellos. Contiene en 3D: esqueleto, ligamentos, músculos, sistema respiratorio, circulación, sistema nervioso, entre otros.
15	Thatquiz	App para exámenes. Los docentes ven todos los datos de sus clases y los estudiantes pueden completar todos exámenes y ver notas. Los padres pueden ver resultados de inmediato también.
16	Chemistry & Physics simulations	Simulador interactivo para ciencias y matemática. Presenta la opción de descargas de documentos interactivos en HTML (no requiere login).

N.º	NOMBRE APLICACIÓN	DESCRIPCIÓN PEDAGÓGICA
17	Khan Academy	Es una plataforma que pone a disposición prácticas, videos y recursos para el aprendizaje de matemática, computación y ciencias.
18	Google Live transcribe: Discapacidad auditiva	La app transcribe a texto todo lo que escucha. Utiliza los modelos de reconocimiento de voz y puede convertir en texto todo lo que se habla alrededor. Esto es de suma ayuda para aquellas personas con dificultades auditivas, ya que pueden leer lo que se escucha en la televisión, conferencias y hasta identificar los ruidos.
19	Google Talk back- Suite Accesibilidad Android	Para personas invidentes, nuestra recomendación más clara es Google Talkback, un servicio de accesibilidad que ayuda a personas con problemas de visión. Se trata de una audioguía del sistema, con comentarios hablados de cada menú y vibración para navegar por Android. Lo más interesante es que de hecho está preinstalado en la mayoría de dispositivos Android y se puede activar desde el menú de accesibilidad.
20	Día a Día	Esta aplicación está diseñada especialmente para personas con autismo o problemas de comunicación. Asimismo, permite llevar un seguimiento de las tareas diarias de forma fácil e intuitiva.
21	Dictapicto	Tiene como objetivo mejorar el acceso a la información para las personas con TEA y facilitar la comprensión del entorno con independencia de que sus allegados (familiares, vecinos del barrio, etc.) conozcan sistemas de comunicación aumentativos y alternativos o no.
22	Proyecta tu futuro	Es una app donde encontrarás la información necesaria para orientar su camino formativo y laboral.
23	Competencias Digitales para Estudiantes para 5.º secundaria	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aprende y emprende ▪ Economía para el futuro ▪ Internet de las cosas ▪ Administrador de redes ▪ Programación Phyton ▪ Diseño digital ▪ Ensamblaje de computadoras
24	Mozaik Education Human Body male	Escenas totalmente interactivas que se pueden rotar, agrandar o ver desde ángulos preestablecidos. Con las vistas predefinidas, se puede navegar fácilmente por las escenas complejas.
25	Mozaik Education Hearing	Escenas totalmente interactivas se pueden rotar, agrandar o ver desde ángulos preestablecidos. Con las vistas predefinidas, se puede navegar fácilmente por las escenas complejas.
26	Mozaik Education Acopolis 3D	Permite explorar la historia con escenas interactivas en 3D. Se puede aprender sobre sitios históricos, grandes obras de arquitectura o eventos del pasado. Con la aplicación, el aprendizaje se convierte en una experiencia lúdica.
27	Musicblocks	Colección de herramientas de bloques programables para explorar conceptos musicales en forma lúdica y combinada con matemáticas. Está en inglés, castellano, quechua y aimara.

Te presentamos algunos de los aplicativos que han sido detallados en el cuadro anterior.



Streaming Minedu "Presentación de la estrategia "Cierre de brecha digital" en el marco de Aprendo en casa". 14 de julio 2020.

A continuación, te presentamos casos del uso de los recursos y herramientas que se encuentran en las tabletas para desarrollar competencias. Es importante comprender que ningún recurso o herramientas desarrollará competencias por sí solo; se requiere la planificación del docente y que los recursos y herramientas sean complementados por otros medios y materiales pedagógicos, de ser posible, que en conjunto constituyan el andamiaje que el docente proveerá a las y los estudiantes para que estos construyan su propio aprendizaje.

Caso 1

Si un profesor de matemática de cuarto de secundaria quiere mediar en el proceso de aprendizaje de sus estudiantes para desarrollar la competencia **"Resuelve problemas de forma, movimiento y localización"**, tiene que elaborar la siguiente evidencia de aprendizaje: *"Construye un triángulo para comprobar o descartar si la diferencia de longitudes de dos lados es menor que la longitud del tercer lado del triángulo. Para ello, puede construir un triángulo cuyos lados midan 10 cm, 5 cm y 6 cm"* (Aprendo en casa – Semana 8 – Matemática – 4.º de secundaria – programación TV).



