

Curso: Integración de las tabletas al proceso de enseñanza-aprendizaje de acuerdo al nivel real – I

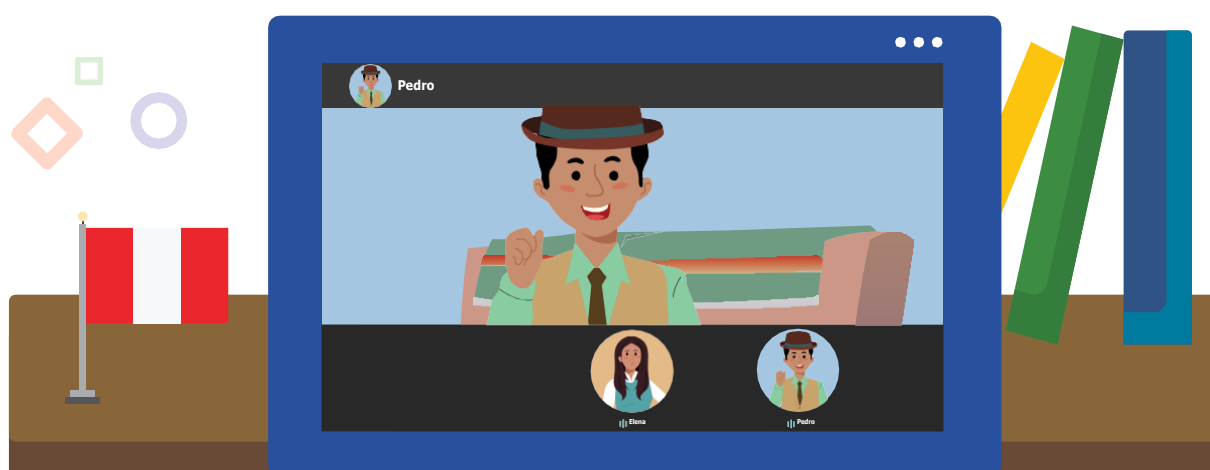


**UNIDAD 2: CONOCIMIENTOS CLAVES PARA EL DESARROLLO DE LA INCORPORACIÓN DE COMPETENCIA TRANSVERSAL DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.
SESIÓN 1: CONCEPTOS FUNDAMENTALES DE LA COMPETENCIA «SE DESENVUELVEN EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC»**



Identifica

La IE de San Miguel en Piura, los docentes y estudiantes han recibido su tableta. Pedro y Elena docentes de primaria y secundaria respectivamente, tienen el encargo de su directora de explicar a los docentes el enfoque de la competencia digital a través de ejemplos prácticos, por ello están conversando desde una videollamada sobre qué situación significativa plantearían a las y los estudiantes que permita el desarrollo de la competencia transversal “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC”



Pedro dice: Creo que el enfoque tiene que ver con un tema de gestión de la información y la ciudadanía digital

Elena plantea que, se trata de que los estudiantes puedan manejar de manera eficiente los aplicativos de la tableta

Pedro plantea, entonces hay que pedirles a los estudiantes que elaboren un video en el que narren cómo es que vienen asumiendo la pandemia y la nueva normalidad. Elena dice: me parece bien, pero deberíamos explorar los aplicativos de la tableta para saber qué otras cosas podemos pedirles en las experiencias de aprendizaje.

Pedro: le dice a Elena que le parece bien y por ello deberían plantear a los colegas que diseñen una situación significativa en la que desde las diversas áreas se presenten retos a los estudiantes que promuevan el desenvolvimiento en entornos virtuales a través de los cuales puedan gestionar e intercambiar información, producir de manera colaborativa aprendizajes que luego lo compartan con sus compañeros de manera creativa.



Reflexiona

Desde tu experiencia, ¿en qué momentos del diálogo los docentes plantean situaciones que respondan al enfoque de la alfabetización digital? En tu práctica docente, ¿cómo planificas situaciones significativas desde el enfoque de la mediación interactiva ?



Para continuar, te invitamos a revisar la siguiente información:

1.1 El enfoque de la competencia se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC

Según el Currículo Nacional, esta competencia transversal se sustenta en dos enfoques: el enfoque de la alfabetización digital y el enfoque de la mediación interactiva.

1.1.1 Enfoque de la alfabetización digital

La alfabetización digital, cuyo propósito es desarrollar en los individuos habilidades para buscar, interpretar, comunicar y construir la información, trabajando con ella de manera eficiente y en forma participativa para desempeñarse conforme con las experiencias de la sociedad actual.

