

Orientaciones pedagógicas sobre el uso de la tableta



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

**CIERRE DE
BRECHA DIGITAL**

Propósito

Orientar a los docentes, directivos y otros actores educativos en el uso y aprovechamiento pedagógico de la tabletas para dar continuidad al servicio educativo no presencial o remoto en la educación básica regular.





PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

CIERRE DE
BRECHA DIGITAL

Bitácora

MUNDO DEL
APRENDIZAJE
DIGITAL

EXPERIENCIA
DE
APRENDIZAJE
DIGITAL

ENTORNO
DIGITAL DE
APRENDIZAJE

ROL DEL
DOCENTE



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

CIERRE DE
BRECHA DIGITAL

Bitácora



El mundo del
aprendizaje
digital

Experiencia de
aprendizaje
digital

Entorno
digital de
aprendizaje

Rol del
docente

Desafíos >



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

CIERRE DE
BRECHA DIGITAL



Bitácora: El mundo del aprendizaje digital



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

CIERRE DE
BRECHA DIGITAL

Video 1: Línea de tiempo



Reconocimiento a docentes y directivos



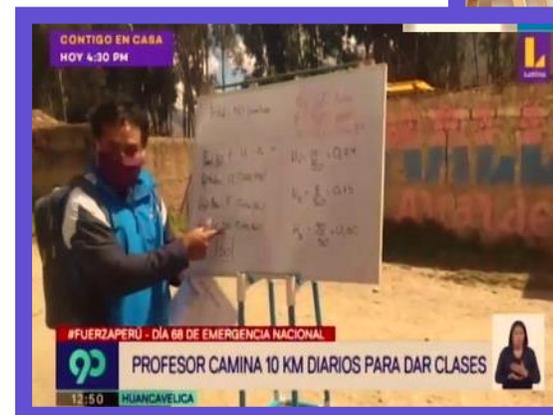
Atender la diversidad geográfica, cultural y social.



Aprendizaje acelerado para incorporarse a la estrategia.



Compromiso para seguir adelante en condiciones adversas.



Reconocimiento a Instancias de Gestión Educativa regionales y locales



Sumar esfuerzos para la implementación de la estrategia AeC.



Rápido involucramiento de los directivos regionales para diversificar la estrategia



Articular alianzas estratégicas con diversos medios para aumentar la cobertura



Gestionar iniciativas para el diseño de estrategias que complementen AeC y fortalezcan los aprendizajes de familias y docentes

Reconocimiento a las familias



Adaptación a las nuevas circunstancias para generar las condiciones necesarias para el aprendizaje.



Formar parte de la comunidad de aprendizaje en casa



Acompañamiento a sus hijos e hijas para el desarrollo de AeC





PERÚ

Ministerio
de Educación

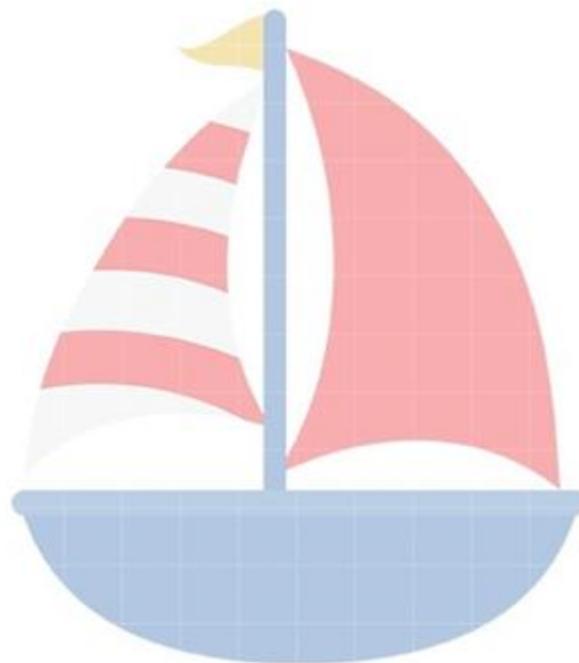
APRENDO
en casa

CIERRE DE
BRECHA DIGITAL

Análisis de fuerzas

VIENTOS QUE DIFICULTAN el aprendizaje digital

- Poca conectividad.
- Zonas aisladas.
- Tiempos de distribución.
- Competencia digital en proceso de desarrollo.
- Prácticas pedagógicas tradicionales.
- Interacción docente – estudiante limitada.
- Limitada interacción entre estudiantes.



VIENTOS QUE IMPULSAN el aprendizaje digital

- Necesidad de estar en casa.
- Estudiantes que gestionan sus aprendizajes.
- Adolescentes familiarizados con la tecnología.
- Padres de familia participando cada vez más.
- App intuitivas para aprender
- Competencia digital en desarrollo.
- Oportunidad para implementar CNEB en contexto a distancia.
- Trabajo articulado entre Minedu, DRE, UGEL.
- Compromiso de todos los actores.

Video 2: El sueño del Aprendizaje digital





PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

CIERRE DE
BRECHA DIGITAL

¿Qué sueñas lograr con el uso de la tableta?

<https://www.menti.com>

Colocar el código: 24 82 54 8

<https://www.menti.com/8svqiyekoe>



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

CIERRE DE
BRECHA DIGITAL



Bitácora: Experiencia de aprendizaje digital

¿Qué buscamos con las experiencias de aprendizaje?

