

6.2 Área de Educación Física

La evolución de la Educación Física está determinada actualmente por los avances sociales, científicos y tecnológicos en el mundo. Las demandas sociales respecto a la formación de hábitos relacionados con el bienestar físico, psicológico y emocional han hecho que el área haya tomado cada vez más importancia en los currículos escolares. Por ello, a través de la Educación Física, se pretende que los estudiantes desarrollen una conciencia crítica hacia el cuidado de su salud y la de los demás, de manera que sean autónomos y capaces de asumir sus propias decisiones para la mejora de la calidad de vida.

El logro del Perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica Regular se favorece por el desarrollo de diversas competencias. En especial, el área de Educación Física se ocupa de promover y facilitar que los estudiantes desarrollen y vinculen las siguientes competencias:



VI. Áreas curriculares

6.2.1 Enfoque que sustenta el desarrollo de las competencias en el área de Educación Física

El área se sustenta en el enfoque de la corporeidad, que entiende al cuerpo en construcción de su ser más allá de su realidad biológica, porque implica hacer, pensar, sentir, saber, comunicar y querer. Se refiere a la valoración de la condición de los estudiantes para moverse de forma intencionada, guiados por sus necesidades e intereses particulares y tomando en cuenta sus posibilidades de acción, en la interacción permanente con su entorno. Es un proceso dinámico que se desarrolla a lo largo de la vida, a partir del hacer autónomo de los estudiantes, y se manifiesta en la modificación y/o reafirmación progresiva de su imagen corporal, la cual se integra con otros elementos de su personalidad en la construcción de su identidad personal y social.

El área pone énfasis, además, en la adquisición de aprendizajes relacionados con la generación de hábitos de vida saludables y de consumo responsable, no solo en la práctica de actividad física, sino también en el desarrollo de una conciencia sociocrítica hacia el cuidado de la salud y del ambiente, que empieza desde la valoración de la calidad de vida. Es decir, estos aprendizajes implican un conjunto de conocimientos relacionados con el cuidado de la salud, el bienestar personal, social y ambiental los cuales van a permitir llevar a la práctica dichos aprendizajes. Otro eje central es la relación que establecen los estudiantes cuando interactúan con los otros a través de la práctica de actividad física y a partir de los roles asumidos y adjudicados en diferentes contextos. El niño, la niña y el/la adolescente interactúan ejercitando su práctica social, establecen normas de convivencia, incorporan reglas, pautas de conducta, acuerdos, consensos, y asumen actitudes frente a los desafíos que se les presentan, ya sean sociales, ambientales, emocionales, personales, interpersonales y/o corporales.

Además, el área utiliza conocimientos acordes y relacionados con ciencias aplicadas a la educación, que desarrollan no solo las capacidades físicas en los estudiantes, sino también la identidad, la autoestima, el pensamiento crítico y creativo, la toma de decisiones y la resolución de problemas en contextos de la actividad física y de la vida cotidiana. Es decir, se busca contribuir en el proceso de formación y desarrollo humano de los estudiantes, para su bienestar y el de su entorno.

6.2.2 Competencias, capacidades, estándares de aprendizaje y desempeños por grado

COMPETENCIA

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad

El estudiante comprende y toma conciencia de sí mismo en interacción con el espacio y las personas de su entorno, lo que contribuye a construir su identidad y autoestima. Interioriza y organiza sus movimientos eficazmente según sus posibilidades, en la práctica de actividades físicas como el juego, el deporte y aquellas que se desarrollan en la vida cotidiana. Asimismo, es capaz de expresar y comunicar a través de su cuerpo: ideas, emociones y sentimientos con gestos, posturas, tono muscular, entre otros.

Esta competencia implica la combinación de las siguientes capacidades:

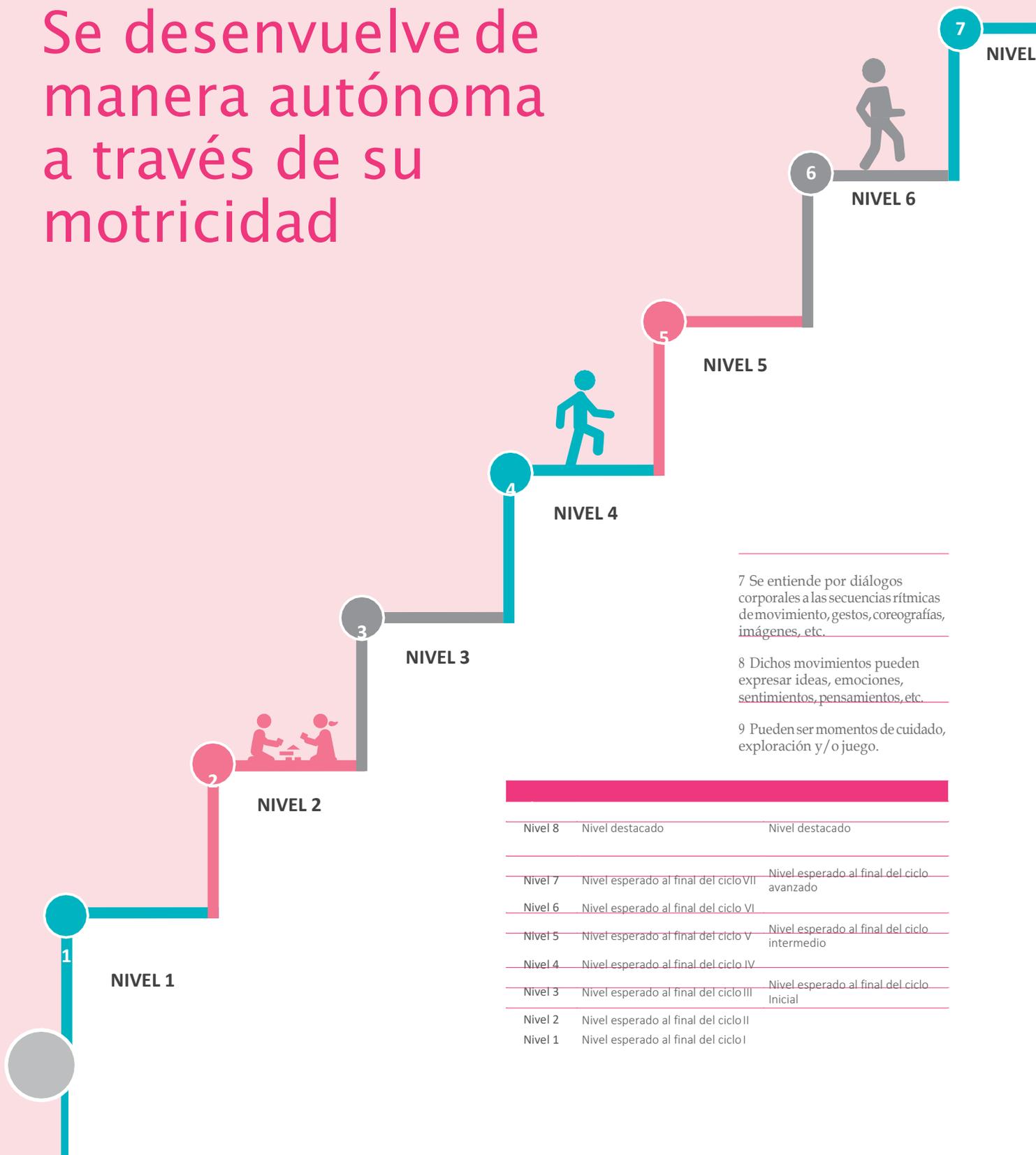
- **Comprende su cuerpo:** es decir, interioriza su cuerpo en estado estático o en movimiento en relación al espacio, el tiempo, los objetos y demás personas de su entorno.
- **Se expresa corporalmente:** usa el lenguaje corporal para comunicar emociones, sentimientos y pensamientos. Implica utilizar el tono, los gestos, mímicas, posturas y movimientos para expresarse, desarrollando la creatividad al usar todos los recursos que ofrece el cuerpo y el movimiento.



VI. Áreas curriculares

Estándares de aprendizaje de la competencia:

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad



7 Se entiende por diálogos corporales a las secuencias rítmicas de movimiento, gestos, coreografías, imágenes, etc.

8 Dichos movimientos pueden expresar ideas, emociones, sentimientos, pensamientos, etc.

9 Pueden ser momentos de cuidado, exploración y/o juego.

Nivel 8	Nivel destacado	Nivel destacado
Nivel 7	Nivel esperado al final del ciclo VII	Nivel esperado al final del ciclo avanzado
Nivel 6	Nivel esperado al final del ciclo VI	
Nivel 5	Nivel esperado al final del ciclo V	Nivel esperado al final del ciclo intermedio
Nivel 4	Nivel esperado al final del ciclo IV	
Nivel 3	Nivel esperado al final del ciclo III	Nivel esperado al final del ciclo Inicial
Nivel 2	Nivel esperado al final del ciclo II	
Nivel 1	Nivel esperado al final del ciclo I	

*
E
n
e
l
c
a
s
o
d
e
l
a
m
o
d
a
l
i
d
a
d
d
e
E
d
u
c
a
c
i
ó
n
B
á
s
i
c
a
E
s
p
e
c
i
a
l
,
l
o
s
e
s
t
u
d
i
a
n
t
e
s
c
o
n
d
i
s
c
a
-
p
a
c
i
d
a
d
i
n
t
e

lectual severa o no asociada a discapacidad tienen los mismos estándares de aprendizaje que reciben los estudiantes la Educación Básica Regular. La institución educativa y el Estado garantizan los medios, recursos y apoyos necesarios, así como las adaptaciones curriculares y organizativas que se requieren.

DESTACADO

DESCRIPCIÓN DE LOS NIVELES DEL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA

D

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando evalúa críticamente los procesos físicos, en relación a aspectos sociales, emocionales, afectivos y cognitivos vinculándolos con las características de su desarrollo y su identidad corporal. Demuestra habilidades en la ejecución de movimientos complejos cuando practica actividad física. Crea, se apropia y evalúa prácticas corporales y expresivas de diferentes contextos, fusionando a través del movimiento características de expresión de su cultura y de otras culturas.