Según Manuel Area et al (2012), refieren que «la alfabetización digital debe ser un aprendizaje global múltiple de las distintas formas de lenguaje de representación y de comunicación textuales, sonoras icónicas, audiovisuales, hipertextuales, tridimensionales mediante el uso de las diferentes tecnologías digitales o audiovisuales en distintos contextos y situaciones de interacción social».

El enfoque de la alfabetización digital implica poner en práctica, a través de las experiencias, aquellas destrezas o habilidades que se irán adquiriendo en las TIC, las cuales son necesarias para el trabajo y para la vida diaria, lo que les permitirá descubrir, usar y evaluar las fuentes de información que posibiliten su desarrollo, también personal. Implica un uso inteligente de la información y poder comunicarse a través de ella, con actitudes y valores éticos. Es importante tener en cuenta que la alfabetización digital es un término en continua evolución, actualmente se consideran que es un derecho básico en un mundo digital y promueve la inclusión social, permitiendo a la o el estudiante, usar y evaluar las fuentes de información que posibiliten su desarrollo y aprendizaje en la vida cotidiana.



La interacción de las personas en ambientes o entornos virtuales es la manera cómo se accede o interrelaciona con las herramientas, funcionalidades o contenidos virtuales que proporcionan dichos entornos, en los cuales las y los estudiantes reciben respuestas, información o retroalimentación que permite lograr un propósito o construcción de significados.

Por ejemplo, una estudiante ingresa coge un reproductor de música o video y al ver el botón de «play», le dará «clic», lo que hará que pueda reproducir la música o el video.

Cada acción que realiza la persona va obtener o recepcionar una respuesta por parte del entorno, el cual puede ir orientando el uso adecuado o las posibilidades de opciones del mismo, generando así un aprendizaje autónomo y guiado de procedimientos o funcionalidades.

Por ejemplo, en la tableta, las y los estudiantes pueden acceder a la app SmartOffice, ahí pueden poner en práctica sus habilidades en los entornos virtuales, editando o diseñando documentos de manera intuitiva y atendiendo su necesidad inmediata; además, puede ver, crear, presentar y compartir documentos de Microsoft Office directamente en sus dispositivos móviles. Al compartir el documento, tomará en cuenta que la información debe guardar criterios de calidad de la información, respetando los derechos de autor entre otros.

1.12 Enfoque de la mediación interactiva

«La mediación interactiva, propia de los entornos virtuales, comprende la familiaridad con la cultura digital y las interfaces interactivas incluidas en toda la tecnología, [así como] la adopción de prácticas cotidianas en entornos virtuales y la selección y producción de conocimientos a partir de la complejidad de datos y grandes volúmenes de información». Minedu (2016)

Juan Cadillo en su artículo «Aprendiendo bajo el enfoque de mediación interactiva» manifiesta que este enfoque, en un primer nivel, espera que la y el estudiante generen espacios comunicativos a través de medios digitales, lo que le permitirá experimentar procesos más complejos para producir conocimientos de manera colaborativa y conocer aquello que le permita solucionar, a través del uso y aprovechamiento de los entornos virtuales, las situaciones, problemas o retos que enfrenta. Un segundo nivel de complejidad, tiene como propósito que la y el estudiante desarrollen procesos metacognitivos y logren desempeñarse en entornos virtuales, conociendo y explorando los recursos que les ofrece, desde la exploración de las estrategias, métodos, técnicas y herramientas que le posibiliten realizar procesos colaborativos

e impulsarlos e interactuar con otros; asumiendo un liderazgo compartido de manera activa y colaborativa y teniendo, en todo momento, como principal apoyo los entornos digitales. Así mismo, destaca la integralidad que existe entre este enfoque con el de la alfabetización digital, ya que requiere que la y el estudiante manejen la información de manera responsable.

Es así que, frente a todo lo mencionado, la y el docente deben asegurar plantear experiencias de aprendizaje que propicien el involucramiento de sus estudiantes con los entornos virtuales, desarrollando habilidades visuales, verbales orales y escritas, en los dispositivos electrónicos como la tableta, el celular o el computador, además que tenga a disposición y que, a través de ellos, pueda interactuar y fomentar el aprendizajes de manera colaborativa a la luz de las formalidades comunicativas.

Las competencias transversales consideradas en el Currículo Nacional de Educación Básica (CNEB), son aquellas que se articulan con las demás competencias para destacar la relevancia de conocimientos, habilidades y actitudes; y se consideran como las competencias vinculadas con la práctica social que se desarrollan en determinadas situaciones; son entendidas como un conjunto de habilidades de gran alcance que son ampliamente generalizables y transferibles como resultado de acciones conjuntas.