El docente puede sugerirles usar: **GeoGebra Geometría**. Esta aplicación le permitirá a la o el estudiante construir el triángulo solicitado.

Caso 2

Si una profesora de Comunicación de 3.º de secundaria quiere mediar en el proceso de aprendizaje de sus estudiantes para desarrollar la competencia **“Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”**, tiene que elaborar la siguiente evidencia de aprendizaje:

Elabora una historieta a partir de uno de los cuentos de la obra “La palabra del mudo”, respetando su estructura y elementos (Aprendo en casa – Semana 8 – Comunicación – 3.º de secundaria – programación TV).



El docente les puede sugerir usar **“Pintura de bolsillo: dibujar y editar”** para la elaboración de las viñetas de la historieta. Complementariamente pueden usar **“Diccionario español”** para cuando tengan dudas acerca de los términos que colocarán en cada globo de la viñeta de la historieta.

Caso 3

Si un profesor de Ciencia y Tecnología de 2.º de secundaria quiere mediar en el proceso de aprendizaje de sus estudiantes para desarrollar la competencia **“Explica el mundo físico basándose en conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, Tierra y universo”**, tiene que elaborar la siguiente evidencia de aprendizaje: *“Brinda una explicación fundamentada sobre la importancia de mantener la distancia y respetar el aislamiento social, y elabora recomendaciones para evitar la infección por COVID-19”* (Aprendo en casa – Semana 8 – Ciencia y Tecnología – 2.º de secundaria – programación TV).



El docente puede sugerirles usar **Xmind** para que elaboren un mapa conceptual que le sirva para fundamentar su explicación de manera gráfica.

Es importante resaltar que el docente debe conocer y estar familiarizado con los aplicativos que contiene la tableta a fin de atender y responder a cualquier inquietud que tenga la o el estudiante. Es por ello que la tableta cuenta con una sección destinada a los tutoriales a fin de que reciba orientación precisa del uso de cada aplicación.

Finalmente, te invitamos a revisar los tutoriales y videos que trae consigo la tableta.



Después de haber leído y reflexionado sobre lo presentado en esta unidad, te invitamos a resolver el cuestionario de autoevaluación.

UNIDAD 2: Uso de la tableta en las experiencias de aprendizaje

Sesión 4: Orientaciones pedagógicas para el uso de la tableta

En esta cuarta sesión revisaremos las orientaciones pedagógicas para el uso de la tableta.



Iniciamos la reflexión compartiendo el diálogo entre docentes de la región Ucayali.

Un diálogo entre docentes

Carlos y Rosemary son docentes de primaria multigrado. Ambos trabajan en diferentes escuelas, tales como la IE “José Olaya” y “Pachacútec” de la zona rural de Ucayali. Siempre dialogan por Zoom acerca de su trabajo pedagógico y resaltan que estamos viviendo un nuevo escenario que nos desafía a todas y todos. Al mismo tiempo, saben que es una gran oportunidad que nos exige “actuar, adaptar, crear, innovar”, pero también, y mucho más importante, la de “cooperar, compartir, apoyar y servir”. Comentan entre ellos:

Rosemary: Colega Carlos, la educación a distancia es un reto y debemos estar actualizados. Por ejemplo, en nuestro rol mediador, en la forma cómo planificamos y evaluamos, entre otras actividades.

Carlos: Cierto, Rosemary, y ante la llegada y el uso de las tabletas entregadas por el Ministerio de Educación, tengo muchas inquietudes, como por ejemplo, ¿de qué manera las usaremos en el aprendizaje de los estudiantes? ¿Qué información o herramientas tendrán las tabletas? ¿Cómo mediar el aprendizaje con su uso?

A partir del caso presentado, te invitamos a reflexionar en torno a las siguientes preguntas:

- ¿Qué acciones podrían planificar Carlos y Rosemary para el proceso de enseñanza y aprendizaje con el uso de las tabletas?
- ¿De qué manera puedes realizar una evaluación formativa del proceso de aprendizaje de tus estudiantes con el uso de las tabletas?



Ahora te invitamos a analizar los siguientes contenidos, los mismos que brindan mayores elementos para la profundización del tema.

1. Uso de las tabletas durante la planificación de la enseñanza y aprendizaje

Como parte de la función de la planificación curricular, el docente debe asegurarse de utilizar la información que tiene sobre las características y necesidades de las y los estudiantes para promover su actuar competente, lo que implica que ellos movilicen sus recursos internos (capacidades, actitudes, disposiciones) y los recursos externos a su disposición (fuentes de información y herramientas digitales) para enfrentarse a las situaciones retadoras con éxito.