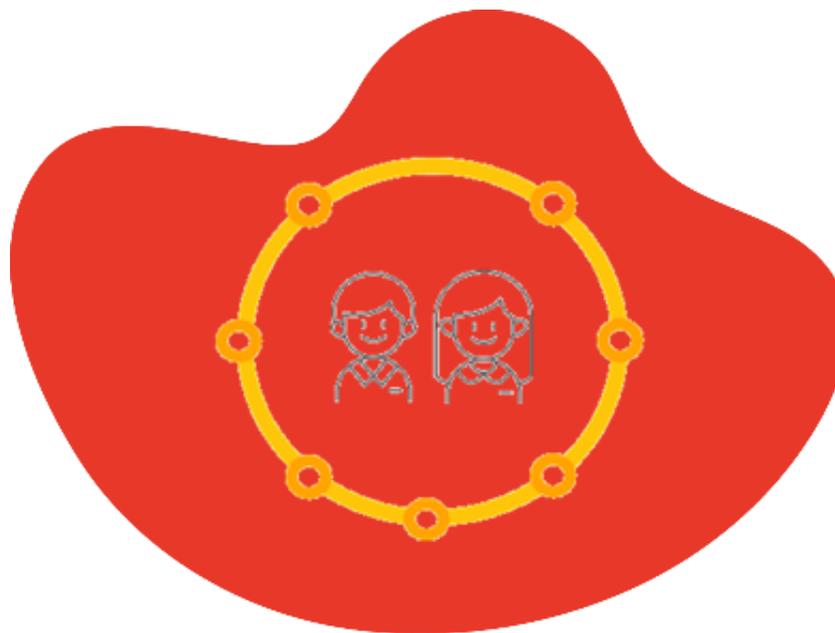
Un actuar competente

Se desenvuelve en entornos virtuales

Es crítico y reflexivo sobre lo que ocurre en su entorno.

Evalúa e identifica mejoras.

Toma decisiones y actúa.



Identifica problemáticas.

Reconoce sus habilidades, actitudes y conocimiento.

Propone y comprueba soluciones.

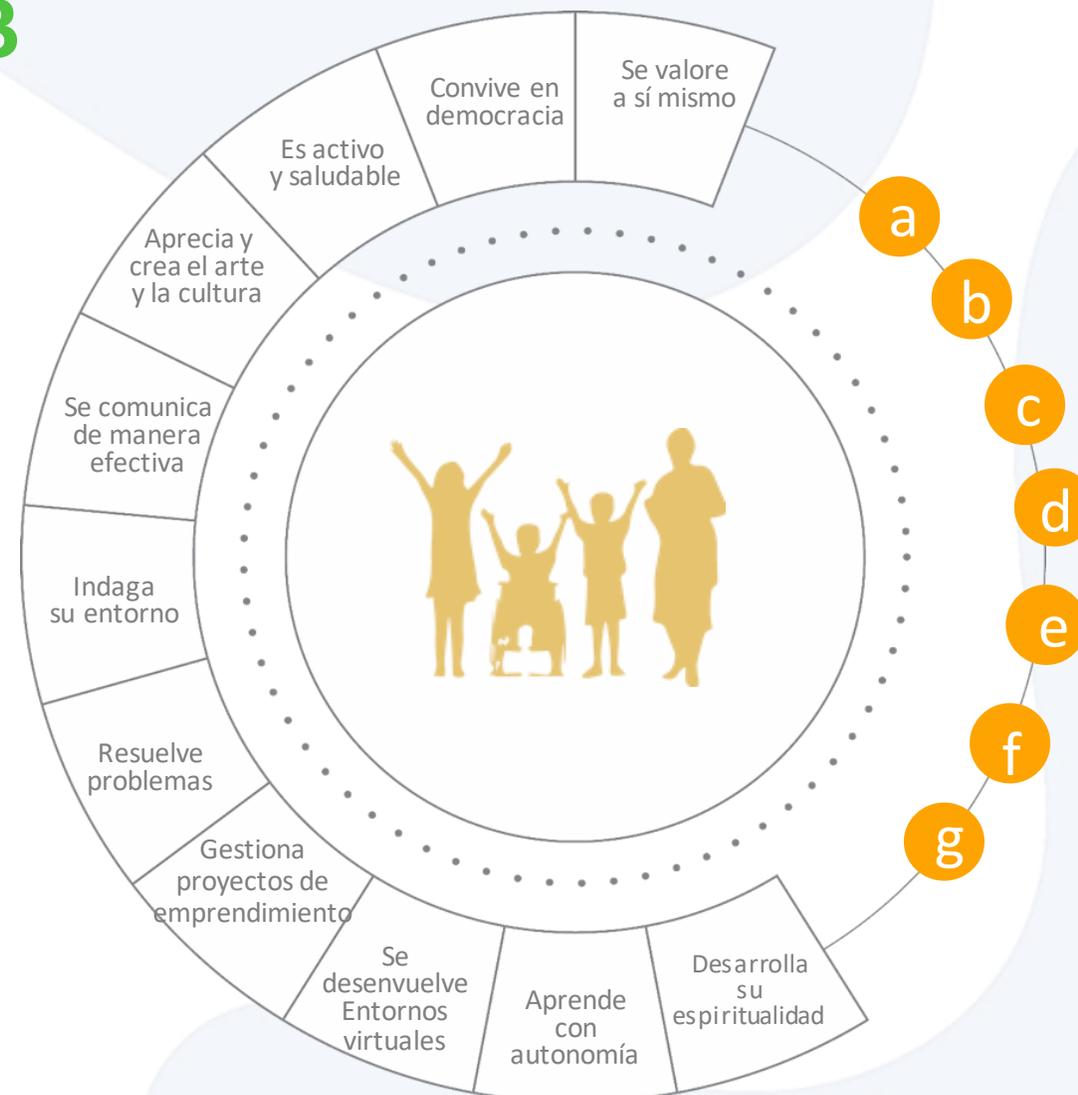
Analiza sus decisiones de manera ética.

Propuesta curricular CNEB



Enfoques

- a. Ambiental
- b. Intercultural
- c. Igualdad de Género
- d. Bien común
- e. Atención a la diversidad
- f. Búsqueda de la excelencia
- g. Derechos



Competencia transversal



Gestiona su aprendizaje de manera autónoma

El estudiante es consciente del proceso que realiza para aprender. Esto le permite participar de manera autónoma en el proceso de su aprendizaje, gestionar ordenada y sistemáticamente las acciones a realizar, evaluar sus avances y dificultades, así como asumir gradualmente el control de esta gestión.