Según la UNESCO (2013), respecto a las competencias, menciona lo siguiente:

«Las competencias pueden ser específicas del dominio; es decir, relacionadas con el conocimiento, habilidades y actitudes dentro de una materia o disciplina específica, o pueden ser generales o transversales porque tienen relevancia para todos los dominios o materias».

Es importante considerar que las competencias transversales están directamente relacionadas a la práctica social, por lo que podemos identificarlas inmersas en las diversas actividades de la vida de la y el estudiante, y pueden ser consideradas en las experiencias de aprendizaje.

Las competencias transversales brindan la oportunidad al docente de incorporar estrategias colaborativas a través del uso y aprovechamiento de las TIC, las cuales son implementadas desde las experiencias de aprendizaje y/o proyectos de aprendizaje integrados, mejorando su práctica pedagógica.

Las y los estudiantes desarrollan las **competencias transversales** a partir de experimentar diferentes actividades promovidas desde las áreas de desarrollo. En este sentido, son parte inherente de las demás competencias y, por ello, requieren que sean consideradas durante el desarrollo de propuestas planteadas de manera integral desde las áreas del Currículo Nacional, por lo que debemos asegurar que estas competencias sean consideradas de manera articulada, ya que solo es posible su desarrollo si se movilizan en el desarrollo de otras competencias, resultando así significativas para la y el estudiante.



El desarrollo de la competencia en los entornos virtuales está referida al espacio donde se desarrollan las tareas o acciones en la práctica social. Es decir, el empleo de un equipo o dispositivo (medio TIC) supone un entorno virtual por el contexto de uso que involucra interfaces, sistemas operativos, software y contenidos digitales. Entre los dispositivos electrónicos tenemos: los que corresponden a la primera generación (radio, teléfono, televisión, telégrafo, VHS o similares) y los que corresponde a una segunda generación (computador, celular, phablet, tablet, smartwatch y otros similares).



Desde el Currículo Nacional, se plantea una formación que contribuya a que las y los ciudadanos accedan a una educación integral para que puedan enfrentar los desafíos de la sociedad actual, seguir aprendiendo a lo largo de la vida y logren su realización personal.

Así mismo, en el CNEB se plantea una visión común e integral de los aprendizajes en el perfil de egreso de la Educación Básica. Así pues **«[la y] el estudiante aprovecha responsablemente las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) para interactuar con la información, gestionar su comunicación y aprendizaje»**.

El logro es alcanzado desde la participación de la y el estudiante en experiencias significativas, para lo cual la y el docente debe prever los recursos, herramientas, espacios, contexto, niveles de conectividad, intereses y necesidades; de tal manera que logre el involucramiento de la y el estudiante a partir de lo que conoce y cree conocer, desarrollando integralmente sus competencias; así mismo, evalúa cuál es la experiencia (saber previo) que podrá fortalecer a partir del uso y aprovechamiento de las tecnologías de la información y la comunicación. Esta situación no implica el desarrollo de otras actividades o sobrecargar el trabajo de la o el estudiante, sino por el contrario, implica que, de manera paralela o complementaria a las que se vienen desarrollando, se vayan involucrando aquellas que tienen que ver con las tecnologías de la información y la comunicación, reconociendo el gran potencial que ponen frente a nosotros; según Juan Lapeyre (2014) en su libro *El espacio pedagógico de las TIC*, precisa que estas «actúan como un componente intrínseco del proceso de aprendizaje», hoy en día es común saber que las y los estudiantes han obtenido la información solicitada en Internet; para ellos esto resulta ser algo muy sencillo, acceder desde un celular, una tablet, una pc o cualquier otro dispositivo electrónico que pueden utilizar, permitiéndose innovar en formas que tienen para aprender y propiciando que innovemos nuestra práctica docente, reconociendo que la tecnología nos permite generar procesos de enseñanza y de aprendizaje para el trabajo individual o cooperativo, el cual puede ser adaptado a los contextos, necesidades e intereses de las y los estudiantes, por lo que resulta relevante conocer sus necesidades reales de aprendizaje y sus posibilidades para el desarrollo de las experiencias de aprendizaje.