7

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando toma conciencia de cómo su imagen corporal contribuye a la construcción de su identidad y autoestima. Organiza su cuerpo en relación a las acciones y habilidades motrices según la práctica de actividad física que quiere realizar. Produce con sus compañeros diálogos corporales⁷ que combinan movimientos en los que expresan emociones, sentimientos y pensamientos sobre temas de su interés en un determinado contexto.

6

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando relaciona cómo su imagen corporal y la aceptación de los otros influyen en el concepto de sí mismo. Realiza habilidades motrices específicas, regulando su tono, postura, equilibrio y tomando como referencia la trayectoria de objetos, los otros y sus propios desplazamientos. Produce secuencias de movimientos y gestos corporales para manifestar sus emociones con base en el ritmo y la música y utilizando diferentes materiales.

5

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando acepta sus posibilidades y limitaciones según su desarrollo e imagen corporal. Realiza secuencias de movimientos coordinados aplicando la alternancia de sus lados corporales de acuerdo a su utilidad. Produce con sus pares secuencias de movimientos corporales, expresivos⁸ o rítmicos en relación a una intención.

4

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando comprende cómo usar su cuerpo explorando la alternancia de sus lados corporales de acuerdo a su utilidad y ajustando la posición del cuerpo en el espacio y en el tiempo en diferentes etapas de las acciones motrices, con una actitud positiva y una voluntad de experimentar situaciones diversas. Experimenta nuevas posibilidades expresivas de su cuerpo y las utiliza para relacionarse y comunicar ideas, emociones, sentimientos, pensamientos.

3

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando comprende cómo usar su cuerpo en las diferentes acciones que realiza utilizando su lado dominante y realiza movimientos coordinados que le ayudan a sentirse seguro en la práctica de actividades físicas. Se orienta espacialmente en relación a sí mismo y a otros puntos de referencia. Se expresa corporalmente con sus pares utilizando el ritmo, gestos y movimientos como recursos para comunicar.

2

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.

1

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre sus posibilidades de movimiento y las partes de su cuerpo. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse y manipular objetos. Expresa corporalmente a través del gesto, el tono, las posturas y movimientos sus sensaciones y emociones en situaciones cotidianas.⁹

DESEMPEÑOS POR GRADO

Ciclo III

COMPETENCIA “SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”

Cuando el estudiante se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, combina las siguientes capacidades:

- Comprende su cuerpo.
- Se expresa corporalmente.

Descripción del nivel de la competencia esperado al final del ciclo III

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando comprende cómo usar su cuerpo en las diferentes acciones que realiza utilizando su lado dominante y realiza movimientos coordinados que le ayudan a sentirse seguro en la práctica de actividades físicas. Se orienta espacialmente en relación a sí mismo y a otros puntos de referencia. Se expresa corporalmente con sus pares utilizando el ritmo, gestos y movimientos como recursos para comunicar.

DESEMPEÑOS DE PRIMER GRADO

Cuando el estudiante se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad y se encuentra en proceso hacia el nivel esperado del ciclo III, realiza desempeños como los siguientes:

- Explora de manera autónoma las posibilidades de su cuerpo en diferentes acciones para mejorar sus movimientos (saltar, correr, lanzar) al mantener y/o recuperar el equilibrio en el espacio y con los objetos, cuando utiliza conscientemente distintas bases de sustentación; así, conoce en sí mismo su lado dominante.
- Se orienta en un espacio y tiempo determinados, reconociendo su lado izquierdo y derecho, y a través de las nociones “arriba-abajo”, “dentro-fuera”, “cerca-lejos”, con relación a sí mismo y de acuerdo a sus intereses y necesidades.
- Explora nuevos movimientos y gestos para representar objetos, personajes, estados de ánimo y ritmos sencillos de distintos orígenes: de la naturaleza, del propio cuerpo, de la música, etc.
- Se expresa motrizmente para comunicar sus emociones (miedo, angustia, alegría, placer, torpeza, inhibición, rabia, entre otras) y representa en el juego acciones cotidianas de su familia y de la comunidad; así, afirma su identidad personal.

DESEMPEÑOS DE SEGUNDO GRADO

Cuando el estudiante se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad y logra el nivel esperado del ciclo III, realiza desempeños como los siguientes:

- Explora de manera autónoma sus posibilidades de movimiento al realizar con seguridad y confianza habilidades motrices básicas¹⁰, mediante movimientos coordinados según sus intereses, necesidades y posibilidades.
- Se orienta en el espacio y tiempo con relación a sí mismo y a otros puntos de referencia; reconoce sus posibilidades de equilibrio con diferentes bases de sustentación en acciones lúdicas.
- Resuelve situaciones motrices al utilizar su lenguaje corporal (gesto, contacto visual, actitud corporal, apariencia, etc.), verbal y sonoro, que lo ayudan a sentirse seguro, confiado y aceptado.
- Utiliza su cuerpo y el movimiento para expresar ideas y emociones en la práctica de actividades lúdicas con diferentes tipos de ritmos y música, a fin de expresarse corporalmente y mediante el uso de diversos elementos.

¹⁰Habilidades motrices básicas son los movimientos elementales que desarrolla el/la niño(a) en forma natural. Algunas de ellas implican el desplazamiento del cuerpo, como andar, correr, saltar, reptar, trepar, andar en cuadrupedia, efectuar giros y mantener el equilibrio. Otras implican la manipulación de objetos, como coger, lanzar, dibujar y escribir.

VI. Áreas curriculares

DESEMPEÑOS POR GRADO

Ciclo IV

COMPETENCIA “SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”

Cuando el estudiante se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, combina las siguientes capacidades:

- Comprende su cuerpo.
- Se expresa corporalmente.

Descripción del nivel de la competencia esperado al final del ciclo IV

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando comprende cómo usar su cuerpo explorando la alternancia de sus lados corporales de acuerdo a su utilidad y ajustando la posición del cuerpo en el espacio y en el tiempo en diferentes etapas de las acciones motrices, con una actitud positiva y una voluntad de experimentar situaciones diversas. Experimenta nuevas posibilidades expresivas de su cuerpo y las utiliza para relacionarse y comunicar ideas, emociones, sentimientos, pensamientos.

DESEMPEÑOS DE TERCER GRADO

Cuando el estudiante se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad y se encuentra en proceso hacia el nivel esperado del ciclo IV, realiza desempeños como los siguientes:

- Reconoce la izquierda y la derecha con relación a objetos y a sus pares, para mejorar sus posibilidades de movimiento en diferentes acciones lúdicas.
- Se orienta en un espacio y tiempo determinados, con relación a sí mismo, a los objetos y a sus compañeros; coordina sus movimientos en situaciones lúdicas y regula su equilibrio al variar la base de sustentación y la altura de la superficie de apoyo, de esta manera, afianza sus habilidades motrices básicas.
- Resuelve situaciones motrices al utilizar su lenguaje corporal (gestos, contacto visual, actitud corporal, apariencia, etc.), verbal y sonoro para comunicar actitudes, sensaciones, estados de ánimo y acciones que le posibilitan comunicarse mejor con los otros y disfrutar de las actividades lúdicas.
- Vivencia el ritmo y se apropia de secuencias rítmicas corporales en situaciones de juego para expresarse corporalmente a través de la música.

DESEMPEÑOS DE CUARTO GRADO

Cuando el estudiante se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad y logra el nivel esperado del ciclo IV, realiza desempeños como los siguientes:

- Regula la posición del cuerpo en situaciones de equilibrio, con modificación del espacio, teniendo como referencia la trayectoria de objetos, los otros y sus propios desplazamientos, para afianzar sus habilidades motrices básicas.
- Alterna sus lados corporales de acuerdo a su utilidad y/o necesidad y se orienta en el espacio y en el tiempo, con relación a sí mismo y a otros puntos de referencia en actividades lúdicas y predeportivas.
- Utiliza su cuerpo (posturas, gestos y mímica) y diferentes movimientos para expresar formas, ideas, emociones, sentimientos y pensamientos en la actividad física.
- Utiliza lenguaje corporal para expresar su forma particular de moverse, creando secuencias sencillas de movimientos relacionados con el ritmo, la música de su cultura y la historia de su región.

DESEMPEÑOS POR GRADO

Ciclo V

COMPETENCIA “SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”

Cuando el estudiante se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad, combina las siguientes capacidades:

- Comprende su cuerpo.
- Se expresa corporalmente.

Descripción del nivel de la competencia esperado al final del ciclo V

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando acepta sus posibilidades y limitaciones según su desarrollo e imagen corporal. Realiza secuencias de movimientos coordinados aplicando la alternancia de sus lados corporales de acuerdo a su utilidad. Produce con sus pares secuencias de movimientos corporales, expresivos¹¹ o rítmicos en relación a una intención.