Competencia transversal



Gestiona su aprendizaje de manera autónoma



Define metas de aprendizaje



Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas



Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje

Define metas de aprendizaje



Plantearse metas viables.



Implica que el estudiante se de cuenta y comprender aquello que se necesita aprender para resolver la situación.



Reconocer sus saberes, las habilidades y los recursos que están a su alcance.



Reconocer si estos aprendizajes le permitirán hacer lo que requiere para enfrentarse a la situación

Organiza acciones estratégicas para **alcanzar sus metas**



Implica que el estudiante pueda pensar y proyectarse sobre lo que tiene que hacer.



Organice acciones en el tiempo.



Determinar hasta dónde debe llegar para ser eficiente.



Establecer qué hacer para fijar los mecanismos que le permitan alcanzar sus metas de aprendizaje.

Monitorea y ajusta su desempeño durante el **proceso de aprendizaje**



Hacer seguimiento de su propio grado de avance con relación a las metas de aprendizaje que se ha propuesto.



Desarrollar confianza en sí mismo y capacidad para autorregularse.



Desarrollar la capacidad para autorregular sus acciones y reacciones.



Evaluar si las acciones seleccionadas y su planificación son las más pertinentes para alcanzar sus metas de aprendizaje.



Disposición e iniciativa para hacer ajustes oportunos a sus acciones con el fin de lograr los resultados previstos.

Competencia transversal

Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC con responsabilidad y ética.



Competencia transversal



Personaliza entornos virtuales



Gestiona información del entorno virtual



Interactúa en entornos virtuales



Crea objetos virtuales en diversos formatos

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.

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, así como la relevancia para sus actividades de manera ética y pertinente.

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.

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.

¿Cómo propiciar el desarrollo de competencias?



Caracterización de las experiencias en la Educación a Distancia



Centrada en el desarrollo de competencias por parte de los estudiantes.



Considera las características de los estudiantes, su nivel de autonomía, entre otros aspectos.



Requiere del apoyo o de la mediación del docente.



Busca fortalecer el aprendizaje autónomo del estudiante.



Hace uso de diferentes medios para el aprendizaje.



Ecosistema de enseñanza y aprendizaje digital



Experiencia de aprendizaje



Secuencia de actividades que conducen a los estudiantes a enfrentar una situación, un desafío o problema complejos.



Se desarrolla en etapas sucesivas y, por lo tanto, se extiende a varias sesiones o actividades.



Producto con características específicas (criterios)