La competencia «Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC», supone que el actor educativo participa o está influido por los entornos virtuales, que necesita conocerlos analítica y críticamente, que debe producir y realizar interacciones

en ellos (realizar proyectos colaborativos, formación y participación en comunidades de práctica o trabajo en equipo) y, finalmente, que requiere orientar, sistematizar y valorar sus creaciones (formatos digitales y actividades de manera colaborativa o en red) para dar forma a su visión personal y compaginar ésta con su actuación en esos entornos.

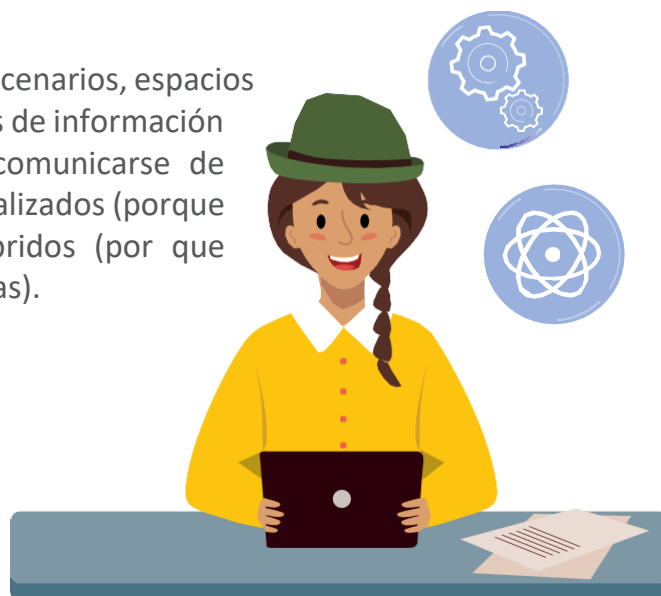
La transversalidad de las TIC significa que todas sus actividades se realizan en entornos virtuales; es decir, no es una transversalidad de contenidos sino de procesos, de formas de interactuar y que se articula con el currículo a través de las estrategias TIC para la enseñanza-aprendizaje (ver entrada). Esta transversalidad se basa en que las TIC proponen un entorno ubicuo, donde el aprendizaje se realiza generalmente de manera informal e invisible; es decir, en actividades no planificadas.

1.1.3 La competencia transversal y sus capacidades

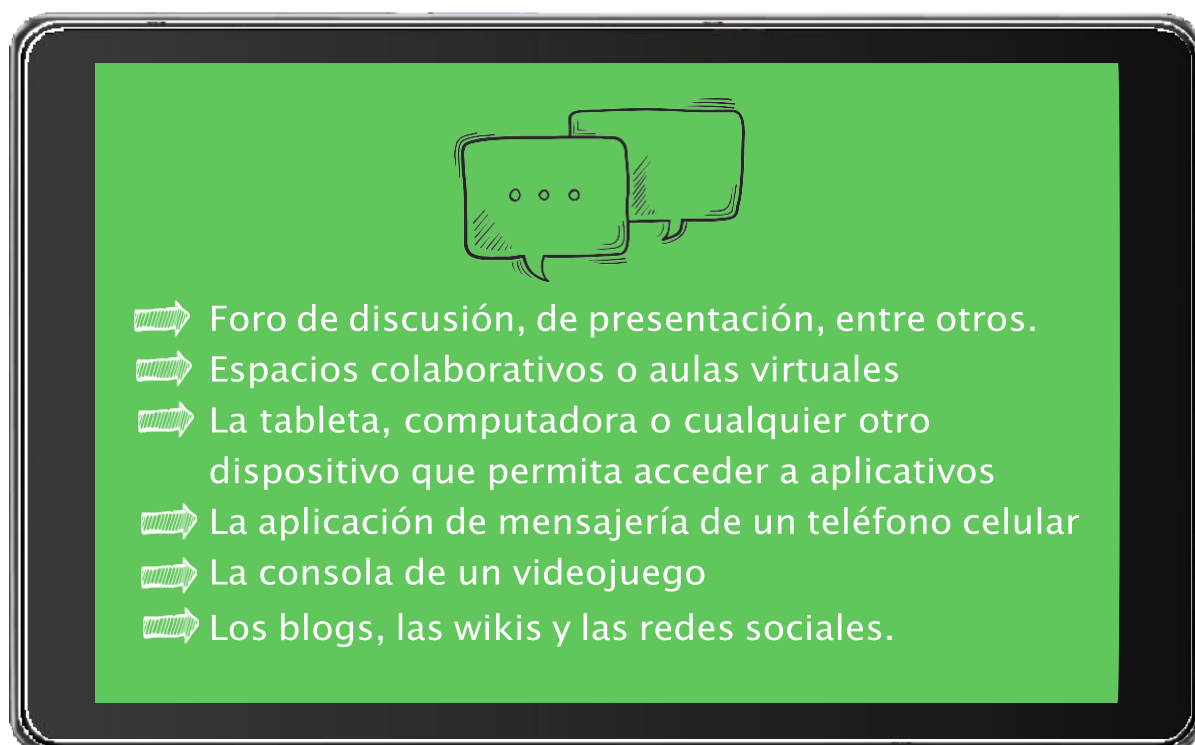
La tecnología ha puesto a nuestra disposición y a disposición de las y los estudiantes información sin límite ni restricciones, las cuales son compartidas por diferentes fuentes culturales, sociales, científicas y laborales. La sociedad en la que actualmente nos desenvolvemos es producto de la globalización, en donde sus miembros se mantienen interconectados a través de los entornos virtuales que están a disposición y a través de la cuál acceden a información gestionándolas para el logro de sus competencias.