Para obtener información sobre las características y necesidades de tus estudiantes, te sugerimos utilizar la siguiente matriz:

Listado de estudiantes

Nombre y apellido del estudiante	Medio por el que accede a la estrategia de Aprendo en casa (internet, TV, radio)	Medio de comunicación con el que cuenta el estudiante (e-mail, mensaje de texto, teléfono)	Principales características del estudiante	Principales necesidades de aprendizaje del estudiante
Carlos Pérez	TV	WhatsApp	Es cumplido y puntual.	Tiene interés en la historia.

Para la elaboración de los documentos de la planificación curricular, te sugerimos usar los aplicativos Microsoft Word o Microsoft Excel, que se encuentran en las tabletas:

Microsoft Word	Word permite crear, editar, ver y compartir archivos de forma rápida y sencilla. Con él también puedes ver y editar los documentos de Office adjuntos a los mensajes de correo.	Offline y online
Microsoft Excel	Excel permite crear, ver, editar y compartir archivos de forma rápida y fácil con otros usuarios, así como ver y editar los libros adjuntos a los mensajes de correo.	Offline y online

Las tabletas permitirán, tanto a tus estudiantes como a ti, acceder a las experiencias de aprendizaje de Aprendo en casa, ya sea que cuenten con conectividad o no. Es tu labor analizar dichas experiencias a partir del contexto, las características y necesidades de tus estudiantes, y tomar decisiones que favorezcan su proceso de aprendizaje. Ello podría implicar generar actividades o experiencias adicionales, si se requiere.

Puedes considerar el siguiente cuadro para organizar tu labor.

Experiencia de aprendizaje	Actividades que pueden complementar la EA (estudiantes CON CONECTIVIDAD)	Actividades que pueden complementar (estudiantes SIN CONECTIVIDAD)
(Experiencia de aprendizaje identificada en la estrategia Aprendo en casa)	(Descripción de las actividades)	(Descripción de las actividades)
Resolvemos situaciones diversas sobre suma de términos de una progresión aritmética.		

Finalmente, es conveniente que consideres las siguientes orientaciones para la planificación:

- Conocer la estrategia Aprendo en casa (revisar las guías de actividades).
- Conocer a las y los estudiantes, y sus contextos (usar el primer cuadro o similar).
- Elaborar planificadores de actividades semanales y mensuales.

2. Uso de las tabletas durante la mediación

El docente tiene como función mediar el proceso de aprendizaje de sus estudiantes. Esto implica que, durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, acompañe a la o el estudiante en el desarrollo de las experiencias de aprendizaje que le permitan desarrollar sus competencias.

Para ello, puedes usar el mismo cuadro de la planificación.

Listado de estudiantes

Nombre y apellido del estudiante	Medio por el que accede a la estrategia de Aprendo en casa (internet, TV, radio)	Medio de comunicación con el que cuenta el estudiante (e-mail, mensaje de texto, teléfono)	Principales características del estudiante	Principales necesidades de aprendizaje del estudiante
Carlos Pérez	TV	WhatsApp	Es cumplido y puntual.	Tiene interés en la historia.

Ahí identificará cuál es el medio con el que puede comunicarse con las y los estudiantes.

En este contexto, la función del docente se verá sostenida por la existencia de una herramienta de aprendizaje, como son las tabletas. No obstante, es importante resaltar que el uso de la tableta tiene que complementarse con la mediación del

docente; esto significa que el docente debe adecuar su práctica pedagógica y tener apertura de incorporar los elementos necesarios para ayudar a sus estudiantes en su proceso de aprendizaje.

Los momentos que se destinen al acompañamiento del estudiante y mediación para el aprendizaje se deben orientar a que las y los estudiantes problematicen la situación que deben afrontar; comprendan el propósito de aprendizaje, el producto que deberán realizar y los criterios de evaluación; clarificar conceptos, nociones e ideas clave; apuntalar procedimientos y planificar su trabajo. De esta manera, al tener claro la o el estudiante lo que tiene que hacer y lo que se espera de él, puede desarrollar por medio de su trabajo autónomo las actividades que lo conducen a movilizar sus competencias en función de la situación y el reto planteado.

La mediación debe basarse en interacciones efectivas entre el docente y sus estudiantes. Tiene como propósito generar un clima favorable para el aprendizaje, en el que se valore lo que la o el estudiante hace, sus aciertos, sus intentos, el diseño de estrategias, la puesta en marcha de procesos que lo conducen a la solución, todo esto con el objetivo de favorecer en ellos el desarrollo de competencias.