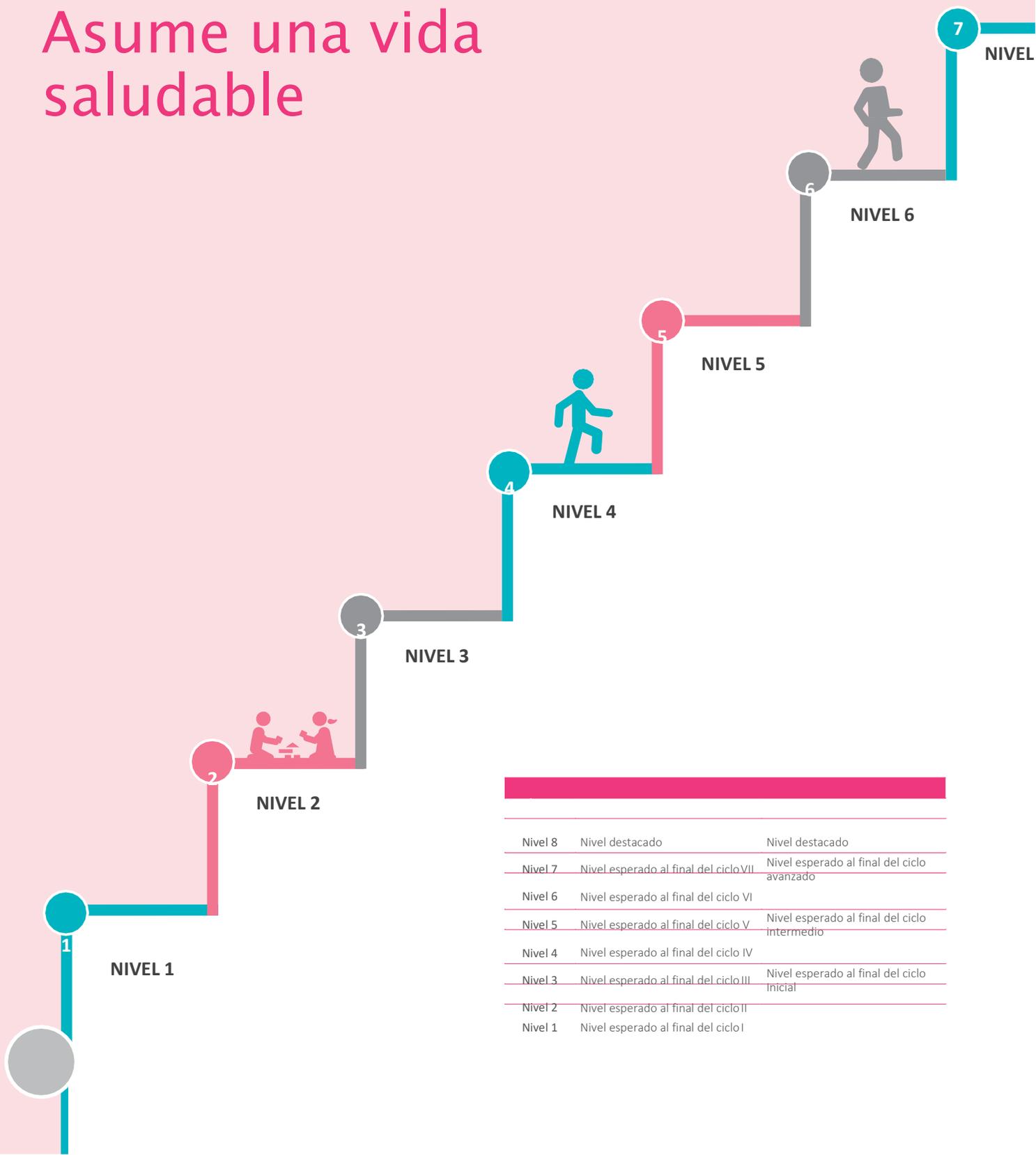
DESEMPEÑOS DE QUINTO GRADO	DESEMPEÑOS DE SEXTO GRADO
<p>Cuando el estudiante se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad y se encuentra en proceso hacia el nivel esperado del ciclo V, realiza desempeños como los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplica la alternancia de sus lados corporales de acuerdo a su preferencia, utilidad y/o necesidad, y anticipa las acciones motrices a realizar en un espacio y tiempo, para mejorar las posibilidades de respuesta en una actividad física. • Explora y regula su cuerpo para dar respuesta a las situaciones motrices en contextos lúdicos y predeportivos; así, pone en práctica las habilidades motrices relacionadas con la carrera, el salto y los lanzamientos. • Crea movimientos y desplazamientos rítmicos e incorpora las particularidades de su lenguaje corporal teniendo como base la música de su región, al asumir diferentes roles en la práctica de actividad física. • Valora en sí mismo y en sus pares nuevas formas de movimiento y gestos corporales; de esta manera, acepta la existencia de nuevas formas de movimiento y expresión para comunicar ideas y emociones en diferentes situaciones motrices. 	<p>Cuando el estudiante se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad y logra el nivel esperado del ciclo V, realiza desempeños como los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplica la alternancia de sus lados corporales de acuerdo a su preferencia, utilidad y/o necesidad, y anticipa las acciones motrices a realizar en un espacio y tiempo, para mejorar las posibilidades de respuesta en una actividad física. • Regula su cuerpo para dar respuesta a las situaciones motrices en contextos lúdicos, predeportivos, etc.; de este modo, afianza las habilidades motrices específicas relacionadas con la carrera, el salto y los lanzamientos. • Expresa su forma particular de moverse, al asumir y adjudicar diferentes roles en la práctica de actividad física, aplicando su lenguaje corporal. • Crea con sus pares una secuencia de movimientos corporales, expresivos y/o rítmicos, de manera programada y estructurada; así, se expresa de diferentes formas y con diversos recursos, a través del cuerpo y el movimiento, para comunicar ideas y emociones.

¹¹ Dichos movimientos pueden expresar ideas, emociones, sentimientos, pensamientos, etc.

VI. Áreas curriculares

Estándares de aprendizaje de la competencia:

Asume una vida saludable



Nivel 8	Nivel destacado	Nivel destacado
Nivel 7	Nivel esperado al final del ciclo VII	Nivel esperado al final del ciclo avanzado
Nivel 6	Nivel esperado al final del ciclo VI	
Nivel 5	Nivel esperado al final del ciclo V	Nivel esperado al final del ciclo intermedio
Nivel 4	Nivel esperado al final del ciclo IV	
Nivel 3	Nivel esperado al final del ciclo III	Nivel esperado al final del ciclo inicial
Nivel 2	Nivel esperado al final del ciclo II	
Nivel 1	Nivel esperado al final del ciclo I	

*
E
n
e
l
c
a
s
o
d
e
l
a
m
o
d
a
l
i
d
a
d
d
e
E
d
u
c
a
c
i
ó
n
B
á
s
i
c
a
E
s
p
e
c
i
a
l
,
l
o
s
e
s
t
u
d
i
a
n
t
e
s
c
o
n
d
i
s
c
a
-
p
a
c
i
d
a
d
i
n
t
e

lectual severa o no asociada a discapacidad tienen los mismos estándares de aprendizaje que reciben los estudiantes la Educación Básica Regular. La institución educativa y el Estado garantizan los medios, recursos y apoyos necesarios, así como las adaptaciones curriculares y organizativas que se requieren.

DESTACADO

DESCRIPCIÓN DE LOS NIVELES DEL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA

D

Asume una vida saludable cuando investiga sobre las causas que generan los principales problemas y trastornos posturales del aparato locomotor y comprende cómo los desórdenes alimenticios, los malos hábitos y la ingesta de sustancias perjudiciales, influyen sobre su salud y su bienestar. Organiza eventos con el fin de promover la actividad física y la salud en la comunidad educativa; elabora planes de actividad física orientados a la mejora de su calidad de vida incluyendo prácticas de alimentación saludable y consumo responsable.

7

Asume una vida saludable cuando evalúa sus necesidades calóricas y toma en cuenta su gasto calórico diario, los alimentos que consume, su origen e inocuidad, y las características de la actividad física que practica. Elabora un programa de actividad física y alimentación saludable, interpretando los resultados de las pruebas de aptitud física, entre otras, para mantener y/o mejorar su bienestar. Participa regularmente en sesiones de actividad física de diferente intensidad y promueve campañas donde se promocióne la salud integrada al bienestar colectivo.

6

Asume una vida saludable cuando comprende los beneficios que la práctica de actividad física produce sobre su salud, para mejorar su calidad de vida. Conoce su estado nutricional e identifica los beneficios nutritivos y el origen de los alimentos, promueve el consumo de alimentos de su región, analiza la proporción adecuada de ingesta para mejorar su rendimiento físico y mental. Analiza los hábitos perjudiciales para su organismo. Realiza prácticas de higiene personal y del ambiente. Adopta posturas adecuadas para evitar lesiones y accidentes en la práctica de actividad física y en la vida cotidiana. Realiza prácticas que ayuden a mejorar sus capacidades físicas con las que regula su esfuerzo controlando su frecuencia cardiaca y respiratoria, al participar en sesiones de actividad física de diferente intensidad.

5

Asume una vida saludable cuando utiliza instrumentos que miden la aptitud física y estado nutricional e interpreta la información de los resultados obtenidos para mejorar su calidad de vida. Replantea sus hábitos saludables, higiénicos y alimenticios tomando en cuenta los cambios físicos propios de la edad, evita la realización de ejercicios y posturas contraindicadas para la salud en la práctica de actividad física. Incorpora prácticas saludables para su organismo consumiendo alimentos adecuados a las características personales y evitando el consumo de drogas. Propone ejercicios de activación y relajación antes, durante y después de la práctica y participa en actividad física de distinta intensidad regulando su esfuerzo.

4

Asume una vida saludable cuando diferencia los alimentos de su dieta personal, familiar y de su región que son saludables de los que no lo son. Previene riesgos relacionados con la postura e higiene conociendo aquellas que favorecen y no favorecen su salud e identifica su fuerza, resistencia y velocidad en la práctica de actividades lúdicas. Adapta su esfuerzo en la práctica de actividad física de acuerdo a las características de la actividad y a sus posibilidades, aplicando conocimientos relacionados con el ritmo cardiaco, la respiración y la sudoración. Realiza prácticas de activación corporal y psicológica, e incorpora el autocuidado relacionado con los ritmos de actividad y descanso para mejorar el funcionamiento de su organismo.

3

Asume una vida saludable cuando diferencia los alimentos saludables de su dieta personal y familiar, los momentos adecuados para ingerirlos y las posturas que lo ayudan al buen desempeño en la práctica de actividades físicas, recreativas y de la vida cotidiana, reconociendo la importancia del autocuidado. Participa regularmente en la práctica de actividades lúdicas identificando su ritmo cardiaco, respiración y sudoración; utiliza prácticas de activación corporal y psicológica antes de la actividad lúdica.

2

Este nivel tiene como base principalmente el nivel 2 de la competencia "Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad".

1

Este nivel tiene como base principalmente el nivel 1 de la competencia "Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad".

VI. Áreas curriculares

DESEMPEÑOS POR GRADO

Ciclo III

COMPETENCIA “ASUME UNA VIDA SALUDABLE”

Cuando el estudiante asume una vida saludable, combina las siguientes capacidades:

- Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene personal y del ambiente, y la salud.
- Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida.

Descripción del nivel de la competencia esperado al final del ciclo III

Asume una vida saludable cuando diferencia los alimentos saludables de su dieta personal y familiar, los momentos adecuados para ingerirlos y las posturas que lo ayudan al buen desempeño en la práctica de actividades físicas, recreativas y de la vida cotidiana, reconociendo la importancia del autocuidado. Participa regularmente en la práctica de actividades lúdicas identificando su ritmo cardíaco, respiración y sudoración; utiliza prácticas de activación corporal y psicológica antes de la actividad lúdica.