El gestionar la información potencia el desarrollo de diversas competencias a través de variadas actividades como las visitas virtuales a lugares importantes de la historia, museos, restos arqueológicos, ciudadelas, ciudades entre otros, comprender el porqué de las cosas, a partir de experimentar con entornos virtuales desde donde puedan acceder a una simulación interactiva en la que se propicie la participación directa o indirecta de las y los estudiantes, también puede ser a través de juego de asociación, como por ejemplo, asociar sonidos con imágenes o recibir retroalimentación inmediata; sin dejar de considerar el juego interactivo como estrategia para desarrollar competencias asociadas a las diversas áreas. Además, es importante mencionar que la tecnología brinda la oportunidad de acceder a información, atendiendo las necesidades de personas con habilidades diferentes, quienes pueden acceder a los entornos virtuales a través de los cuales experimentan oportunidades para expresarse, comunicarse e interactuar con otros en igualdad de condiciones desde el respeto de sus particularidades.

Entiéndase a los entornos virtuales como aquellos escenarios, espacios u objetos que están conformados por las tecnologías de información y comunicación, son interactivos pues permite comunicarse de manera directa e inmediata con el interlocutor, visualizados (porque proponen representaciones de la realidad) e híbridos (por que integran diversos medios comunicativos y tecnologías).



Mencionamos a continuación algunos de los entornos virtuales a los que podemos acceder y además aprovecha para generar procesos de aprendizaje que motive a las y los estudiantes a involucrarse en las actividades diseñadas con intencionalidad pedagógica.



Hoy en día las personas aprovechan los entornos virtuales para el desarrollo de su vida, tanto personal, laboral social y cultural, por lo que debemos apostar por el uso de la tecnología desde una práctica ética y responsable.

Desde el currículo nacional, se incorporan las TIC como una competencia transversal que busca la optimización del aprendizaje y de las actividades educativas en los entornos virtuales.



La competencia «Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC», consiste en que la o el estudiante interprete, modifique y optimice entornos virtuales durante el desarrollo de actividades de aprendizaje y prácticas sociales. Invitando a que la o el estudiante realice la búsqueda, selección y evaluación de información; de modificación y creación de materiales digitales, de comunicación y participación de comunidades virtuales, así como reconocer la utilidad de los entornos virtuales para solucionar o atender sus necesidades e intereses. Además, requiere actuar desde la combinación de capacidades como: personaliza entornos virtuales, gestiona información del entorno virtual, interactúa en entornos virtuales, crea objetos virtuales en diversos formatos.

Capacidades de la Competencia TIC:



114 Personaliza entornos virtuales

Consiste en manifestar de manera organizada y coherente la individualidad en distintos entornos virtuales mediante la selección, modificación y optimización de éstos, de acuerdo con sus intereses, actividades, valores y cultura. Minedu. (2016)

La o el estudiante alcanza esta competencia cuando es capaz de adaptar la apariencia de un entorno virtual, atendiendo a sus intereses y necesidades, poniendo en evidencia su identidad digital para que los demás lo identifiquen.

Es necesario que la o el estudiante ponga en acción sus competencias a través de la combinación de capacidades para poder personalizar los entornos virtuales, poniendo en evidencias sus preferencias, intereses y el contexto en el que se desarrolla para ello el estudiante moviliza los procesos cognitivos, es decir identifica, comprende y aplica.

