

Guía Didáctica Tercer Ciclo



RECURSOS DIGITALES DE LAS
Competencias para el siglo XXI

Créditos



UN PROYECTO DEL MINISTERIO DE
EDUCACIÓN PÚBLICA CON EL
APOYO DEL BANCO INTERAMERICANO
DE DESARROLLO

Diseño conceptual:
Bean thinking
Diseño visual y desarrollo:
El Domo Comunicación

Guía didáctica del objeto - III Ciclo

1. Introducción	
1.1. Descripción	4
1.2. Herramientas	4
1.3. Vinculación de contenidos	7
2. Instrucciones generales de uso	
2.1. Descripción del menú	8
2.2. Lógica de navegación	9
2.3. Herramientas de soporte	10
3. Ficha didáctica	
3.1. Diseñemos un cómic	12
3.2. Creación de álbumes interactivos	28
3.3. Creación de guiones de audio.....	44
4. Anexos	60



I. Introducción

I.1. Descripción

El presente Objeto corresponde a III Ciclo y Educación Diversificada; y se enfoca en las asignaturas de Español y Artes Plásticas. El público meta son jóvenes costarricenses que cursen entre el Séptimo y el Duodécimo Año del sistema de educación pública costarricense.

I.2. Herramientas

En la siguiente tabla se presentan los contenidos específicos que corresponden al Objeto III:

Herramienta	Descripción	Referencia teórica
Generación de cómics digitales	Herramienta que cuenta con plantillas de historietas prediseñadas que permiten la incorporación de textos, imágenes, formas y colores para la ilustración de diversos temas. Las imágenes podrán ser cargadas directamente por los estudiantes, pero la herramienta también contará con una serie de elementos y personajes prediseñados, contextualizados a la realidad costarricense y acorde con algunos de los contenidos de III Ciclo y Educación Diversificada.	Definición de historieta: "Se llama historieta o cómic a una serie de dibujos que constituyen un relato, con texto o sin él. Las historietas suelen realizarse sobre papel, o en forma digital (e-cómic, webcómics y similares), pudiendo constituir una simple tira en la prensa, una página completa, una revista o un libro." Fuente: http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta



Grabación y edición de audios	<p>Plataforma para grabación y edición de audios que permitirán la generación de podcast educativos en los que los estudiantes desarrollarán los diferentes temas del programa de estudios, a través de actividades como narración, dramatización o ejercicios de comentario y opinión. Para esta herramienta específica se incluirán las instrucciones y la plantilla para que los y las estudiantes desarrollen sus propios guiones, promoviendo la escritura y la capacidad de contar historias, primero en papel, y luego en un formato audiovisual.</p>	<p>Definición de podcasting: El podcasting consiste en la distribución de archivos multimedia (normalmente audio) mediante un sistema de redifusión (RSS) que permita suscribirse y usar un programa que lo descarga para que el usuario lo escuche cuando quiera, generalmente en su tiempo libre. No es necesario estar suscrito para descargarlos.</p> <p>Fuente: http://es.wikipedia.org/wiki/Podcast</p> <p>Definición de guion: Un guion es un texto en que se expone, con los detalles necesarios para su realización, el contenido de una película, historieta o de un programa de radio o televisión. Es decir, un escrito que contiene las indicaciones de todo aquello que la obra dramática requiere para su puesta en escena. Abarca tanto los aspectos literarios como los técnicos.</p> <p>Fuente: http://es.wikipedia.org/wiki/Guion_(género_literario)</p>
--------------------------------------	--	--



Creación de álbumes interactivos	<p>Espacio para la creación de álbumes interactivos, basados en una secuencia cronológica de imágenes o fotografías (cargadas por los estudiantes dentro del sistema a partir de diversas fuentes como Internet, libros o material propio escaneado), que podrán ser modificadas y personalizadas a través de herramientas como marcos prediseñados o inserción de textos, formas y colores. Esta es una herramienta que promueve la creatividad pero, dada su flexibilidad, puede ser utilizada no sólo para desarrollar específicas actividades, sino también para generar un portafolio de evidencias en función de un eventual proceso de evaluación.</p>	<p>Los álbumes interactivos se pueden utilizar para crear presentaciones, carteles o catálogos interactivos; los cuales se pueden definir como:</p> <ul style="list-style-type: none">• Presentaciones - "Una secuencia de imágenes a menudo acompañada por texto, videos y sonido con efectos de transición." Con esta herramienta es posible crear otro tipo de productos como carteles o catálogos interactivos.• Carteles - "Consisten en una lámina... ...con algún tipo de mensaje visual (texto, imágenes y todo tipo de recursos gráficos); que sirve... ...para difundir una información o promocionar un producto."• Catálogo - "Es la relación ordenada de elementos pertenecientes al mismo conjunto." <p>Fuentes: http://es.wikipedia.org/wiki/Presentaci%C3%B3n http://es.wikipedia.org/wiki/Cartel http://es.wikipedia.org/wiki/Cat%C3%A1logo</p>
---	---	--