PERÚ

Ministerio de Educación

APRENDO
en casa

CIERRE DE
BRECHA DIGITAL

Experiencia de aprendizaje

Propósito de aprendizaje

Situación significativa

Criterios para la evaluación

Actividad 1

Actividad 2

Actividad 3

Actividad 4

Actividad 5

Actividad 6

Actividad 7

Actividad 8



Producto con características específicas

Evidencia de proceso



Recojo de evidencias para la retroalimentación

Evidencia de proceso



Recojo de evidencias para la retroalimentación

Evidencia

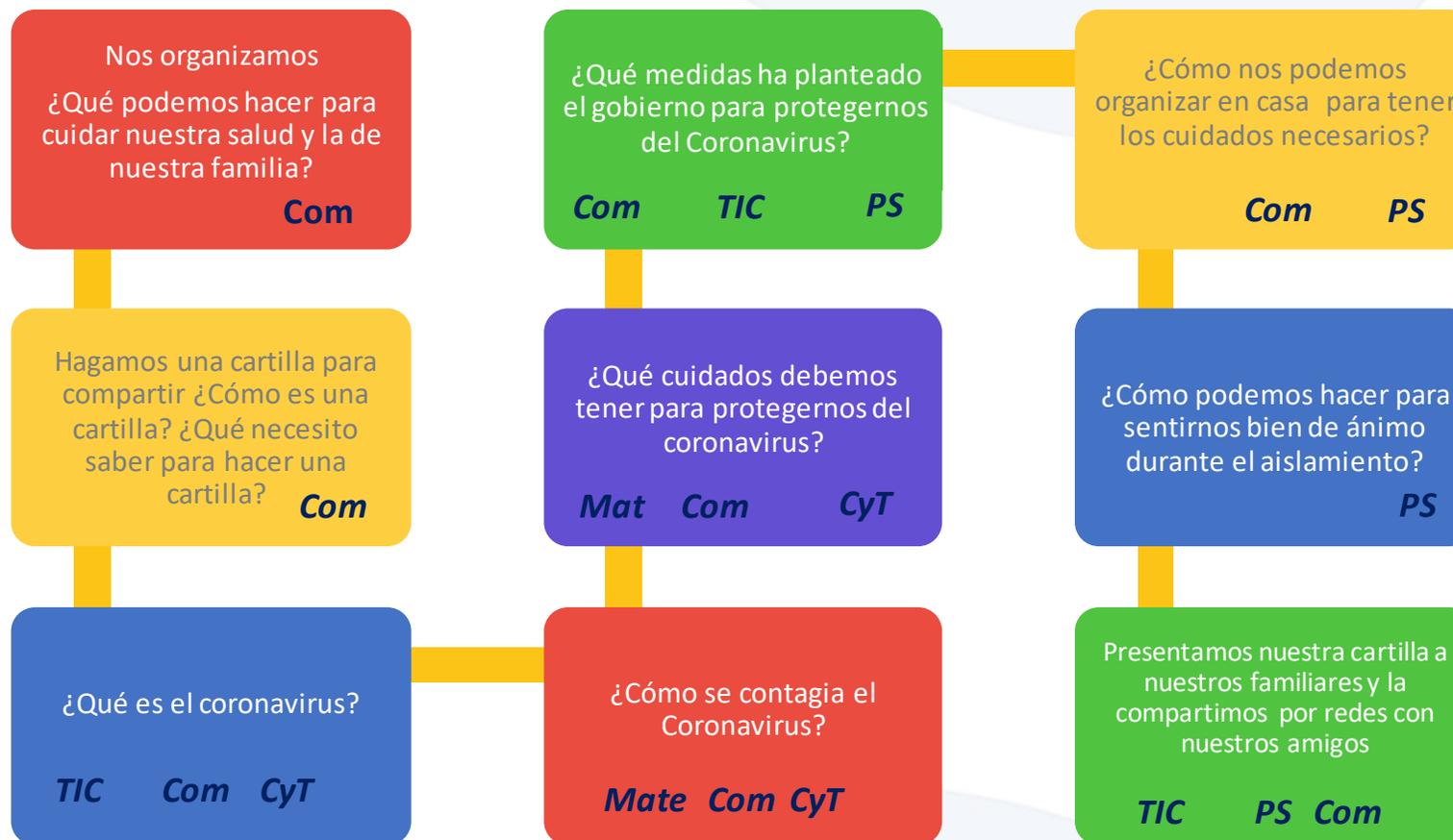


Ejemplo

En el marco de la emergencia de salud por el coronavirus ¿Qué podemos hacer para cuidar nuestra salud y la de nuestra familia?

Producto con características específicas

Una cartilla para cuidarnos y cuidar a otros



Actividades

Situaciones en el marco de la emergencia sanitaria



Cuidado de la salud, ambiente, supervivencia



Convivencia en el hogar



Ciudadanía y bien común



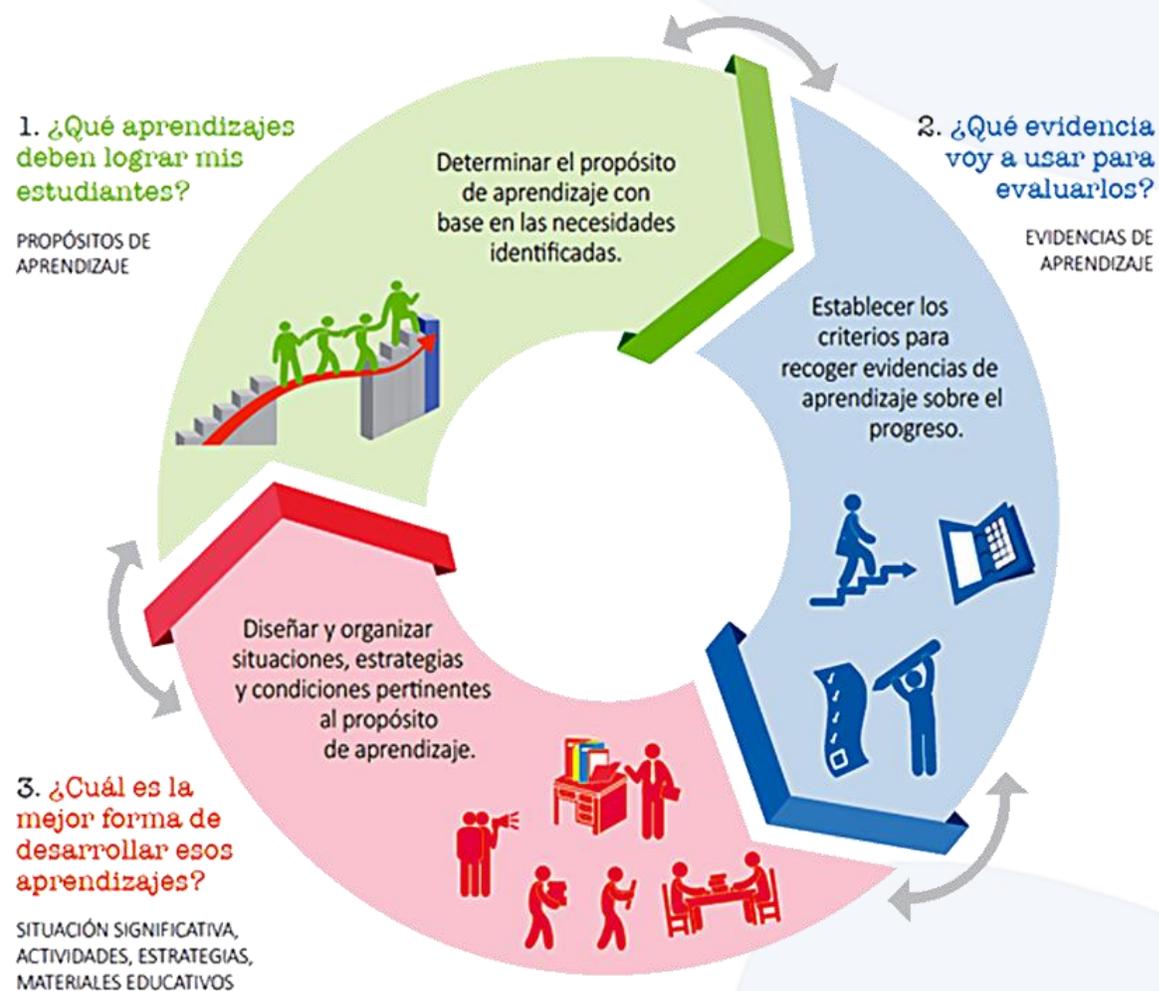
Bienestar emocional



Uso del tiempo libre

Planificación de la Experiencia de Aprendizaje

Procesos de la planificación



Al planificar es necesario primero analizar las **experiencias de aprendizaje propuestas**

Los docentes pueden:



Contextualizar para garantizar la comprensión de la actividad de la plataforma web, la radio o la televisión.



Adecuar o adaptar cuando se requiere realizar cambios en relación a los niveles de competencia y saberes que tienen los estudiantes.



Hacer **ciertos énfasis** que ayuden a los estudiantes a analizar más información, mejorar algunas prácticas, reflexionar algunos aspectos o articular con otros saberes.



Mediación para el aprendizaje en Educación a Distancia



Durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, el docente acompaña al estudiante, de acuerdo al nivel real en el que se encuentran sus aprendizajes.



