

PRIMERA COMPETENCIA TRANSVERSAL

Hoy en día es posible acceder a múltiples horizontes culturales, sociales, científicos y laborales. Esto es propio de una sociedad globalizada en la que todos los grupos humanos establecen vínculos y son interdependientes. En gran medida, el desarrollo de las Tecnologías de Información y Comunicación lo han hecho posible. Estas se plantean como entornos virtuales en los cuales las personas interactúan con la información y gestionan su comunicación, lo que se manifiesta en diversas actividades educativas como, por ejemplo, investigar épocas anteriores a través de visitas virtuales a museos, comprender fenómenos naturales mediante una simulación interactiva, participar en videojuegos simulando situaciones reales o imaginarias, seguir a su grupo de música favorito o practicar un idioma diferente de manera interactiva, entre otras experiencias.

Asimismo, una de las potencialidades de las TIC constituye que, por su alcance, puede brindar oportunidades a personas con necesidades diferentes o especiales para acceder a los entornos virtuales; de esta manera, abre posibilidades de expresión, comunicación e interacción con igualdad e inclusión.

En ese sentido, se define a los entornos virtuales como escenarios, espacios u objetos constituidos por tecnologías de información y comunicación. Estos se caracterizan por ser interactivos (comunicación con el entorno), virtualizados (porque proponen representaciones de la realidad), ubicuos (se puede acceder a ellos desde cualquier lugar con/sin conexión a Internet) e híbridos (integración de diversos medios de tecnologías y comunicación). Algunos ejemplos de entornos virtuales son una consola de videojuegos, una computadora con interfaz para escribir en braille, una aplicación de mensajería de un teléfono celular o un panel interactivo en la calle. En este contexto, las personas buscan aprovechar los entornos virtuales en su vida personal, laboral, social y cultural; por ello, las instituciones educativas deben generar condiciones y oportunidades para el aprovechamiento de dichos entornos, desde la perspectiva de orientarlos con ética y eficiencia.

Enfoque que sustenta el desarrollo de la competencia

Las TIC se incorporan como una competencia transversal dentro de un modelo de “Aprovechamiento de las TIC”, que busca la optimización del aprendizaje y de las actividades educativas en los entornos proporcionados por ellas. Esta competencia se sustenta, en primer lugar, en **la alfabetización digital**, que tiene como propósito 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 exigencias de la sociedad actual. En segundo lugar, se basa en la **mediación interactiva propia de los entornos virtuales**, que comprende la familiaridad con la cultura digital y las interfaces interactivas incluidas en toda tecnología,

la adopción de prácticas cotidianas en entornos virtuales, la selección y producción de conocimiento a partir de la complejidad de datos y grandes volúmenes de información.

Esta propuesta reflexiona sobre las TIC a partir de la práctica social y experiencia personal para aprender en los diversos campos del saber, así también, para crear y vivenciar, desde una experiencia de usuario, con visión creativa e innovadora, comprendiendo el mundo actual para tomar decisiones y actuar éticamente.

COMPETENCIA TIC “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. Esto involucra la articulación de los procesos de búsqueda, selección y evaluación de información; de modificación y creación de materiales digitales, de comunicación y participación en comunidades virtuales, así como la adaptación de los entornos virtuales de acuerdo a sus necesidades e intereses de manera sistemática.

- a) Personaliza entornos virtuales:** Consiste en adecuar la apariencia y funcionalidad de los entornos virtuales de acuerdo con las actividades, valores, cultura y personalidad.
- b) Gestiona información del entorno virtual:** Consiste en organizar y sistematizar la información del entorno virtual de manera ética y pertinente tomando en cuenta sus tipos y niveles así como la relevancia para sus actividades.
- c) Interactúa en entornos virtuales:** Consiste en organizar e interpretar las interacciones con otros para realizar actividades en conjunto y construir vínculos coherentes según la edad, valores y contexto sociocultural.
- d) Crea objetos virtuales en diversos formatos:** Es construir materiales digitales con diversos propósitos. Es el resultado de un proceso de mejoras sucesivas y retroalimentación desde el contexto escolar y en su vida cotidiana.