DESEMPEÑOS DE PRIMER GRADO

Cuando el estudiante asume una vida saludable y se encuentra en proceso hacia el nivel esperado del ciclo III, realiza desempeños como los siguientes:

- Describe los alimentos de su dieta familiar y las posturas que son beneficiosas para su salud en la vida cotidiana y en la práctica de actividades lúdicas.
- Regula su esfuerzo al participar en actividades lúdicas e identifica en sí mismo y en otros la diferencia entre inspiración y espiración, en reposo y movimiento, en las actividades lúdicas.
- Realiza con autonomía prácticas de cuidado personal al asearse, al vestirse, al adoptar posturas adecuadas en la práctica de actividades lúdicas y de la vida cotidiana. Ejemplo: *El estudiante usa diversos medios de protección frente a la radiación solar.*
- Busca satisfacer sus necesidades corporales cuando tiene sed y resuelve las dificultades que le producen el cansancio, la incomodidad y la inactividad; evidencia su bienestar al realizar actividades lúdicas y se siente bien consigo mismo, con los otros y con su entorno.

DESEMPEÑOS DE SEGUNDO GRADO

Cuando el estudiante asume una vida saludable y logra el nivel esperado del ciclo III, realiza desempeños como los siguientes:

- Explica la importancia de la activación corporal (calentamiento) y psicológica (atención, concentración y motivación) antes de la actividad lúdica, e identifica los signos y síntomas relacionados con el ritmo cardíaco, la respiración agitada y la sudoración, que aparecen en el organismo al practicar actividades lúdicas.
- Diferencia los alimentos saludables y nutritivos que forman parte de su dieta personal y familiar, y los momentos adecuados para ingerirlos; explica la importancia de hidratarse; conoce las posturas adecuadas en la práctica de actividad física y en la vida cotidiana, que le permiten mayor seguridad.
- Incorpora prácticas de cuidado al asearse y vestirse; adopta posturas adecuadas en la práctica de actividades lúdicas y en la vida cotidiana, que le permiten la participación en el juego sin afectar su desempeño.
- Regula su esfuerzo en la práctica de actividades lúdicas y reconoce la importancia del autocuidado para prevenir enfermedades.

DESEMPEÑOS POR GRADO

Ciclo IV

COMPETENCIA “ASUME UNA VIDA SALUDABLE”

Cuando el estudiante asume una vida saludable, combina las siguientes capacidades:

- Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene personal y del ambiente, y la salud.
- Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida.

Descripción del nivel de la competencia esperado al final del ciclo IV

Asume una vida saludable cuando diferencia los alimentos de su dieta personal, familiar y de su región que son saludables de los que no lo son. Previene riesgos relacionados con la postura e higiene conociendo aquellas que favorecen y no favorecen su salud e identifica su fuerza, resistencia y velocidad en la práctica de actividades lúdicas. Adapta su esfuerzo en la práctica de actividad física de acuerdo a las características de la actividad y a sus posibilidades, aplicando conocimientos relacionados con el ritmo cardíaco, la respiración y la sudoración. Realiza prácticas de activación corporal y psicológica, e incorpora el autocuidado relacionado con los ritmos de actividad y descanso para mejorar el funcionamiento de su organismo.

DESEMPEÑOS DE TERCER GRADO

Cuando el estudiante asume una vida saludable y se encuentra en proceso hacia el nivel esperado del ciclo IV, realiza desempeños como los siguientes:

- Explica la importancia de la activación corporal (calentamiento) y psicológica (atención, concentración y motivación), que lo ayuda a estar predispuesto a la actividad.
- Practica diferentes actividades lúdicas adaptando su esfuerzo y aplicando los conocimientos de los beneficios de la práctica de actividad física y de la salud relacionados con el ritmo cardíaco, la respiración y la sudoración.
- Incorpora el autocuidado relacionado con los ritmos de actividad-descanso, para mejorar el funcionamiento de su organismo.
- Identifica los alimentos propios de su región que forman parte de su dieta personal y familiar, y los clasifica en saludables o no, de acuerdo a la actividad física que realiza. Reconoce aquellos que son amigables con el ambiente (por el uso que se hacen de los recursos naturales, el empaquetado, etc.)

DESEMPEÑOS DE CUARTO GRADO

Cuando el estudiante asume una vida saludable y logra el nivel esperado del ciclo IV, realiza desempeños como los siguientes:

- Selecciona actividades para la activación corporal (calentamiento) y psicológica (atención, concentración y motivación) antes de la actividad, e identifica en sí mismo las variaciones en la frecuencia cardíaca y respiratoria con relación a los diferentes niveles de esfuerzo en la práctica de actividades lúdicas.
- Selecciona e incorpora en su dieta personal y familiar los alimentos nutritivos y energéticos de la región que contribuyen a su bienestar.
- Incorpora el autocuidado relacionado con los ritmos de actividad-descanso, hidratación y exposición a los rayos solares, para mejorar el funcionamiento de su organismo, y sustenta las razones de su importancia.
- Adopta posturas adecuadas para prevenir problemas musculares y óseos e incorpora el autocuidado relacionado con los ritmos de actividad-descanso para mejorar el funcionamiento de su organismo y prevenir enfermedades.

VI. Áreas curriculares

DESEMPEÑOS POR GRADO

Ciclo V

COMPETENCIA “ASUME UNA VIDA SALUDABLE”

Cuando el estudiante asume una vida saludable, combina las siguientes capacidades:

- Comprende las relaciones entre la actividad física, alimentación, postura e higiene personal y del ambiente, y la salud.
- Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida.

Descripción del nivel de la competencia esperado al final del ciclo V

Asume una vida saludable cuando utiliza instrumentos que miden la aptitud física y estado nutricional e interpreta la información de los resultados obtenidos para mejorar su calidad de vida. Replantea sus hábitos saludables, higiénicos y alimenticios tomando en cuenta los cambios físicos propios de la edad, evita la realización de ejercicios y posturas contraindicadas para la salud en la práctica de actividad física. Incorpora prácticas saludables para su organismo consumiendo alimentos adecuados a las características personales y evitando el consumo de drogas. Propone ejercicios de activación y relajación antes, durante y después de la práctica y participa en actividad física de distinta intensidad regulando su esfuerzo.

DESEMPEÑOS DE QUINTO GRADO

Cuando el estudiante asume una vida saludable y se encuentra en proceso hacia el nivel esperado del ciclo V, realiza desempeños como los siguientes:

- Explica las condiciones que favorecen la aptitud física (Índice de Masa Corporal - IMC, consumo de alimentos favorables, cantidad y proporción necesarias) y las pruebas que la miden (resistencia, velocidad, flexibilidad y fuerza) para mejorar la calidad de vida, con relación a sus características personales.
- Adapta sus prácticas de higiene a los cambios físicos propios de la edad; describe las prácticas alimenticias beneficiosas y perjudiciales para el organismo y el ambiente, y analiza la importancia de la alimentación con relación a su IMC.
- Describe posturas y ejercicios contraindicados para la salud en la práctica de actividad física.
- Realiza actividades de activación corporal, psicológica y de recuperación antes, durante y después de la práctica de actividad física; de esta manera, aplica los beneficios relacionados con la salud y planifica dietas saludables adaptadas a su edad y sus recursos.

DESEMPEÑOS DE SEXTO GRADO

Cuando el estudiante asume una vida saludable y logra el nivel esperado del ciclo V, realiza desempeños como los siguientes:

- Utiliza diferentes métodos de evaluación para determinar la aptitud física; asimismo, selecciona los que mejor se adecúen a sus posibilidades y utiliza la información que obtiene en beneficio de su salud.
- Explica la relación entre los cambios físicos propios de la edad y la repercusión en la higiene, en la práctica de actividad física y en actividades de la vida cotidiana; practica actividad física y explica la importancia que tiene en su vida cotidiana.
- Realiza actividad física y evita posturas y ejercicios contraindicados que perjudican su salud.
- Muestra hábitos saludables y evita hábitos perjudiciales para su organismo, como el consumo de comida rápida, de alcohol, de tabaco, de drogas, desórdenes alimenticios, entre otros; proporciona el fundamento respectivo y desarrolla dietas saludables.
- Explica la importancia de la vacunación y sus consecuencias en la salud.

COMPETENCIA

Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices

en la práctica de diferentes actividades físicas (juegos, deportes, actividades predeportivas, etc.). Implica poner en juego los recursos personales para una apropiada interacción social, inclusión y convivencia, insertándose adecuadamente en el grupo y resolviendo conflictos de manera asertiva, empática y pertinente a cada situación. De igual manera, aplica estrategias y tácticas para el logro de un objetivo común en la práctica de diferentes actividades físicas, mostrando una actitud proactiva en la organización de eventos lúdicos y deportivos.

Esta competencia implica la combinación de las siguientes capacidades:

- **Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices:** supone interactuar de manera asertiva con los demás en la práctica lúdica y deportiva experimentando el placer y disfrute que ella representa. Por otro lado, desarrolla habilidades como el respeto a las normas de juego, liderazgo, tolerancia, actitud proactiva, la resolución de conflictos interpersonales, la pertenencia positiva a un grupo, entre otras.
- **Crea y aplica estrategias y tácticas de juego:** supone emplear los recursos personales y las potencialidades de cada miembro del equipo para el logro de un objetivo común, desarrollando y aplicando reglas y soluciones tácticas de juego en actividades físicas de colaboración, cooperación y oposición.



VI. Áreas curriculares

Estándares de aprendizaje de la competencia:

Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices



Nivel 8	Nivel destacado	Nivel destacado
Nivel 7	Nivel esperado al final del ciclo VII	Nivel esperado al final del ciclo avanzado
Nivel 6	Nivel esperado al final del ciclo VI	
Nivel 5	Nivel esperado al final del ciclo V	Nivel esperado al final del ciclo intermedio
Nivel 4	Nivel esperado al final del ciclo IV	
Nivel 3	Nivel esperado al final del ciclo III	Nivel esperado al final del ciclo inicial
Nivel 2	Nivel esperado al final del ciclo II	
Nivel 1	Nivel esperado al final del ciclo I	

*
E
n
e
l
c
a
s
o
d
e
l
a
m
o
d
a
l
i
d
a
d
d
e
E
d
u
c
a
c
i
ó
n
B
á
s
i
c
a
E
s
p
e
c
i
a
l
,
l
o
s
e
s
t
u
d
i
a
n
t
e
s
c
o
n
d
i
s
c
a
-
p
a
c
i
d
a
d
i
n
t
e

lectual severa o no asociada a discapacidad tienen los mismos estándares de aprendizaje que reciben los estudiantes la Educación Básica Regular. La institución educativa y el Estado garantizan los medios, recursos y apoyos necesarios, así como las adaptaciones curriculares y organizativas que se requieren.