3. Uso de las tabletas durante la evaluación del proceso de aprendizaje

La evaluación del aprendizaje tiene como finalidad la mejora continua de los procesos de aprendizaje y el desarrollo de las competencias a través de la retroalimentación y, a la par, la mejora continua de los procesos de enseñanza mediante la reflexión. Esto involucra analizar información sobre el nivel de desarrollo de las competencias que ponen en juego las y los estudiantes al enfrentarse a experiencias de aprendizaje.

La evaluación para el aprendizaje supone estructurar un proceso que toma en cuenta la información recibida acerca del nivel de desarrollo de las competencias e incluye una evaluación que permite conocer las características y necesidades de aprendizaje de cada estudiante, así como obtener información sobre sus intereses y preferencias de aprendizaje.

La evaluación formativa debe darse de manera continua durante todo el periodo lectivo, para lo cual se pueden utilizar las siguientes preguntas de manera secuencial:

- a.** ¿Qué se espera que logre la o el estudiante?
- b.** ¿Qué sabe hacer o qué ha aprendido la o el estudiante?
- c.** ¿Qué debe hacer para seguir aprendiendo?

Como parte del proceso de mediación, el docente debe realizar una retroalimentación a partir del recojo de evidencias y establecer un diálogo permanente con el estudiante a través de algún medio (llamadas telefónicas, mensajes escritos, etc.) que permita acompañarlo en su proceso de aprendizaje, sin perder de vista la importancia de fortalecer su autonomía.

La retroalimentación debe darse de manera oportuna; es decir, al recibir de parte de los estudiantes sus producciones (afiches, trípticos, monografías, proyecto de ley, resolución de problemas, artículos, etc.), se espera que el docente, mediante sesiones de chat, llamadas telefónicas, correo electrónico, reuniones virtuales, entre otras formas, pueda brindar orientaciones para la mejora de la o el estudiante. Tener en cuenta que este proceso puede ser en tiempo real si hay conectividad o de manera diferida si no la hay.

Sugerencia de cuadro para brindar la retroalimentación:

Experiencia de aprendizaje:			
Nombre y apellido del estudiante	Producto a realizar	Criterio para el análisis del producto	Retroalimentación

Mediante estas interacciones, el docente debe propiciar la reflexión de las y los estudiantes acerca de lo que aprendieron y cómo lo hicieron. Estas interacciones van a facilitar también el desarrollo de la autoevaluación y de habilidades metacognitivas a través de las cuales las y los estudiantes podrán reconocer sus fortalezas y debilidades, así como diferentes estrategias para alcanzar sus propósitos.

Sugerencias de preguntas:

a. Preguntas conceptuales aclaratorias

Son preguntas que permiten demostrar los conceptos que apoyan sus argumentos. Básicamente son preguntas que les ayudan a profundizar más. Ejemplos de este tipo de preguntas son: ¿Por qué dijiste eso? ¿Qué quiere decir exactamente esto? ¿Cómo se relaciona esto con lo que hemos venido hablando, discutiendo? ¿Cuál es la naturaleza de...? ¿Qué es lo que ya sabemos respecto a esto? ¿Puedes darme un ejemplo? ¿Lo que quieres decir es... o...? Por favor, ¿puedes parafrasear lo que dijiste?

b. Preguntas para comprobar conjeturas o supuestos

Comprobar conjeturas en busca de la verdad hace que los estudiantes piensen acerca de presuposiciones y creencias no cuestionadas en las que están basando sus argumentos. Esto les sacude las bases en las que se están apoyando y con eso se pretende que hagan avances a terreno más sólido. Ejemplos de este tipo de preguntas son: ¿Qué más podríamos asumir o suponer? ¿Parece que estás asumiendo que...? ¿Cómo escogiste esos supuestos? Por favor, explica por qué o cómo. ¿Cómo puedes verificar o negar esa conjetura, ese supuesto? ¿Qué pasaría si...? ¿Estás de acuerdo o en desacuerdo con...?

c. Preguntas que exploran razones y evidencias

Son preguntas que ayudan a profundizar sus argumentos, explicaciones razonadas a profundizar en ese razonamiento en lugar de suponer que es algo que se da por sentado. Las personas con frecuencia utilizan apoyos que no han sido suficientemente pensados o soportes pobremente comprendidos para sus argumentos. Ejemplos de este tipo de preguntas son: ¿Por qué está sucediendo esto? ¿Cómo sabes esto? ¿Puedes mostrarme? ¿Me puedes dar un ejemplo de eso? ¿Cuáles son las causas para que suceda...? ¿Por qué? ¿Cuál es la naturaleza de esto? ¿Son estas razones suficientemente buenas? ¿Podría defenderse en un juicio?; ¿Cómo se podría refutar? ¿Cómo podría yo estar seguro de lo que estás diciendo? ¿Por qué está pasando...? ¿Por qué? (sigues preguntando) ¿Qué evidencia existe para apoyar lo que estás diciendo? ¿En qué autoridad o experto basas tu argumento?