115 Gestiona información del entorno virtual

Consiste en analizar, organizar y sistematizar diversa información disponible en los entornos virtuales, tomando en cuenta los diferentes procedimientos y formatos digitales; además, poner en evidencia la capacidad realizar resúmenes, infografías, esquemas que le permitan transmitir la información encontrada, actuando ética y responsablemente, organizando la información a la que pudo acceder usando carpetas

digitales o virtuales además de utilizar criterios para seleccionar aquella fuente confiable sobre el tema de interés. (CNEB 2016)

1.1.6 Interactúa en entornos virtuales

Consiste en participar con otros en espacios virtuales colaborativos para comunicarse, construir y mantener vínculos según edad e intereses, respetando valores, así como el contexto sociocultural propiciando que sean seguros y coherentes.

Esta capacidad se pone en evidencia cuando la o el estudiante es capaz de hacer uso de las redes de comunicación para estudiar, conversar, jugar, experimentar y explorar, utilizando herramientas de comunicación en entornos virtuales; confrontar su propia red de contactos y formar parte de una comunidad virtual, mostrando disposición por recibir y compartir información para el desarrollo de trabajos individuales y colaborativos y tomando en cuenta la diversidad y la interculturalidad que estos les ofrecen.

1.1.7 Crea objetos virtuales en diversos formatos

Consiste en construir materiales digitales con diversos propósitos, siguiendo un proceso de mejoras sucesivas y retroalimentación sobre utilidad, funcionalidad y contenido desde el contexto escolar y en su vida cotidiana.



12 Rol mediador del docente

Hoy en día, las transformaciones que se viven en el mundo de hoy, los grandes avances de la ciencia y la tecnología, y la información imponen en la sociedad humana nuevos retos. Estos cambios también tienen un fuerte impacto en la educación, lo cual conlleva a nuevos requerimientos y prácticas docentes. Es la y el docente quienes deben buscar su crecimiento profesional, el cual debe ser continuo e ir enriqueciéndolo. La y el docente son un aprendiz que vive en un tiempo y en un espacio cambiante. En esta era digital existe la necesidad de asegurar nuevas competencias que les permita desarrollar una correcta integración de las TIC en las aulas.

La y el docente de hoy también se enfrentan a retos y oportunidades con las TIC en los procesos de aprendizaje, tanto como profesional y como ciudadano que ejerce sus derechos y desarrolla continuamente sus habilidades como facilitador y agente que debe provocar en los estudiantes explorar respuestas y preguntas que aún no se han planteado.

Todo ello implica que debe desarrollar un conjunto de habilidades de resiliencia, adaptabilidad y persistencia a explorar lo nuevo e intentar nuevas formas de enseñar y llegar a sus estudiantes. El hecho de contar con tecnologías novedosas o equipamiento no transforman las prácticas pedagógicas, si no involucran a sus estudiantes la innovación tecnológica en las actividades educativas no puede darse. Es muy importante que se enfoquen en entender cómo sus estudiantes aprenden y cómo ellos están enseñando.



Es importante precisar que estamos aún en el proceso de aprovechar al máximo las tecnologías de acuerdo a la pedagogía empleada. Sin perder de vista que estas tecnologías pueden enriquecer nuestra enseñanza.

En el Marco del Buen Desempeño Docente, se definen los desempeños 8 y 23 que indican que las y los docentes deben ser capaces de utilizar recursos y tecnologías diversas y accesibles en función al propósito de la experiencia de aprendizaje, así como crear, seleccionar y organizar diversos recursos para facilitar el aprendizaje de sus estudiantes.



¿Qué dice el Ministerio de Educación respecto a la mediación en el proceso de enseñanza aprendizaje? El Currículo Nacional de Educación Básica asegura que «la mediación del docente durante el proceso de aprendizaje supone acompañar al estudiante hacia un nivel inmediatamente superior de posibilidades (zona de desarrollo próximo) con respecto a su nivel actual (zona real de aprendizaje), por lo menos hasta que el estudiante pueda desempeñarse bien de manera independiente. De este modo, es necesaria una conducción cuidadosa del proceso de aprendizaje, en donde la atenta observación del docente permita al estudiante realizar tareas con distintos niveles de dificultad». (Ministerio de Educación del Perú, 2016a, p. 173).

Del mismo modo, el Marco del Buen Desempeño Docente (MBDD) en el dominio 2,

«Enseñanza para el aprendizaje de los estudiantes» hace énfasis en que «la mediación pedagógica del docente en el desarrollo de un clima favorable al aprendizaje, el manejo de los contenidos, la motivación permanente de sus estudiantes, el desarrollo de diversas estrategias metodológicas y de evaluación, así como la utilización de recursos didácticos pertinentes y relevantes. Incluye el uso de diversos criterios e instrumentos que facilitan la identificación del logro y los desafíos en el proceso de aprendizaje, además de los aspectos de la enseñanza que es preciso mejorar». (Ministerio de Educación del Perú, 2016b, p. 25)

Como podemos observar, la mediación es un proceso de acompañamiento e interacción con las y los estudiantes antes, durante y después del desarrollo de su aprendizaje.