DESTACADO

DESCRIPCIÓN DE LOS NIVELES DEL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA

D

Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices cuando organiza y promueve proyectos y eventos lúdicos y deportivos que respondan a las problemáticas de su entorno en espacios alternativos, integrando a todas las personas de la comunidad educativa. Crea, modifica y adapta estrategias tácticas pertinentes, teniendo en cuenta las debilidades y fortalezas del propio equipo y del equipo oponente.

7

Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices integrando a todas las personas de la comunidad educativa en eventos lúdico-deportivos y promoviendo la práctica de actividad física basada en el disfrute, la tolerancia, equidad de género, inclusión y respeto, asumiendo su responsabilidad durante todo el proceso. Propone sistemas tácticos de juego en la resolución de problemas y los adecúa según las necesidades del entorno, asumiendo y adjudicando roles y funciones bajo un sistema de juego que vincula las habilidades y capacidades de cada uno de los integrantes del equipo en la práctica de diferentes actividades físicas.

6

Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices con autonomía en situaciones que no le son favorables y asume con una actitud de liderazgo los desafíos propios de la práctica de actividades físicas, experimentando el placer y disfrute que ellas representan. Formula y aplica estrategias para solucionar problemas individuales y colectivos, incorporando elementos técnicos y tácticos pertinentes y adecuándose a los cambios que se dan en la práctica. Analiza los posibles aciertos y dificultades ocurridos durante la práctica para mejorar la estrategia de juego.

5

Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices proactivamente con un sentido de cooperación teniendo en cuenta las adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo en diferentes actividades físicas. Hace uso de estrategias de cooperación y oposición seleccionando los diferentes elementos técnicos y tácticos que se pueden dar en la práctica de actividades lúdicas y predeportivas, para resolver la situación de juego que le dé un mejor resultado y que responda a las variaciones que se presentan en el entorno.

4

Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices al tomar acuerdos sobre la manera de jugar y los posibles cambios o conflictos que se den y propone adaptaciones o modificaciones para favorecer la inclusión de compañeros en actividades lúdicas, aceptando al oponente como compañero de juego. Adapta la estrategia de juego anticipando las intenciones de sus compañeros y oponentes para cumplir con los objetivos planteados. Propone reglas y las modifica de acuerdo a las necesidades del contexto y los intereses del grupo en la práctica de actividades físicas.

3

Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices al aceptar al otro como compañero de juego y busca el consenso sobre la manera de jugar para lograr el bienestar común y muestra una actitud de respeto evitando juegos violentos y humillantes; expresa su posición ante un conflicto con intención de resolverlo y escucha la posición de sus compañeros en los diferentes tipos de juegos. Resuelve situaciones motrices a través de estrategias colectivas y participa en la construcción de reglas de juego adaptadas a la situación y al entorno, para lograr un objetivo común en la práctica de actividades lúdicas.

2

Este nivel tiene como base principalmente el nivel 2 de la competencia "Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad".

1

Este nivel tiene como base principalmente el nivel 1 de la competencia "Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad".

COMPETENCIA “INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES”

Cuando el estudiante interactúa a través de sus habilidades sociomotrices, combina las siguientes capacidades:

- Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.
- Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.

Descripción del nivel de la competencia esperado al final del ciclo III

Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices al aceptar al otro como compañero de juego y busca el consenso sobre la manera de jugar para lograr el bienestar común y muestra una actitud de respeto evitando juegos violentos y humillantes; expresa su posición ante un conflicto con intención de resolverlo y escucha la posición de sus compañeros en los diferentes tipos de juegos. Resuelve situaciones motrices a través de estrategias colectivas y participa en la construcción de reglas de juego adaptadas a la situación y al entorno, para lograr un objetivo común en la práctica de actividades lúdicas.

DESEMPEÑOS DE PRIMER GRADO

Cuando el estudiante interactúa a través de sus habilidades sociomotrices y se encuentra en proceso hacia el nivel esperado del ciclo III, realiza desempeños como los siguientes:

- Asume roles y funciones de manera individual y dentro de un grupo; interactúa de forma espontánea en actividades lúdicas y disfruta de la compañía de sus pares para sentirse parte del grupo.
- Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas y pequeños grupos; acepta al oponente como compañero de juego y las formas diferentes de jugar.
- Propone soluciones a situaciones motrices y lúdicas, y llega a acuerdos con sus pares a fin de cumplir con los objetivos que surjan; respeta las reglas de juego propuestas (por ellos mismos, por el maestro o por las condiciones del entorno) en diferentes actividades lúdicas.

DESEMPEÑOS DE SEGUNDO GRADO

Cuando el estudiante interactúa a través de sus habilidades sociomotrices y logra el nivel esperado del ciclo III, realiza desempeños como los siguientes:

- Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas y pequeños grupos; acepta al oponente como compañero de juego y llega a consensos sobre la manera de jugar.
- Muestra una actitud de respeto en la práctica de actividades lúdicas y evita juegos bruscos, amenazas o apodos; acepta la participación de todos sus compañeros.
- Resuelve de manera compartida situaciones producidas en los diferentes tipos de juegos (tradicionales, autóctonos, etc.) y adecúa las reglas para la inclusión de sus pares y el entorno, con el fin de lograr un desarrollo eficaz de la actividad.

VI. Áreas curriculares

DESEMPEÑOS POR GRADO

Ciclo IV

COMPETENCIA “INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES”

Cuando el estudiante interactúa a través de sus habilidades sociomotrices, combina las siguientes capacidades:

- Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.
- Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.

Descripción del nivel de la competencia esperado al final del ciclo IV

Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices al tomar acuerdos sobre la manera de jugar y los posibles cambios o conflictos que se den y propone adaptaciones o modificaciones para favorecer la inclusión de sus compañeros en actividades lúdicas, aceptando al oponente como compañero de juego. Adapta la estrategia de juego anticipando las intenciones de sus compañeros y oponentes para cumplir con los objetivos planteados. Propone reglas y las modifica de acuerdo a las necesidades del contexto y los intereses del grupo en la práctica de actividades físicas.

DESEMPEÑOS DE TERCER GRADO	DESEMPEÑOS DE CUARTO GRADO
<p>Cuando el estudiante interactúa a través de sus habilidades sociomotrices y se encuentra en proceso hacia el nivel esperado del ciclo IV, realiza desempeños como los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Propone cambios en las condiciones de juego, si fuera necesario, para posibilitar la inclusión de sus pares; así, promueve el respeto y la participación, y busca un sentido de pertenencia al grupo en la práctica de diferentes actividades físicas. • Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas, pequeños y grandes grupos; acepta al oponente como compañero de juego y arriba a consensos sobre la manera de jugar y los posibles cambios que puedan producirse. • Genera estrategias colectivas en las actividades lúdicas según el rol de sus compañeros y el suyo propio, a partir de los resultados en el juego. 	<p>Cuando el estudiante interactúa a través de sus habilidades sociomotrices y logra el nivel esperado del ciclo IV, realiza desempeños como los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Propone normas y reglas en las actividades lúdicas y las modifica de acuerdo a las necesidades, el contexto y los intereses, con adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo, para favorecer la inclusión; muestra una actitud responsable y de respeto por el cumplimiento de los acuerdos establecidos. • Propone actividades lúdicas, como juegos populares y/o tradicionales, con adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo; acepta al oponente como compañero de juego y llega a consensos sobre la manera de jugar y los posibles cambios que puedan producirse. • Propone reglas y las modifica de acuerdo a las necesidades; adapta la estrategia de juego cuando prevé las intenciones de sus compañeros de equipo y oponentes, para cumplir con los objetivos planteados.

COMPETENCIA “INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES”

Cuando el estudiante interactúa a través de sus habilidades sociomotrices, combina las siguientes capacidades:

- Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.
- Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.

Descripción del nivel de la competencia esperado al final del ciclo V

Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices proactivamente con un sentido de cooperación teniendo en cuenta las adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo en diferentes actividades físicas. Hace uso de estrategias de cooperación y oposición seleccionando los diferentes elementos técnicos y tácticos que se pueden dar en la práctica de actividades lúdicas y predeportivas, para resolver la situación de juego que le dé un mejor resultado y que responda a las variaciones que se presentan en el entorno.

DESEMPEÑOS DE QUINTO GRADO

Cuando el estudiante interactúa a través de sus habilidades sociomotrices y se encuentra en proceso hacia el nivel esperado del ciclo V, realiza desempeños como los siguientes:

- Emplea la resolución reflexiva y el diálogo como herramientas para solucionar problemas o conflictos surgidos con sus pares durante la práctica de actividades lúdicas y predeportivas diversas.
- Realiza actividades lúdicas en las que interactúa con sus compañeros y oponentes como compañeros de juego; respeta las diferencias personales y asume roles y cambio de roles.
- Propone, junto con sus pares, soluciones estratégicas oportunas, y toma en cuenta los aportes y las características de cada integrante del grupo al practicar juegos tradicionales, populares, autóctonos, predeportivos y en la naturaleza.

DESEMPEÑOS DE SEXTO GRADO

Cuando el estudiante interactúa a través de sus habilidades sociomotrices y logra el nivel esperado del ciclo V, realiza desempeños como los siguientes:

- Participa en actividades físicas en la naturaleza, eventos predeportivos, juegos populares, entre otros, y toma decisiones en favor del grupo aunque vaya en contra de sus intereses personales, con un sentido solidario y de cooperación.
- Modifica juegos y actividades para que se adecúen a las necesidades y posibilidades del grupo y a la lógica del juego deportivo.
- Participa en actividades lúdicas, predeportivas y deportivas en las que pone en práctica diversas estrategias; adecúa normas de juego y la mejor solución táctica para dar respuesta a las variaciones que se presentan en el entorno.