Ayudar a que los estudiantes comprendan la situación y el propósito de aprendizaje, el producto que deberán realizar, los criterios de evaluación, clarificar conceptos, nociones, ideas clave, afianzar procedimientos y planificar su trabajo.



Propiciar la reflexión de los estudiantes acerca de lo que aprendió y cómo lo hizo, qué dificultades tuvo, qué estrategias o procedimientos le fueron más eficientes y cuáles no.

Evaluación en las experiencias de aprendizaje



Presentación del propósito y del reto de manera clara.



Plantear criterios de evaluación.



Potenciar el uso del instrumentos de evaluación.



Mecanismos para la evaluación.



Formulación de preguntas y aclaración de dudas durante el desarrollo de la actividad.



Claridad en el o los productos y retroalimentación a los mismos.

¿Cómo aportan las experiencias de aprendizaje?



Los docentes aprenden a ser más flexibles y abiertos a cambiar su plan, sus preguntas o las actividades que pensaron para responder los intereses y necesidades de aprendizaje de los niños.



Los padres confían en las capacidades de sus niños, se interesan por lo que hacen y participan de manera más activa y comprometida en las actividades de la escuela.



Los padres confían en las capacidades de sus niños, se interesan por lo que hacen y participan de manera más activa y comprometida en las actividades de la escuela.



PERÚ

Ministerio de Educación

APRENDO en casa

CIERRE DE BRECHA DIGITAL



Bitácora: Entorno digital de aprendizaje



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

CIERRE DE
BRECHA DIGITAL



Dinámica:

Encuesta



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

CIERRE DE
BRECHA DIGITAL

PASADO

CONOCIDO

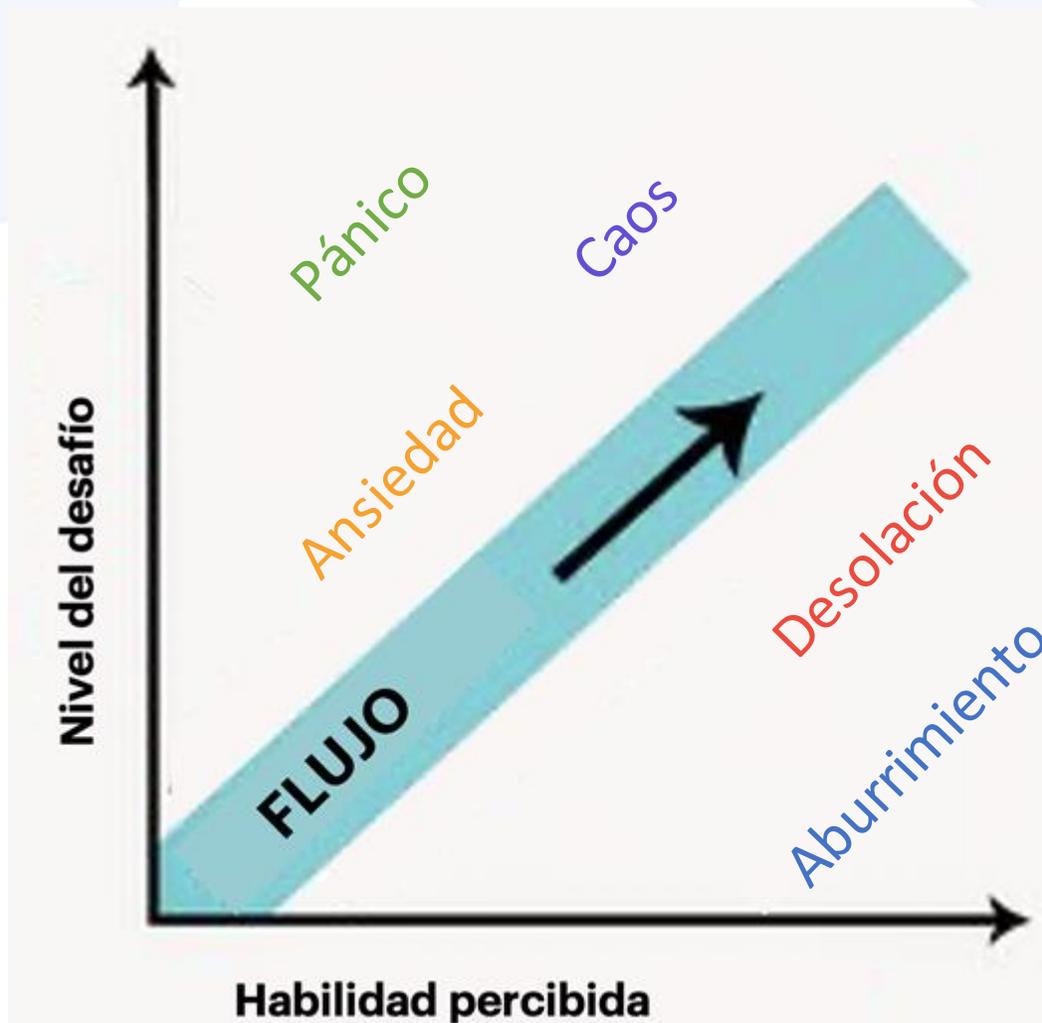
FUTURO

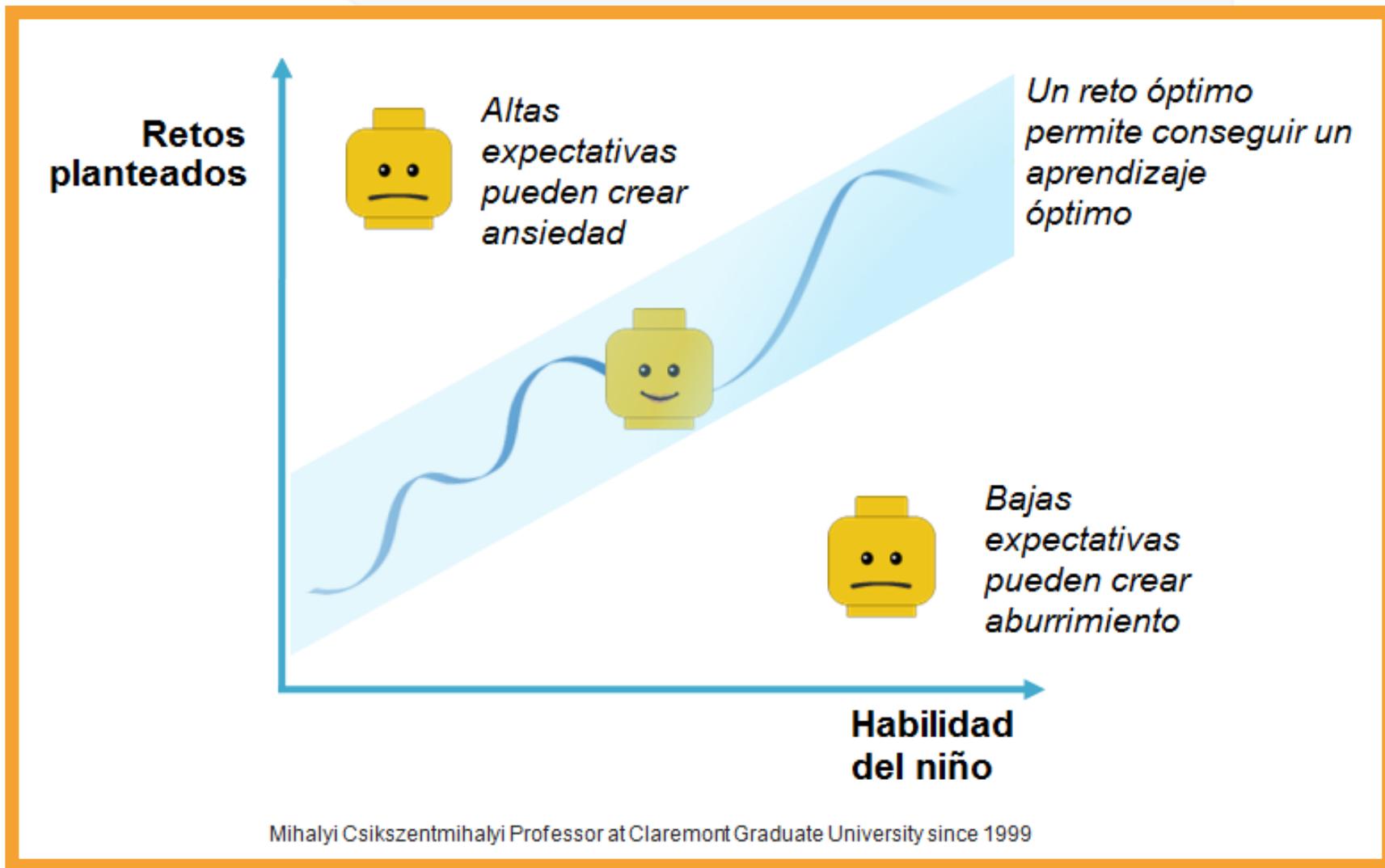
Mientras más restricciones se presenten, más creativos podemos ser.

DESCONOCIDO

PRESENTE

Adaptado de Udall, N. (2014). Driving the Creative Rollercoaster. UK: Kogan Page Limited.





Mentalidades

- › no se arriesga
- › evita el fracaso
- › no le gusta ser retado
- › se aferra a lo que conoce



Mentalidad fija

- flexible <
- es adaptable <
- es resiliente <
- se atreve a soñar <



Mentalidad de crecimiento



PERÚ

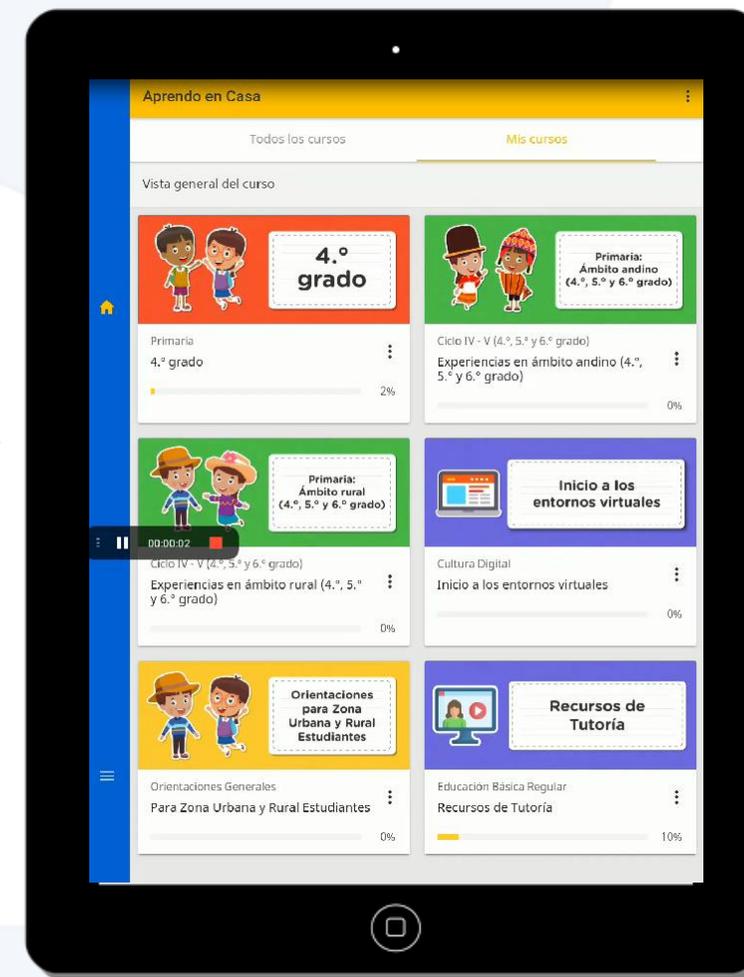
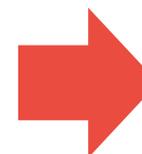
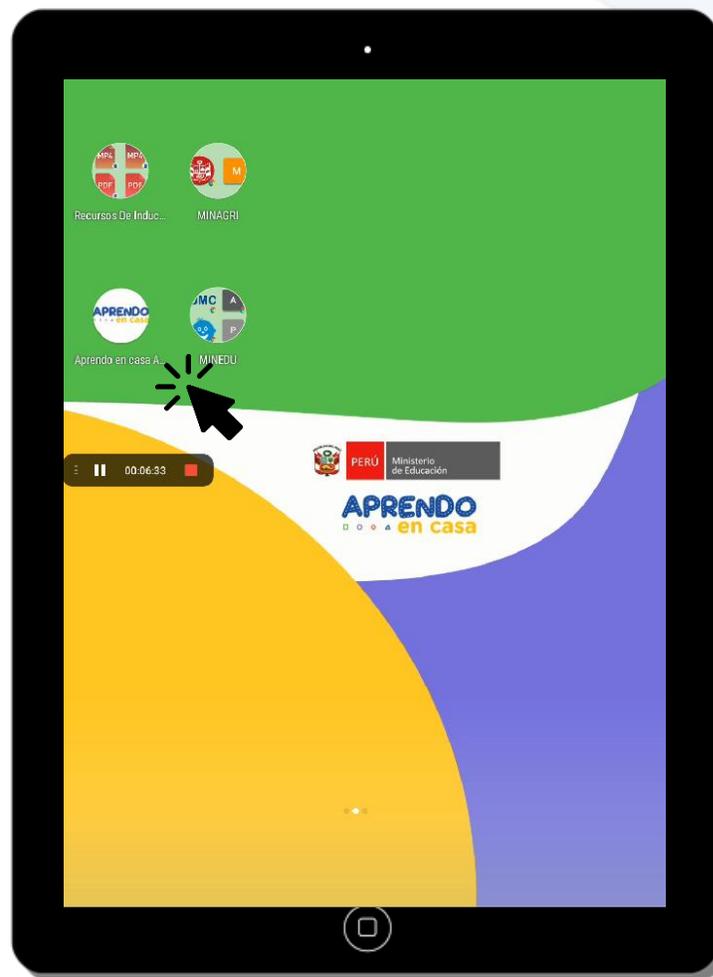
Ministerio de Educación