1.3. Vinculación de contenidos

Para la vinculación de contenidos se propone trabajar como eje central de cada una de las actividades, ya sea un texto literario (Español) o un contenido curricular específico de Artes Plásticas. La asignatura que NO corresponda al eje central se incluirá como un elemento de soporte de la siguiente forma:

- Cuando el eje central sea una texto literario o la realización de una actividad de Expresión Escrita u Oral (Español); el contenido de Artes Plásticas debe reflejarse integrando elementos gráficos o estilísticos propios del período histórico de referencia.
- Cuando el eje central sea un contenido curricular específico de Artes Plásticas; el contenido de Español se trabajará de forma transversal, a través de la creación de textos / audios de soporte, que demuestren el uso correcto de los contenidos propios de los temas Expresión Oral y Escrita.

En el caso específico de la asignatura de Español es importante que el/la docente recuerde que es esencial respetar el nivel de avance del estudiante respecto al contenido específico que se está desarrollando. La exigencia requerida en las actividades planteadas para cada nivel debe estar acorde y perfectamente alineada con el planteamiento del Programa de Estudios.



2. Instrucciones generales de uso

Descripción del menú

Para utilizar los objetos digitales de aprendizaje, es necesario ingresar a la página web: <http://www.mep.go.cr/programas-y-proyectos/evaluacion-de-las-competencias-del-siglo-xxi>; la cual corresponde a la interfaz desde la cual es posible acceder a los materiales didácticos. En el área superior de la página web se encuentran los links de acceso a las actividades de aprendizaje, divididas por ciclo; mientras que en el área inferior, se encuentran los links de acceso a las guías didácticas.

The screenshot shows the website's header with the logo 'mep' and the text 'Herramientas digitales para apoyar la implementación de los programas de estudio'. Below the header, there is a navigation menu with links to 'Inicio', 'I Ciclo', 'II Ciclo', 'III Ciclo', and 'Guías Didácticas'. The main content area features a blue banner with the text 'RECURSOS DIGITALES' and 'Competencias para el siglo XXI'. Below this, there are three large icons representing different cycles: 'Primer ciclo' (with a compass and fruit), 'Segundo ciclo' (with a traffic light and corn), and 'Tercer ciclo' (with a microphone and sound waves). A red border surrounds these three icons. To the right of the main content area, there is a sidebar with a yellow background containing text and links: 'Descargue las Guías Didácticas', 'Introducción general', 'I Ciclo', 'II Ciclo', and 'III Ciclo'.

Qué son las Competencias del Siglo XXI

Bajo la premisa de que los y las estudiantes deben adaptarse a las nuevas tecnologías y entornos de comunicación y trabajo cada vez más basados en el conocimiento, la colaboración y la conexión local y global, el presente proyecto busca transferir las competencias del siglo XXI al aula con el objetivo de impactar positivamente el desarrollo económico y social de los países y las comunidades de la región en los próximos años.

Sobre el proyecto

El presente proyecto, dentro del contexto del Capítulo Latinoamericano, plantea una propuesta de alineación entre los actuales programas de estudios costarricenses (de I Ciclo, II Ciclo, III Ciclo y Educación Diversificada) y las competencias del siglo XXI; a través del diseño, creación e implementación de una serie de herramientas digitales y propuestas de actividades de aprendizaje virtuales, que se basan en el uso potenciado de las Tecnologías de Información y Comunicación (TICs).

[Descargue las Guías Didácticas](#)

[Introducción general](#)

[I Ciclo](#)

[II Ciclo](#)

[III Ciclo](#)

The footer contains the 'mep' logo and text indicating the project is part of the 'Programa Competencias del Siglo XXI'. It also mentions 'ATCIS' and 'BID' as partners. The footer also includes a copyright notice: 'Todos los derechos reservados © 2014'.



Haciendo clic sobre el ícono que identifica "Tercer Ciclo", se accede a una tabla, desde la cual es posible descargar (botón "Descargar") o acceder en línea (botón "Iniciar") a las herramientas de aprendizaje.

The screenshot shows a section titled "Herramientas de III ciclo". It contains three cards:

- Diseñemos un cómic**: Includes a "BANG!" icon. Buttons: Iniciar, Descargar.
- Creación de álbumes interactivos**: Includes a book icon. Buttons: Iniciar, Descargar.
- Creación de guiones de audio**: Includes a microphone icon. Button: Descargar.