VII

Competencias transversales

En el Currículo Nacional, las competencias transversales son aquellas que pueden ser desarrolladas por los estudiantes a través de diversas situaciones significativas promovidas en las diferentes áreas curriculares. El desarrollo y la evaluación formativa de estas competencias es responsabilidad de todos los docentes del grado. En este sentido, deben acordar, en conjunto, los propósitos de aprendizaje para el año escolar y las unidades, así como definir criterios de evaluación comunes y diseñar actividades, de modo que sean pertinentes y se complementen desde el trabajo que realizan en las áreas curriculares a su cargo.

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.

VII. Competencias transversales



7.1.1 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"⁵⁰, 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.

⁵⁰ Esta demanda se recoge en la Ley General de Educación N.º 28044, que señala como uno de los objetivos de la Educación Básica el desarrollo de aprendizajes que 'permitan al educando un buen uso y usufructo de las nuevas tecnologías' (artículo 31, inciso c.). Asimismo, el Proyecto Educativo Nacional propone que este aprovechamiento haga posible 'optimizar los aprendizajes' y 'haga más efectivo el trabajo pedagógico en el aula' al ser realizado de manera 'eficaz, creativa y culturalmente pertinente' (Política 7.4), pues el uso de las TIC requiere tanto una actitud innovadora como atenta a los cambios sociales y culturales para adaptarse a ellos y proponer respuestas creativas.

VII. Competencias transversales

7.1.2 Competencia, capacidad, estándares de aprendizaje y desempeños por grado.

COMPETENCIA

Se desenvuelve en los 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.

Esta competencia implica la combinación de las siguientes capacidades:

- **Personaliza entornos virtuales:** Consiste en adecuar la apariencia y funcionalidad de los entornos virtuales de acuerdo con las actividades, valores, cultura y personalidad.
- **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.
- **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.
- **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.



VII. Competencias transversales

Estándares de aprendizaje de la competencia:

Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC



Nivel 8	Nivel destacado	Nivel destacado
Nivel 7	Nivel esperado al final del ciclo VII	Nivel esperado al final del ciclo avanzado
Nivel 6	Nivel esperado al final del ciclo VI	
Nivel 5	Nivel esperado al final del ciclo V	Nivel esperado al final del ciclo intermedio
Nivel 4	Nivel esperado al final del ciclo IV	
Nivel 3	Nivel esperado al final del ciclo III	Nivel esperado al final del ciclo inicial
Nivel 2	Nivel esperado al final del ciclo II	
Nivel 1	Nivel esperado al final del ciclo I	

*
E
n
e
l
c
a
s
o
d
e
l
a
m
o
d
o
l
i
d
a
d
d
e
E
d
u
c
a
c
i
ó
n
B
á
s
i
c
a
E
s
p
e
c
i
a
l
,
l
o
s
e
s
t
u
d
i
a
n
t
e
s
c
o
n
d
i
s
c
a
-
p
a
c
i
d
a
d
i
n
t
e
l

ectual severa o no asociada a discapacidad tienen los mismos estándares de aprendizaje que reciben los estudiantes la Educación Básica Regular. La institución educativa y el Estado garantizan los medios, recursos y apoyos necesarios, así como las adaptaciones curriculares y organizativas que se requieren.

DESTACADO

DESCRIPCIÓN DE LOS NIVELES DEL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA

D

Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando optimiza sus estrategias de participación, creación, construcción del conocimiento y expresión de su individualidad para consolidar, gestionar y compartir su experiencia en diversos contextos socioculturales.

7

Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando interactúa en diversos espacios (como portales educativos, foros, redes sociales, entre otros) de manera consciente y sistemática administrando información y creando materiales digitales en interacción con sus pares de distintos contextos socioculturales expresando su identidad personal.

6

Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando integra distintas actividades, actitudes y conocimientos de diversos contextos socioculturales en su entorno virtual personal. Crea materiales digitales (presentaciones, videos, documentos, diseños, entre otros) que respondan a necesidades concretas de acuerdo a sus procesos cognitivos y la manifestación de su individualidad.

5

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.

4

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.

3

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.

2

Se desenvuelve en los entornos virtuales cuando busca y manipula objetos del entorno virtual para realizar actividades preferidas que le permitan registrar, comunicar ideas y emociones.

1

Este nivel tiene como base principalmente el nivel 1 de la competencia "Indaga mediante métodos científicos".

VII. Competencias transversales

DESEMPEÑOS POR GRADO

Ciclo III

COMPETENCIA “SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC”

Cuando el estudiante se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC, combina las siguientes capacidades:

- Personaliza entornos virtuales.
- Gestiona información del entorno virtual.
- Interactúa en entornos virtuales.
- Crea objetos virtuales en diversos formatos.

Descripción del nivel de la competencia esperado al final del ciclo III

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.

DESEMPEÑOS DE PRIMER GRADO

Cuando el estudiante se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC con responsabilidad y ética, y se encuentra en proceso hacia el nivel esperado del ciclo III, realiza desempeños como los siguientes:

- Navega en entornos virtuales y realiza búsquedas de información como parte de una actividad. Ejemplo: *El estudiante busca información en un libro digital o en contenidos de un CD-ROM.*
- Participa en juegos interactivos en los que realiza simulaciones y problematizaciones para desarrollar aprendizajes en las áreas curriculares.
- Explora⁵¹ dispositivos tecnológicos, como radio, televisión, videgrabadora, cámara, tablet, teléfonos celulares, entre otros, y los utiliza en actividades específicas teniendo en cuenta criterios de seguridad y cuidado.

DESEMPEÑOS DE SEGUNDO GRADO

Cuando el estudiante se desenvuelve en entornos virtuales con responsabilidad y ética, y logra el nivel esperado del ciclo III, realiza desempeños como los siguientes:

- Navega en entornos virtuales, realiza búsquedas de información y utiliza herramientas digitales para afianzar sus aprendizajes de las áreas curriculares.
- Selecciona y organiza información de acuerdo al formato digital en el que está elaborada, para su accesibilidad y utilización.
- Participa en juegos interactivos o en redes virtuales siguiendo orientaciones y pautas cuando desarrolla actividades de aprendizaje.
- Elabora materiales digitales combinando imágenes y textos, y utiliza graficadores o procesadores de textos básicos cuando realiza historias, cuentos o expresa ideas.

51 Como una habilidad básica para el empoderamiento de las TIC, y de acuerdo a la exploración, el estudiante puede conocer y aplicar el ensayo y error en diferentes actividades que le permitan apropiarse del entorno virtual.

DESEMPEÑOS POR GRADO

Ciclo IV

COMPETENCIA “SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC”

Cuando el estudiante se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC, combina las siguientes capacidades:

- Personaliza entornos virtuales.
- Gestiona información del entorno virtual.
- Interactúa en entornos virtuales.
- Crea objetos virtuales en diversos formatos.

Descripción del nivel de la competencia esperado al final del ciclo IV

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.

DESEMPEÑOS DE TERCER GRADO

Cuando el estudiante se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC con responsabilidad y ética, y se encuentra en proceso hacia el nivel esperado del ciclo IV, realiza desempeños como los siguientes:

- Navega en entornos virtuales y selecciona aplicaciones y recursos digitales de distintos formatos según un propósito definido cuando desarrolla aprendizajes de las áreas curriculares. Ejemplo: *El estudiante representa una idea utilizando organizadores visuales.*
- Utiliza procedimientos para descargar, enviar, guardar y copiar información de diversos programas y aplicaciones digitales.
- Utiliza espacios y servicios virtuales de participación en red cuando intercambia información con sus pares.
- Elabora materiales digitales combinando textos, imágenes, audios y videos, y utiliza un presentador gráfico cuando expresa experiencias y comunica sus ideas.
- Utiliza bloques gráficos⁵² o instrucciones simples en secuencias lógicas para simular comportamientos de objetos o seres vivos diseñados previamente.

DESEMPEÑOS DE CUARTO GRADO

Cuando el estudiante se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC con responsabilidad y ética, y logra el nivel esperado del ciclo IV, realiza desempeños como los siguientes:

- Configura aplicaciones y herramientas digitales cuando desarrolla actividades de aprendizaje. Ejemplo: *El estudiante cambia el fondo de pantalla de cualquier dispositivo.*
- Realiza diversas búsquedas de información y selecciona y utiliza lo más relevante según el propósito de aprendizaje.
- Realiza procedimientos para organizar los documentos digitales y utilizar las aplicaciones o los recursos de su entorno virtual personalizado.
- Intercambia experiencias en espacios virtuales compartidos de manera organizada considerando las normas de trabajo colaborativo con medios sincrónicos (chat, videoconferencia) y asincrónicos (foros, wikis, correos electrónicos).
- Elabora materiales digitales, como videos, audios, animaciones y presentaciones, combinando diferentes recursos multimedia para representar sus vivencias, ideas, conceptos, historias o relatos.
- Realiza secuencias lógicas⁵³ o procedimientos para la resolución de problemas.

⁵² Herramientas para programar gráficamente.

⁵³ Las secuencias lógicas son una sucesión ordenada de ideas que guardan relación entre sí, una continuidad. Puede utilizarse un programa de computadora o escritura a mano para explicitar el nivel de abstracción en la programación.



DESEMPEÑOS POR GRADO

Ciclo V

COMPETENCIA “SE DESENVUELVE EN LOS ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC”

Cuando el estudiante se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC, combina las siguientes capacidades:

- Personaliza entornos virtuales.
- Gestiona información del entorno virtual.
- Interactúa en entornos virtuales.
- Crea objetos virtuales en diversos formatos.

Descripción del nivel de la competencia esperado al final del ciclo V

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.