APRENDO
en casa

CIERRE DE
BRECHA DIGITAL

Contenidos de AeC

Al ingresar a la tableta encontrarás los íconos de apps y contenidos digitales. Para acceder al app de AeC presionar el ícono:





PERÚ

Ministerio de Educación

APRENDO en casa

CIERRE DE BRECHA DIGITAL

Primaria

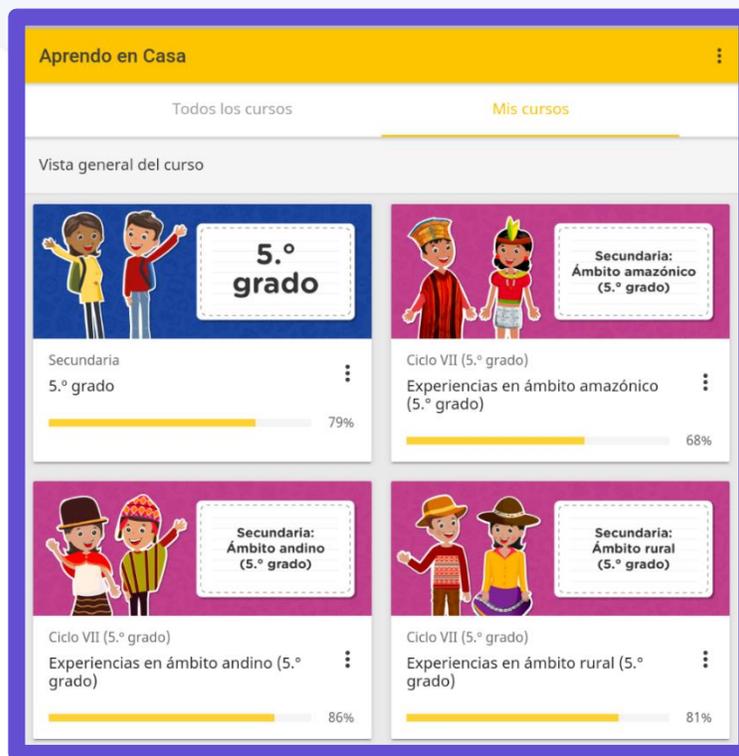


 <p>4.º grado</p> <p>Primaria 4.º grado</p> <p>2%</p>	 <p>Primaria: Ámbito andino (4.º, 5.º y 6.º grado)</p> <p>Ciclo IV - V (4.º, 5.º y 6.º grado) Experiencias en ámbito andino (4.º, 5.º y 6.º grado)</p> <p>0%</p>
 <p>Primaria: Ámbito rural (4.º, 5.º y 6.º grado)</p> <p>Ciclo IV - V (4.º, 5.º y 6.º grado) Experiencias en ámbito rural (4.º, 5.º y 6.º grado)</p> <p>0%</p>	 <p>Inicio a los entornos virtuales</p> <p>Cultura Digital Inicio a los entornos virtuales</p> <p>0%</p>

Experiencias de aprendizaje

<p>1</p> <p>Semana 1 a</p>	<p>10</p> <p>Semana 10</p>	 <p>Experiencia 3</p>	 <p>Experiencia 4</p>
 <p>Experiencia 1</p>	 <p>Experiencia 2</p>		