Mediación antes del desarrollo de las experiencias de aprendizaje:

- ➡ Comprensión de la situación, problema, reto o desafío planteado en la educación a distancia.
- ➡ Comprensión del propósito de aprendizaje de la EdA, que se espera que él o ella aprenda.
- ➡ El producto a realizar y las características que se espera tenga ese producto (criterios de evaluación).
- ➡ Planificar su trabajo para desarrollar las actividades propuestas en la experiencia de aprendizaje.
- ➡ Clarificar conceptos, nociones, ideas clave, procedimientos a realizar.

Mediación durante la experiencia de aprendizaje:

- ➡ Propiciar el análisis de los recursos personales y medios que tiene a disposición para desarrollar la experiencia de aprendizaje.
- ➡ Propiciar la reflexión sobre qué requiere leer, preguntar, conocer o aprender para desarrollar lo que le propone la experiencia de aprendizaje.
- ➡ Realizar preguntas y repreguntas para acompañarlos en el proceso de descubrir qué requiere hacer para mejorar sus producciones.

Mediación después de la experiencia de aprendizaje:

- ➡ Orientar a los estudiantes en el proceso de revisión de los propósitos de aprendizaje y criterios de evaluación con relación a los logros obtenidos como producto.
- ➡ Propiciar la reflexión acerca de lo que hizo y cómo lo hizo.
- ➡ Llevarlos al análisis sobre qué dificultades tuvo, qué estrategias o procedimientos le fueron más eficientes y cuáles no.
- ➡ Propiciar la reflexión sobre qué aspectos se requiere fortalecer para mejorar sus procesos de aprendizaje.

Por otro lado, es lógico suponer que esta mediación pedagógica también se realiza en entornos virtuales, donde la o el docente se vale de la incorporación, aprovechamiento e integración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para desempeñar su rol.

Los principales retos de la mediación docente en la educación a distancia son:

- Acompañar y mediar en el proceso de aprendizaje de sus estudiantes.
- Usar recursos y medios que tiene a su disposición según contexto (comunicación remota, virtual o visitas periódicas).
- Asegurar la comprensión del propósito, la situación significativa, así como los criterios de evaluación.
- Propiciar que la o el estudiante indague y recolecte información y utilice los recursos a su disposición a través del uso y aprovechamiento de la tableta, sus aplicativos y cada uno de las posibilidades que pone a disposición de la y el estudiante.
- Hacer un seguimiento continuo de actividades planteadas, ya sea a nivel grupal o individual, para detectar dificultades y acompañar a la y el estudiante.

¿Qué relaciones dinámicas se dan en el proceso de mediación?



Para una mediación competente:

- Se requiere generar un clima para el aprendizaje, en el que el error se vea como un elemento para construir nuevos caminos.
- Hay que considerar que no existe una única forma de realizar la mediación. Se requiere actuar con flexibilidad frente a las características y necesidades de las y los estudiantes.
- Generar la reflexión constante de los estudiantes, haciendo preguntas y repreguntas, sin dar la respuesta correcta, utilizando aplicativos de la tableta para dinamizar estos procesos.

El uso de las tecnologías digitales en formatos y medios accesibles como recursos educativos sirven para potenciar las labores de enseñanza-aprendizaje, el aprendizaje autónomo y la investigación gracias a las posibilidades que ofrecen para mejorar la gestión y para ajustar las actividades a la disponibilidad de tiempo y al ritmo de progreso de cada persona que aprende.

IDEAS FUERZA



La competencia transversal «Se desenvuelven en los entornos virtuales generados por las TIC» está sustentada en los enfoques de la alfabetización digital y la mediación interactiva.



La mediación interactiva que realiza el docente, implica que acompañe al estudiante de manera flexible frente a sus características y necesidades identificando los niveles de complejidad a considerar al plantear los retos. Los estudiantes desarrollan la competencia transversal a partir de experimentar diferentes actividades promovidas desde las áreas de desarrollo.