DESEMPEÑOS DE QUINTO GRADO

Cuando el estudiante se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC con responsabilidad y ética, y se encuentra en proceso hacia el nivel esperado del ciclo V, realiza desempeños como los siguientes:

- 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. Ejemplo: *El estudiante cambia el nombre de un archivo.*
- Organiza información, según su propósito de estudio, de diversas fuentes y materiales digitales. Ejemplo: *El estudiante organiza información en carpetas u otros medios digitales.*
- Aplica normas de comportamiento y seguridad en actividades colaborativas en espacios virtuales compartidos, con respeto hacia los aportes de sus pares. Ejemplo: *El estudiante utiliza los códigos de netiqueta⁵⁴.*
- Participa en entornos virtuales con aplicaciones que representen objetos reales como virtuales simulando comportamientos y sus características. 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.*
- 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.
- Realiza programaciones simples⁵⁵ que simulan procesos o comportamientos de objetos contruidos de su propio entorno, para resolver determinados problemas o retos.

DESEMPEÑOS DE SEXTO GRADO

Cuando el estudiante se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC con responsabilidad y ética, y logra el nivel esperado del ciclo V, realiza desempeños como los siguientes:

- 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.
- Emplea portafolios digitales cuando organiza la información que obtuvo, de manera que esté disponible para actividades frecuentes. Ejemplo: *El estudiante crea un blog para difundir las actividades de "El día del logro".*
- 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.
- 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. Ejemplo: *El estudiante hace uso de un presentador visual.*
- Participa en actividades comunicativas con entornos virtuales compartidos, mediante el uso de diversas herramientas y medios digitales; por ejemplo, en la participación en videoconferencias.
- 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.
- Programa secuencias lógicas cuando simula procesos o comportamientos de acuerdo a la construcción de un diseño elaborado para presentar soluciones; por ejemplo, para mostrar una historieta interactiva.
- Utiliza herramientas de *software* y plataformas digitales cuando aprende diversas áreas del conocimiento de manera autorregulada y consciente. Por ejemplo: *El estudiante accede a un portal educativo y utiliza los recursos digitales.*

⁵⁴ Son normas y protocolos para la comunicación en espacio virtual.

⁵⁵ Una programación simple es secuencial o lineal.

VII. Competencias transversales

7.2 Gestiona su aprendizaje de manera autónoma

En una sociedad de cambios permanentes como la actual, y por el enorme volumen de información que los estudiantes reciben a través de los medios físicos y virtuales, resulta necesario desarrollar esta competencia, ya que les permitirá tomar conciencia de cómo, qué y para qué deben aprender. Es decir, se debe lograr que sean capaces de aprender por sí mismos, reconociendo sus estilos de aprendizaje, utilizando sus recursos y aplicando estrategias de manera autónoma para la consecución de un objetivo. De esta manera, se facilitarán y potenciarán las demás competencias del currículo que deben lograr para el éxito en su educación básica, lo cual permitirá sentar la base y asegurar el aprender a aprender para toda la vida.

El logro del Perfil de egreso de los estudiantes de la Educación Básica Regular se favorece por el desarrollo de diversas competencias. A través del enfoque metacognitivo y autorregulado, se promueve y facilita el desarrollo de la competencia “Gestiona su aprendizaje de manera autónoma” .

7.2.1 Enfoque que sustenta el desarrollo de la competencia

La competencia “Gestiona su aprendizaje de manera autónoma” permite a los estudiantes tomar conciencia de cómo, qué y para qué deben aprender, lo que resulta de suma importancia, pues viven en un contexto de cambios permanentes y reciben un enorme volumen de información a través de los medios físicos y virtuales. Dada esta situación, deben aprender a aprender por sí mismos, a utilizar recursos con autonomía y a aplicar estrategias para el logro de una tarea. Este dominio de la competencia les permitirá desarrollar con más facilidad las demás competencias del currículo y aprender a aprender en toda situación que enfrenten en su vida.

La competencia se sustenta en el enfoque metacognitivo-autorregulado. Estos dos aspectos son intrínsecos, pues no solo se complementan sino que son parte de un mismo proceso que los estudiantes realizan al aprender a aprender. Lo metacognitivo se entiende como la reflexión consciente que deben realizar los estudiantes sobre cómo, qué y para qué aprenden, lo cual contribuye a que el aprendizaje se convierta en significativo. Además, implica que, ante una tarea, sean capaces de tomar conciencia de lo que conocen y de lo que necesitan conocer, organizar sus recursos y aplicar estrategias a fin de resolver la tarea encomendada para el logro del aprendizaje. Pero esto no es suficiente, pues requieren autorregularse, aspecto que se entiende como el proceso mental que les permite contrastar y ajustar sus conocimientos, esto es, cómo han organizado sus recursos y si las estrategias aplicadas fueron eficientes en el antes, durante y después del proceso de aprendizaje, para alcanzar de manera autónoma el logro de la tarea.

7.2.2 Competencia, capacidad, estándares de aprendizaje y desempeños por grado.

COMPETENCIA

Gestiona su aprendizaje de manera autónoma

El estudiante es consciente del proceso que realiza para aprender. Eso 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.

Esta competencia implica la movilización de las siguientes capacidades:

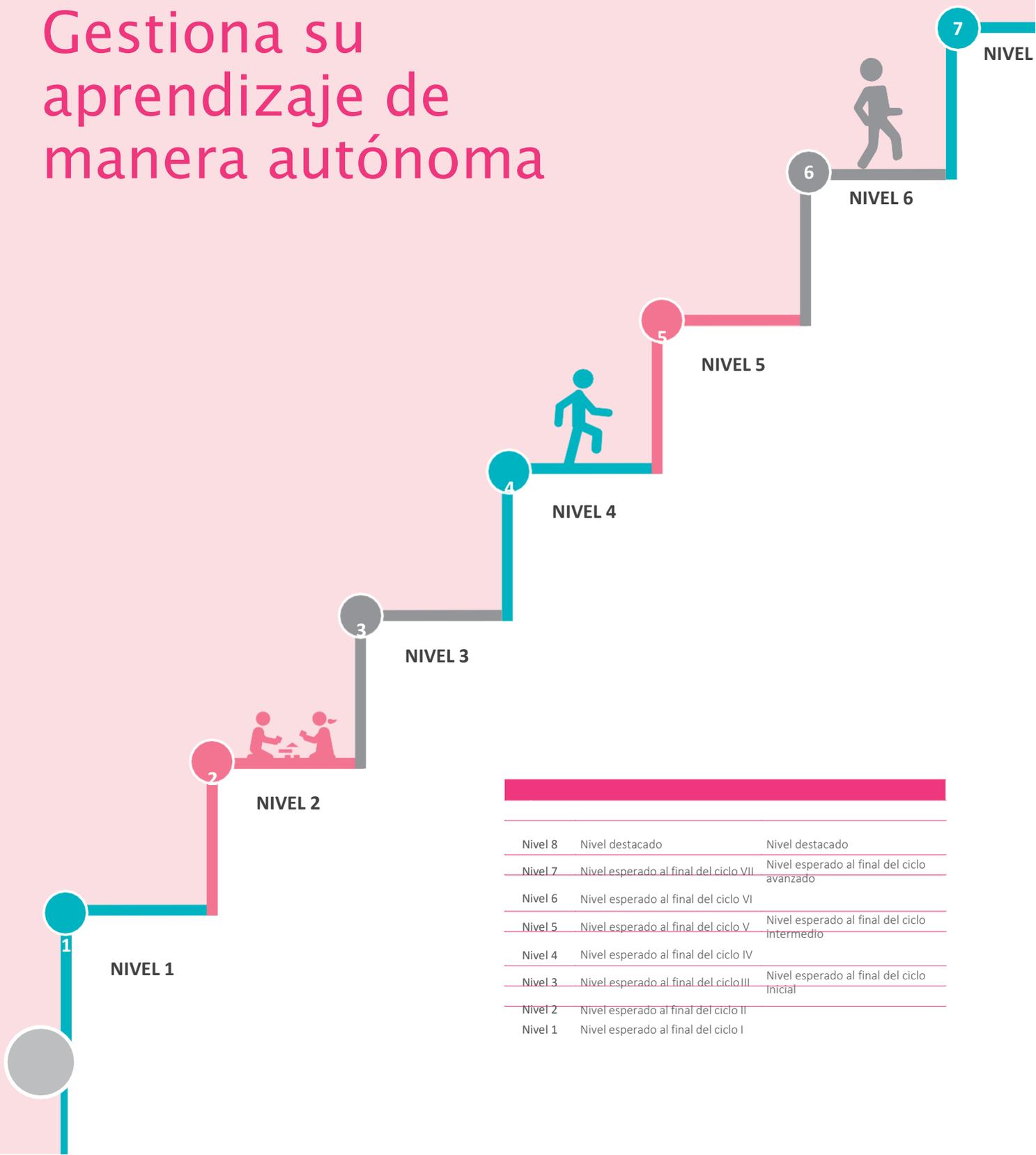
- **Define metas de aprendizaje:** Es darse cuenta y comprender aquello que se necesita aprender para resolver una tarea dada. Es reconocer los saberes, las habilidades y los recursos que están a su alcance y si estos le permitirán lograr la tarea, para que a partir de ello pueda plantear metas viables.
- **Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje:** Implica que debe pensar y proyectarse en cómo organizarse mirando el todo y las partes de su organización y determinar hasta dónde debe llegar para ser eficiente, así como 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:** Es hacer seguimiento de su propio grado de avance con relación a las metas de aprendizaje que se ha propuesto, mostrando confianza en sí mismo y capacidad para autorregularse. Evalúa si las acciones seleccionadas y su planificación son las más pertinentes para alcanzar sus metas de aprendizaje. Implica la disposición e iniciativa para hacer ajustes oportunos a sus acciones con el fin de lograr los resultados previstos.



VII. Competencias transversales

Estándares de aprendizaje de la competencia:

Gestiona su aprendizaje de manera autónoma



Nivel 8	Nivel destacado	Nivel destacado
Nivel 7	Nivel esperado al final del ciclo VII	Nivel esperado al final del ciclo avanzado
Nivel 6	Nivel esperado al final del ciclo VI	
Nivel 5	Nivel esperado al final del ciclo V	Nivel esperado al final del ciclo intermedio
Nivel 4	Nivel esperado al final del ciclo IV	
Nivel 3	Nivel esperado al final del ciclo III	Nivel esperado al final del ciclo inicial
Nivel 2	Nivel esperado al final del ciclo II	
Nivel 1	Nivel esperado al final del ciclo I	

*
E
n
e
l
c
a
s
o
d
e
l
a
m
o
d
a
l
i
d
a
d
d
e
E
d
u
c
a
c
i
ó
n
B
á
s
i
c
a
E
s
p
e
c
i
a
l
,
l
o
s
e
s
t
u
d
i
a
n
t
e
s
c
o
n
d
i
s
c
a
-
p
a
c
i
d
a
d
i
n
t
e
l

ectual severa o no asociada a discapacidad tienen los mismos estándares de aprendizaje que reciben los estudiantes la Educación Básica Regular. La institución educativa y el Estado garantizan los medios, recursos y apoyos necesarios, así como las adaptaciones curriculares y organizativas que se requieren.