EST. INIC.	EST. III CIC.		ESTANDAR IV CICLO		ESTANDAR V CICLO	
Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando busca y manipula objetos del entorno virtual para realizar actividades preferidas que le permita registrar, comunicar ideas y emociones.	Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando analiza y ejecuta procedimientos para elaborar o modificar objetos virtuales que representan y comunican vivencias en espacios virtuales adecuados a su edad, realizando intentos sucesivos hasta concretar su propósito.		Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando comprende los procedimientos e intercambios que realiza para elegir y aplicar estrategias, participar en actividades colaborativas, así como para representar experiencias y conceptos a través de objetos virtuales.		Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando personaliza de manera coherente y organizada su espacio virtual representando su identidad, conocimiento y formas de interacción con otros. Elabora material digital (presentaciones, videos, documentos, diseños, entre otros) comparando y seleccionando distintas actividades según sus necesidades, actitudes y valores.	
5 AÑOS	PRIMER GRADO	SEGUNDO GRADO	TERCER GRADO	CUARTO GRADO	QUINTO GRADO	SEXTO GRADO
2 Explora, con el acompañamiento del docente, entornos virtuales y dispositivos tecnológicos, como grabador de sonido o de video, cámara fotográfica, radio, computadora o tablet, y reconoce algunas funciones básicas para su uso y cuidado. <i>Ejemplo: Los niños graban un mensaje de voz para el compañero que se encuentra ausente (capacidades 1 y 2).</i> 2 Produce imágenes, audio o videos para comunicar ideas, hallazgos, afectos o registrar un acontecimiento utilizando	2 Navega en entornos virtuales y realiza búsquedas de información como parte de una actividad. <i>Ejemplo: El estudiante busca información en un libro digital o en contenidos de un CD-ROM.</i> 2 Participa en juegos interactivos en los que realiza simulaciones y problematizaciones para desarrollar aprendizajes en las áreas curriculares. 2 Explora dispositivos tecnológicos, como	2 Navega en entornos virtuales, realiza búsquedas de información y utiliza herramientas digitales para afianzar sus aprendizajes de las áreas curriculares. 2 Selecciona y organiza información de acuerdo al formato digital en el que está elaborada, para su accesibilidad y utilización. 2 Participa en juegos interactivos o en redes virtuales siguiendo orientaciones y	2 Navega en entornos virtuales y selecciona aplicaciones y recursos digitales de distintos formatos según un propósito definido cuando desarrolla aprendizajes de las áreas curriculares. <i>Ejemplo: El estudiante representa una idea utilizando organizadores visuales.</i> 2 Utiliza procedimientos para descargar, enviar, guardar y copiar información de diversos programas y aplicaciones digitales. 2 Utiliza espacios y servicios virtuales de participación en red cuando	2 Configura aplicaciones y herramientas digitales cuando desarrolla actividades de aprendizaje. <i>Ejemplo: El estudiante cambia el fondo de pantalla de cualquier dispositivo.</i> 2 Realiza diversas búsquedas de información y selecciona y utiliza lo más relevante según el propósito de aprendizaje. 2 Realiza procedimientos para organizar los documentos digitales y utilizar las aplicaciones o los recursos de su entorno virtual personalizado. 2 Intercambia experiencias en espacios virtuales compartidos de manera organizada considerando las normas de trabajo colaborativo con medios	2 Modifica un entorno virtual personalizado cuando organiza información y materiales digitales que utiliza frecuentemente según las necesidades, el contexto y las actividades en las que participa. <i>Ejemplo: El estudiante cambia el nombre de un archivo.</i> 2 Organiza información, según su propósito de estudio, de diversas fuentes y materiales digitales. <i>Ejemplo: El estudiante organiza información en carpetas u otros medios digitales.</i> 2 Aplica normas de comportamiento y seguridad en actividades colaborativas en espacios virtuales compartidos, con respeto hacia los aportes de sus pares. <i>Ejemplo: El estudiante utiliza los códigos de netiqueta.</i> 2 Participa en entornos virtuales con aplicaciones que representen objetos reales como virtuales simulando	2 Modifica un entorno virtual personalizado cuando clasifica aplicaciones y herramientas de navegación, para utilizarlo según las necesidades, el contexto y las actividades en las que participa. 2 Emplea portafolios digitales cuando organiza la información que obtuvo, de manera que esté disponible para actividades frecuentes. <i>Ejemplo: El estudiante crea un blog para difundir las actividades de “El día del logro”.</i> 2 Accede a entornos virtuales establecidos, mediante credenciales de identificación digital y considerando procedimientos seguros, éticos y responsables; por ejemplo, para ingresar a una red social. 2 Construye objetos virtuales a partir de información seleccionada de diversas fuentes y materiales digitales que respalden sus opiniones o posturas en los diversos trabajos que realiza. <i>Ejemplo: El estudiante hace uso de un presentador visual.</i>