1. Sonia docente de la Institución educativa N°2508, dialoga con sus compañeros de trabajo, docentes de comunicación de primero de secundaria, sobre el enfoque de la alfabetización digital de la competencia transversal “Se desenvuelven en los entornos virtuales generados por las TIC”, el profesor José indica que esta competencia busca alfabetizar a los estudiantes. A partir de lo visto sobre el enfoque, ¿qué podríamos decir respecto a esta afirmación?

- a) Se busca desarrollar en los estudiantes habilidades para buscar, interpretar, comunicar y construir información.
- b) Se busca desarrollar la ciudadanía digital
- c) Se busca promover la adopción de prácticas cotidianas en entornos virtuales
- d) Se busca que los estudiantes comprendan interfaces interactivas

2. Eva y Maritza docentes de la IE N° 2508, revisan información sobre el enfoque de la mediación interactiva de la competencia “Se desenvuelven en los entornos virtuales generados por las TIC” ¿qué elementos tendrían que considerar para promover el desarrollo de la competencia según el enfoque de mediación interactiva?

- a) Que los estudiantes logren desarrollar habilidades para la búsqueda de la información
- b) Que los estudiantes logren desarrollar habilidades para la construcción de la información
- c) Que los estudiantes se desenvuelven en entornos virtuales.
- d) Que los estudiantes comprendan y adopten prácticas cotidianas en entornos virtuales como ciudadanos digitales responsables y comprometidos

3. Jack y Edith son docentes de primaria y quieren acompañar e interactuar con los estudiantes hacia un nivel inmediatamente superior de posibilidades y requiere mediar la experiencia de aprendizaje. ¿Cómo debe ser la mediación antes de la experiencia de aprendizaje? Marca la respuesta incorrecta.

- a) Planificar su trabajo, determinar la situación, problema, reto o desafío y comprender el propósito de aprendizaje de la enseñanza a distancia
- b) Propiciar el análisis de los recursos personales y medios que tiene a disposición para desarrollar la experiencia de aprendizaje.
- c) Propiciar la reflexión sobre qué requiere leer, preguntar, conocer o aprender para desarrollar lo que le propone la experiencia de aprendizaje.
- d) Realizar preguntas y repreguntas para acompañarlos en el proceso de descubrir qué requiere hacer para mejorar sus producciones.

4. Julio docente de la IE. N°3105, quiere promover el desarrollo de competencias en sus estudiantes, pero no sólo las de área sino también las competencias transversales, se siente muy motivado porque sus estudiantes han recibido sus tabletas, para ello está generando experiencias de aprendizaje donde sus estudiantes participen en espacios virtuales colaborativos y creen materiales digitales. ¿Qué capacidades de la competencia digital considerará para establecer las actividades de la experiencia de aprendizaje?

- a) Personaliza entornos virtuales e interactúa en entornos virtuales
- b) Interactúa en entornos virtuales y crea objetos virtuales en diferentes formatos
- c) Interactúa en entornos virtuales y gestiona información del entorno virtual
- d) Gestiona información del entorno virtual y personaliza entornos virtuales

5. Pedro quiere realizar una mediación competente con sus estudiantes haciendo uso de la tableta ¿Qué aspectos debe considerar para alcanzar su propósito?

- a) Destacar los errores que cometen los estudiantes en las experiencias de aprendizaje
- b) Considerar una única forma de realizar la mediación
- c) Hacer una sola pregunta que promueva la reflexión.
- d) Generar la reflexión constante, haciendo preguntas sin dar respuestas.



Referencias bibliográficas:

Area Manuel y otros (2012). *La alfabetización informacional y digital: fundamentos pedagógicos para la enseñanza y el aprendizaje competente.*

<http://redc.revistas.csic.es/index.php/redc/article/view/744>

Belloch, C. (2013). *Las TIC en las diferentes modalidades de enseñanza/aprendizaje.*

<https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA2.pdf>

Bonilla, M. (2012). *Mediación de otros en el proceso de aprendizaje autónomo de los estudiantes.*

Ministerio de Educación del Perú (2016a).

Cadillo Juan (2020). *Aprendiendo bajo el enfoque de mediación interactiva.*

https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/tic_en_el_aula/aprendiendo-bajo-el-enfoque-de-mediacion-interactiva-parte-2/

Lapeyre Juan(2014). *El espacio pedagógico de las TIC.*

<https://recursos.educoas.org/sites/default/files/VE14.271.pdf>

Ministerio de Educación del Perú (2016). *Currículo Nacional.*

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>

UNESCO (2013). *Enfoques estratégicos sobre las TIC en educación en América Latina y el Caribe.*

<http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticsesp.pdf>