DESTACADO

DESCRIPCIÓN DE LOS NIVELES DEL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA

D

Gestiona su aprendizaje de manera autónoma y sistemática al darse cuenta lo que debe aprender, al establecer prioridades en la realización de un conjunto de tareas tomando en cuenta su viabilidad y sostenibilidad en el tiempo, y por ende, definir metas personales respaldándose en este análisis, considerando sus potencialidades y oportunidades de aprendizaje. Comprende que debe organizarse lo más realista y específicamente posible, considerar los tiempos; y que lo planteado sea alcanzable, medible y considere variadas estrategias, procedimientos, recursos y escenarios que le permitan alcanzar sus metas, tomando en cuenta sus experiencias exitosas, previendo posibles cambios de cursos de acción y la vinculación de otros agentes para la realización de la meta. Monitorea de manera permanente sus avances respecto a las metas de aprendizaje previamente establecidas al evaluar el nivel de logro de sus resultados y la viabilidad de la meta a alcanzar, además de la consulta a otros pares con mayor experiencia, ajustando los planes y acciones, considerando el todo y las partes de su organización, a partir de sus avances, mostrando confianza en sí mismo, disposición y flexibilidad a los posibles cambios.

7

Gestiona su aprendizaje de manera autónoma al darse cuenta de lo que debe aprender, al establecer prioridades en la realización de una tarea tomando en cuenta su viabilidad, y por ende definir metas personales respaldándose en sus potencialidades y oportunidades de aprendizaje. Comprende que debe organizarse lo más realista y específicamente posible y que lo planteado sea alcanzable, medible y considere las mejores estrategias, procedimientos, recursos, escenarios basado en sus experiencias y previendo posibles cambios de cursos de acción que le permitan alcanzar la meta. Monitorea de manera permanente sus avances respecto a las metas de aprendizaje previamente establecidas al evaluar el nivel de logro de sus resultados y la viabilidad de la meta respecto de sus acciones; si lo cree conveniente realiza ajustes a los planes basado en el análisis de sus avances y los aportes de los grupos de trabajo y el suyo propio mostrando disposición a los posibles cambios.

6

Gestiona su aprendizaje de manera autónoma al darse cuenta lo que debe aprender al distinguir lo sencillo o complejo de una tarea, y por ende define metas personales respaldándose en sus potencialidades. Comprende que debe organizarse lo más específicamente posible y que lo planteado incluya las mejores estrategias, procedimientos, recursos que le permitan realizar una tarea basado en sus experiencias. Monitorea de manera permanente sus avances respecto a las metas de aprendizaje previamente establecidas al evaluar el proceso de realización de la tarea y realiza ajustes considerando los aportes de otros grupos de trabajo mostrando disposición a los posibles cambios.

5

Gestiona su aprendizaje al darse cuenta de lo que debe aprender al precisar lo más importante en la realización de una tarea y la define como meta personal. Comprende que debe organizarse lo más específicamente posible y que lo planteado incluya más de una estrategia y procedimientos que le permitan realizar la tarea, considerando su experiencia previa al respecto. Monitorea de manera permanente sus avances respecto a las metas de aprendizaje previamente establecidas al evaluar sus procesos de realización en más de un momento, a partir de esto y de los consejos o comentarios de un compañero de clase realiza los ajustes necesarios mostrando disposición a los posibles cambios.

4

Gestiona su aprendizaje al darse cuenta de lo que debe aprender al preguntarse hasta dónde quiere llegar respecto de una tarea y la define como meta de aprendizaje. Comprende que debe organizarse y que lo planteado incluya por lo menos una estrategia y procedimientos que le permitan realizar la tarea. Monitorea sus avances respecto a las metas de aprendizaje al evaluar el proceso en un momento de aprendizaje y los resultados obtenidos, a partir de esto y de comparar el trabajo de un compañero considerar realizar un ajuste mostrando disposición al posible cambio.

3

Gestiona su aprendizaje al darse cuenta de lo que debe aprender al preguntarse qué es lo que aprenderá y establecer aquello que le es posible lograr para realizar la tarea. Comprende que debe organizarse y que lo planteado incluya acciones cortas para realizar la tarea. Monitorea sus avances respecto a la tarea al evaluar con facilitación y retroalimentación externas un proceso de trabajo y los resultados obtenidos siendo ayudado para considerar el ajuste requerido y disponerse al cambio.

2

Gestiona su aprendizaje al darse cuenta lo que debe aprender al nombrar qué puede lograr respecto a una tarea, reforzado por la escucha a la facilitación adulta, e incorpora lo que ha aprendido en otras actividades. Sigue su propia estrategia al realizar acciones que va ajustando y adaptando a la "tarea" planteada. Comprende que debe actuar al incluir y seguir una estrategia que le es modelada o facilitada. Monitorea lo realizado para lograr la tarea al evaluar con facilitación externa los resultados obtenidos siendo ayudado para considerar el ajuste requerido y disponerse al cambio.

1

Este nivel tiene como base, principalmente el nivel 1 de la competencia "Construye su identidad".

COMPETENCIA “GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA”

Cuando el estudiante gestiona su aprendizaje de manera autónoma, combina las siguientes capacidades:

- Define metas de aprendizaje.
- Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.
- Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.

Descripción del nivel de la competencia esperado al final del ciclo III

Gestiona su aprendizaje al darse cuenta de lo que debe aprender al preguntarse qué es lo que aprenderá y establecer aquello que le es posible lograr para realizar la tarea. Comprende que debe organizarse y que lo planteado incluya acciones cortas para realizar la tarea. Monitorea sus avances respecto a la tarea al evaluar con facilitación y retroalimentación externas un proceso de trabajo y los resultados obtenidos siendo ayudado para considerar el ajuste requerido y disponerse al cambio.

DESEMPEÑOS DE PRIMER Y SEGUNDO GRADO

Cuando el estudiante gestiona su aprendizaje de manera autónoma y se encuentra en proceso hacia el nivel esperado del ciclo III, realiza desempeños como los siguientes:

- Determina con ayuda de un adulto qué necesita aprender considerando sus experiencias y saberes previos para realizar una tarea. Fija metas de duración breve que le permitan lograr dicha tarea.
- Propone al menos una estrategia para realizar la tarea y explica cómo se organizará para lograr las metas.
- Revisa con la ayuda de un adulto su actuar con relación a las estrategias aplicadas y realiza cambios, si es necesario, para lograr los resultados previstos.
- Explica cómo ha llegado a la meta de aprendizaje que se propuso, las dificultades que tuvo y los cambios que realizó.

VII. Competencias transversales

DESEMPEÑOS POR GRADO

Ciclo IV**COMPETENCIA “GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA”**

Cuando el estudiante gestiona su aprendizaje de manera autónoma, combina las siguientes capacidades:

- Define metas de aprendizaje.
- Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.
- Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.

Descripción del nivel de la competencia esperado al final del ciclo IV

Gestiona su aprendizaje al darse cuenta de lo que debe aprender al preguntarse hasta dónde quiere llegar respecto de una tarea y la define como meta de aprendizaje. Comprende que debe organizarse y que lo planteado incluya por lo menos una estrategia y procedimientos que le permitan realizar la tarea. Monitorea sus avances respecto a las metas de aprendizaje al evaluar el proceso en un momento de aprendizaje y los resultados obtenidos, a partir de esto y de comparar el trabajo de un compañero considerar realizar un ajuste mostrando disposición al posible cambio.

DESEMPEÑOS DE TERCER Y CUARTO GRADO

Cuando el estudiante gestiona su aprendizaje de manera autónoma y se encuentra en proceso hacia el nivel esperado del ciclo IV, realiza desempeños como los siguientes:

- Determina qué necesita aprender e identifica las preferencias, potencialidades y limitaciones propias que le permitirán alcanzar o no la tarea.
- Propone por lo menos una estrategia y un procedimiento que le permitan alcanzar la meta; plantea alternativas de cómo se organizará y elige la más adecuada.
- Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.
- Explica el proceso, los resultados obtenidos, las dificultades y los ajustes y cambios que realizó para alcanzar la meta.

COMPETENCIA “GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA”

Cuando el estudiante gestiona su aprendizaje de manera autónoma, combina las siguientes capacidades:

- Define metas de aprendizaje.
- Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.
- Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.

Descripción del nivel de la competencia esperado al final del ciclo V

Gestiona su aprendizaje al darse cuenta de lo que debe aprender al precisar lo más importante en la realización de una tarea y la define como meta personal. Comprende que debe organizarse lo más específicamente posible y que lo planteado incluya más de una estrategia y procedimientos que le permitan realizar la tarea, considerando su experiencia previa al respecto. Monitorea de manera permanente sus avances respecto a las metas de aprendizaje previamente establecidas al evaluar sus procesos de realización en más de un momento, a partir de esto y de los consejos o comentarios de un compañero de clase realiza los ajustes necesarios mostrando disposición a los posibles cambios.

DESEMPEÑOS DE QUINTO Y SEXTO GRADO

Cuando el estudiante gestiona su aprendizaje de manera autónoma y se encuentra en proceso hacia el nivel esperado del ciclo V, realiza desempeños como los siguientes:

- Determina metas de aprendizaje viables, asociadas a sus necesidades, prioridades de aprendizaje y recursos disponibles, que le permitan lograr la tarea.
- Organiza estrategias y procedimientos que se propone en función del tiempo y los recursos necesarios para alcanzar la meta.
- Revisa la aplicación de las estrategias, los procedimientos y los recursos utilizados, en función del nivel de avance, para producir los resultados esperados.
- Explica el proceso, los procedimientos, los recursos movilizados, las dificultades, los ajustes y cambios que realizó y los resultados obtenidos para llegar a la meta.