d. Preguntas sobre puntos de vista y perspectivas

La mayoría de los argumentos se dan desde una posición o punto de vista particular. Confronta, entonces, la posición para mostrar a las y los estudiantes que existen otros puntos de vista igualmente válidos. Ejemplos de este tipo de preguntas son: ¿De qué otra manera se podría mirar o enfocar esto? ¿Parece razonable? ¿De qué otras maneras alternativas se puede mirar esto? ¿Podrías explicar por qué es esto necesario o beneficioso y a quién beneficia? ¿Cuál es la diferencia entre... y...? ¿Cuáles son las fortalezas y debilidades de...? ¿Cuál es la similitud entre... y...? ¿Qué se podría decir sobre esto? ¿Qué pasa si comparas... con...? ¿Qué contraargumentos se podrían usar para...?

e. Preguntas para comprobar implicaciones y consecuencias

Los argumentos que dan las y los estudiantes pueden tener implicaciones lógicas que se pueden pronosticar o predecir. Ejemplos de este tipo de preguntas son: ¿Tienen sentido? ¿Son deseables? ¿Y entonces qué pasaría? ¿Cuáles son las consecuencias de esa suposición o conjetura? ¿Cómo puede... usarse para...? ¿Cuáles son las implicaciones de...? ¿De qué manera... afecta...?; ¿En qué forma... se conecta con lo que aprendimos antes? ¿Por qué... es importante? ¿Qué insinúas tú? ¿Por qué es mejor...? ¿Qué generalizaciones puedes hacer?

Como parte del proceso de retroalimentación, también es importante orientar a las y los estudiantes con pautas y criterios claros a organizar su portafolio digital de productos que han elaborado durante y al final del desarrollo de la experiencia de aprendizaje. Estos productos brindarán evidencia del proceso de aprendizaje y de sus logros, y servirán de insumo para los procesos de retroalimentación.

El portafolio

Colección de producciones realizadas por las y los estudiantes. Sirve como base para examinar los logros, las dificultades, los progresos y los procesos en relación con el desarrollo de las competencias. Es altamente recomendable que, para cumplir esta finalidad, las producciones incluidas sean escogidas por los propios estudiantes sobre la base de una reflexión activa sobre su aprendizaje.

En un siguiente curso abordaremos con mayor profundidad este último apartado de la evaluación.



Después de haber leído y reflexionado sobre lo presentado en esta unidad, te invitamos a resolver el cuestionario de autoevaluación.

Referencias bibliográficas

- Aguerrondo, I. (2008). *Conocimiento complejo y competencias educativas*. UNESCO-IBE.
- Jonnaert, P.; Barrette, J.; Masciotra, D. y Yaya, M. (s. f.). La competencia como organizadora de los programas de formación. Recuperado de <https://sites.google.com/site/adequacioncurricularmary/home/la-competencia-como-organizadora-de-los-programas-de-formacion>
- Masciotra, D. (2018). La competencia: entre el saber actuar y el actuar real. Perspectiva de la enacción. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/329414200_La_competencia_Entre_el_saber_actuar_y_el_actuar_real_Perspectiva_de_la_enaccion
- Ministerio de Educación del Perú. (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Recuperado de <http://www.bit.ly/2rSNxpH>
- Ministerio de Educación del Perú. (2016). Programa Curricular de Educación Secundaria. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-secundaria.pdf>
- Ministerio de Educación. (2020). *Orientaciones pedagógicas sobre el uso y aprovechamiento de las tabletas en las instituciones educativas públicas de educación básica regular de los niveles de educación primaria y secundaria, para la prestación del servicio educativo en el marco de la emergencia sanitaria generada por el COVID-19*. Lima: Minedu.
- Ministerio de Educación. (2020). Resolución Viceministerial N.º 00094-2020-MINEDU. Norma que regula la Evaluación de las Competencias de los Estudiantes de la Educación Básica.
- Perrenoud, P. (2012). *Cuando la escuela pretende preparar para la vida*. Barcelona: Graó.
- Zavala, A. y Arnau, L. (2007). *11 Claves. Cómo aprender y enseñar competencias*. Barcelona: Graó.