Secundaria



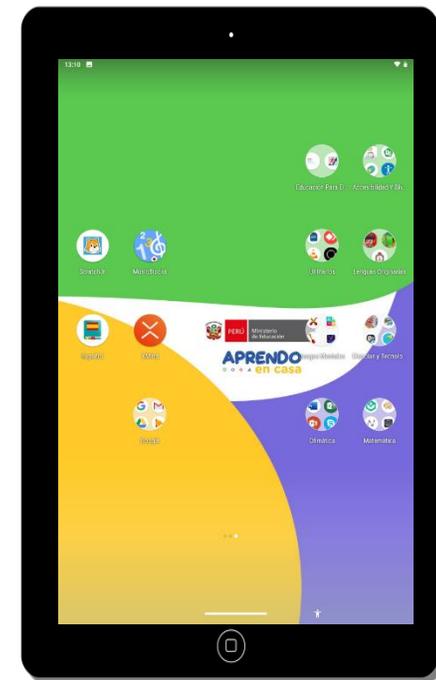
Experiencias de aprendizaje



Cuadernos de trabajo



Video 3: Tour al Gestor de Contenidos



Tiempo destinado al desarrollo de actividades sincrónicas y asincrónicas

Actividades sincrónicas

Máximo 45 minutos por cada reunión, por dos veces a la semana

Actividades asincrónicas

Máximo 2 horas diarias de AeC web y gestor de contenidos y mis experiencias de aprendizaje (gestor de contenidos de la tableta).

Adicionalmente, el estudiante, podrá realizar otras actividades asociadas al desarrollo de las experiencias de aprendizaje.

PRIMARIA

Actividades sincrónicas

Máximo 45 minutos por cada reunión, por tres veces a la semana

Actividades asincrónicas

Máximo 3 horas diarias para trabajar experiencias de aprendizaje de AeC (web y gestor de contenidos) y Mis experiencias de aprendizaje (gestor de contenidos de la tableta)

Máximo una (01) hora para trabajar con herramientas digitales (aplicativos, recursos u otros)

SECUNDARIA

Entorno Digital de Aprendizaje

Xmind

El estudiante comprende y aprecia la dimensión espiritual y religiosa en la vida de las personas y de las sociedades.

El estudiante se reconoce como persona valiosa y se identifica con su cultura en diferentes contextos.

El estudiante propicia la vida en democracia a partir del reconocimiento de sus derechos y responsabilidades y de la comprensión de los procesos históricos y sociales de nuestro país y del mundo.

El estudiante practica una vida activa y saludable para su bienestar, cuida su cuerpo e interactúa respetuosamente en la práctica de distintas actividades físicas, cotidianas o deportivas.

El estudiante aprecia manifestaciones artístico-culturales para comprender el aporte del arte a la cultura y a la sociedad, y crea proyectos artísticos utilizando los diversos lenguajes del arte para comunicar sus ideas a otros.

El estudiante se comunica en su lengua materna, en castellano como segunda lengua¹ y en inglés como lengua extranjera de manera asertiva y responsable para interactuar con otras personas en diversos contextos y con distintos propósitos.

El estudiante indaga y comprende el mundo natural y artificial utilizando conocimientos científicos en diálogo con saberes locales para mejorar la calidad de vida y cuidando la naturaleza.

El estudiante interpreta la realidad y toma decisiones a partir de conocimientos matemáticos que aporten a su contexto.

El estudiante gestiona proyectos de emprendimiento económico o social de manera ética, que le permiten articularse con el mundo del trabajo y con el desarrollo social, económico y ambiental del entorno.

El estudiante desarrolla procesos autónomos de aprendizaje en forma permanente para la mejora continua de su proceso de aprendizaje y de sus resultados.

El estudiante aprovecha responsablemente las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) para interactuar con la información, gestionar su comunicación y aprendizaje.

PROGRAMA
Competencias Digitales y Socioemocionales

APRENDO en casa



APRENDO en casa



3 D bones & organs



Xmind

APRENDO en casa



Pintura MusicBlocks



Castellaneando
Aprendizaje del castellano 2L



Mamamaru
Comunicación en Lenguas originarias amazónicas



Colena
Comunicación en lenguas originarias



APRENDO en casa



3 D bones & organs



Chemistry & physics



GeoGebra

Khan Academy



Oráculo matemático

APRENDO en casa



Rompecabezas



Pintura MusicBlocks

Office



FilmoraGo



Xmind



Diccionario



Pintura MusicBlocks



Grabador de audio

Office

PROGRAMA
Competencias Digitales y Socioemocionales

PROGRAMA
Competencias Digitales y Socioemocionales



APRENDO en casa



3 D bones & organs



Xmind

APRENDO en casa



Pintura MusicBlocks



Castellaneando
Aprendizaje del castellano 2L



Mamamaru
Comunicación en Lenguas originarias amazónicas



Colena
Comunicación en lenguas originarias



APRENDO en casa



3 D bones & organs



Chemistry & physics



GeoGebra

Khan Academy



Oráculo matemático

APRENDO en casa



Rompecabezas



Pintura MusicBlocks

Office



FilmoraGo



Xmind



Diccionario



Pintura MusicBlocks



Grabador de audio

Office

PROGRAMA
Competencias Digitales y Socioemocionales

PROGRAMA
Competencias Digitales y Socioemocionales



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

CIERRE DE
BRECHA DIGITAL



Bitácora:

Rol de docente



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

CIERRE DE
BRECHA DIGITAL

Video 4: Rol del docente





PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

CIERRE DE
BRECHA DIGITAL

Bitácora

El mundo del
aprendizaje
digital

Experiencia de
aprendizaje
digital

Entorno
digital de
aprendizaje

Rol del
docente

Desafíos >

Desafíos para los docentes



Que todos desarrollen la competencia digital.



Que participen en el plan de fortalecimiento para el uso de las tabletas.



Que practiquen, ensayen y exploren.



Que intercambien experiencias con otros docentes.



Que innoven, descubran y creen contenidos digitales.



Optimiza la comunicación y retroalimentación con tus estudiantes



Realiza adaptaciones y adecuaciones de acuerdo al contexto y características de los estudiantes.

¡GRACIAS!



PERÚ

Ministerio
de Educación

APRENDO
en casa

CIERRE DE
BRECHA DIGITAL