dispositivos y herramientas tecnológicas. <i>Ejemplo: Los niños, al sembrar una semilla, registran con una cámara fotográfica el crecimiento de la planta, o realizan trazos y dibujos mediante un graficador visual para hacer una tarjeta de cumpleaños (capacidad 3).</i>	radio, televisión, videograbadora, cámara, tablet, teléfonos celulares, entre otros, y los utiliza en actividades específicas teniendo en cuenta criterios de seguridad y cuidado.	pautas cuando desarrolla actividades de aprendizaje. ² Elabora materiales digitales combinando imágenes y textos, y utiliza graficadores o procesadores de textos básicos cuando realiza historias, cuentos o expresa ideas.	intercambia información con sus pares. ² Elabora materiales digitales combinando textos, imágenes, audios y videos, y utiliza un presentador gráfico cuando expresa experiencias y comunica sus ideas. ² Utiliza bloques gráficos o instrucciones simples en secuencias lógicas para simular comportamientos de objetos o seres vivos diseñados previamente.	sincrónicos (chat, videoconferencia) y asincrónicos (foros, wikis, correos electrónicos). ² Elabora materiales digitales, como videos, audios, animaciones y presentaciones, combinando diferentes recursos multimedia para representar sus vivencias, ideas, conceptos, historias o relatos. ² Realiza secuencias lógica o procedimientos para la resolución de problemas.	comportamientos y sus características. <i>Ejemplo: El estudiante utiliza un aplicativo de realidad aumentada, así puede observar el proceso de traslación de la Tierra e interactuar con el objeto simulado.</i> ² Elabora documentos, presentaciones, hojas de cálculo u organizadores gráficos para explicar ideas, proyectos y tareas, con base en información de diversas fuentes, y los comparte con sus pares. ² Realiza programaciones simples que simulan procesos o comportamientos de objetos contruidos de su propio entorno, para resolver determinados problemas o retos.	² Participa en actividades comunicativas con entornos virtuales compartidos, mediante el uso de diversas herramientas y medios digitales; por ejemplo, en la participación en videoconferencias. ² Elabora documentos, hojas de cálculo y presentaciones digitales utilizando diferentes recursos digitales multimedia y aplicaciones de simulación interactiva de la realidad cuando presenta ideas y proyectos. ² Programa secuencias lógicas cuando simula procesos o comportamientos de acuerdo a la construcción de un diseño elaborado para presentar soluciones; <i>por ejemplo, para mostrar una historieta interactiva.</i> ² Utiliza herramientas de software y plataformas digitales cuando aprende diversas áreas del conocimiento de manera autorregulada y consciente. <i>Por ejemplo: El estudiante accede a un portal educativo y utiliza los recursos digitales.</i>
--	--	---	--	---	--	---