Lógica de navegación

Es posible utilizar los botones disponibles en el header para navegar entre las diferentes actividades de aprendizaje y sus correspondientes guías didácticas. En la interfaz y las tablas de acceso por Ciclo, estos elementos de navegación se encuentran siempre visibles; mientras que al interno del producto es necesario hacer clic en el botón "Menú" para desplegarlos y acceder a ellos.

The screenshot shows a navigation bar with the following elements:

- MEP logo and text: "Herramientas digitales para apoyar la implementación de los programas de estudio".
- Header menu: "Inicio", "I Ciclo", "II Ciclo", "III Ciclo", "Fichas Didácticas", and a red-bordered "Menú".
- Sub-navigation menu: "Menú" (highlighted), "Ficha tipo - Clase", and a logo.

La navegación interna a las actividades de aprendizaje se describe en detalle en las "Fichas Didácticas" correspondientes a cada una de ellas, disponibles en esta misma guía.



Herramientas de Soporte

Se encuentra disponible, para cada Ciclo, una Guía Didáctica detallada dirigida al docente, la cual puede ser visualizada en línea o descargada en la computadora. Estas incluyen una descripción general del proyecto, así como indicaciones específicas para un correcto uso e implementación de los Objetos de Aprendizaje en el aula. Las guías detallan, además, como integrar las Competencias del Siglo XXI en el desarrollo de las actividades de aprendizaje sugeridas y como evaluar el resultado de las mismas.

Las guías se acceden, tal como se indicó previamente, tanto desde los botones disponibles en el área inferior de la interfaz principal como desde el botón "Guías Didácticas" que se encuentra en el header.

3. Fichas Didácticas III Ciclo

- 3.1. Diseño de Cómics
- 3.2. Creación de álbumes interactivos
- 3.3. Creación de guiones de audio





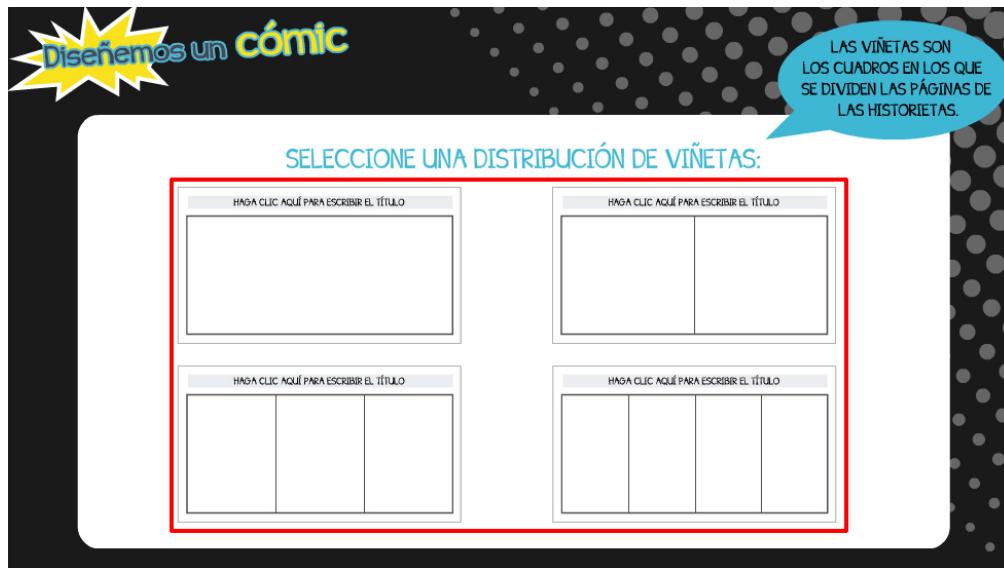
3.1.Cómic digital: Diseñemos un cómic

3.1.1. Instrucciones de uso

A continuación se describe, paso por paso, como utilizar la herramienta de creación de cómics digitales:

3.1.1.1. Acceder a la herramienta desde el menú de la interfaz principal.

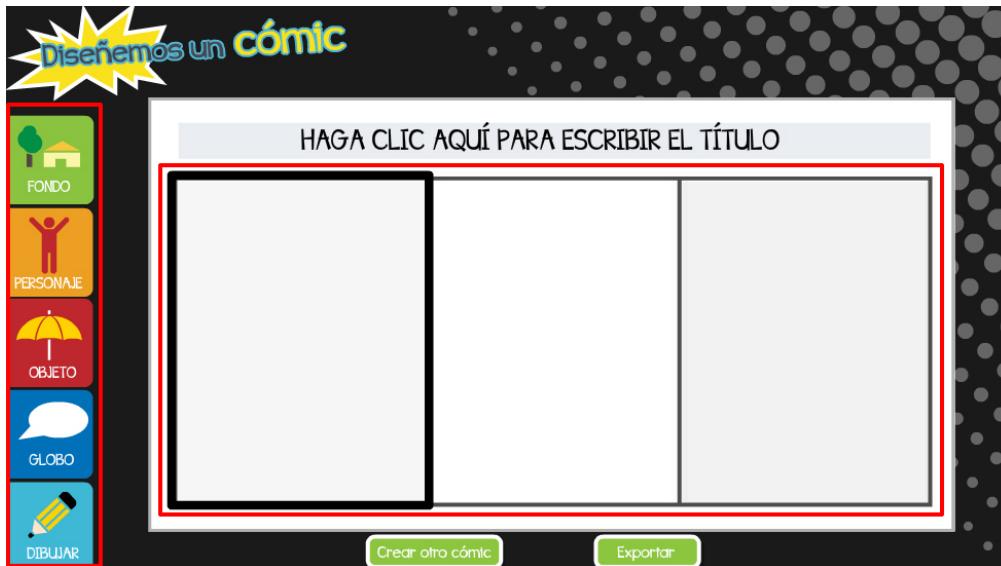
3.1.1.2. Seleccionar una distribución de viñetas: una, dos, tres o cuatro viñetas por cómic. Las viñetas corresponden a los cuadros en los que se dividen las páginas de las historietas. La elección de la cantidad de paneles dependerá de la complejidad de la historia que se desea crear.



3.1.1.3. Diseñar cada uno de los paneles, utilizando las herramientas disponibles en el área izquierda de la pantalla. El usuario debe:



- Seleccionar el panel que se desea diseñar con un clic.



- Seleccionar la pestaña del elemento que desea agregar: "Fondos", "Personajes", "Objetos", "Globos" o "Dibujo a mano alzada". En el caso de "Fondos", "Personajes", "Objetos" y "Globos"; el usuario puede utilizar las flechas disponibles a los lados del pop-up para cargar más opciones.

3.1.1.3.1. En el pop-up de Fondos:

- Seleccionar un fondo, el cual aparecerá automáticamente en el panel seleccionado.





3.1.1.3.2. En el pop-up de Personajes:

- Seleccionar los personajes que participan en la escena, uno a la vez, los cuales aparecerán automáticamente en el panel seleccionado.



- Crear un personaje, seleccionando uno de los modelos de figura humana disponibles y modificando sus características.





1. Utilizar los botones disponibles en el área superior de la pantalla para seleccionar la categoría: "Piel", "Cara", "Cabello", "Ropa" o "Accesorios".



2. En las categorías "Color de Piel" y "Cara" seleccionar directamente el elemento, haciendo clic en los íconos disponibles en el recuadro blanco.

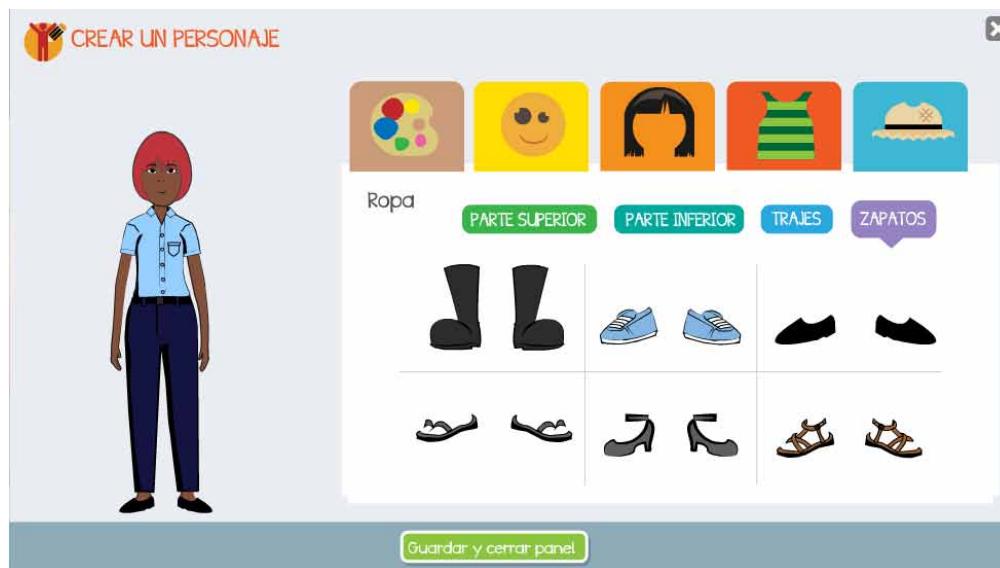




3. En la categoría "Pelo" seleccionar el tipo de peinado, así como el color del mismo haciendo clic en los íconos disponibles en el recuadro blanco. Es posible utilizar la flecha gris para cargar más opciones.

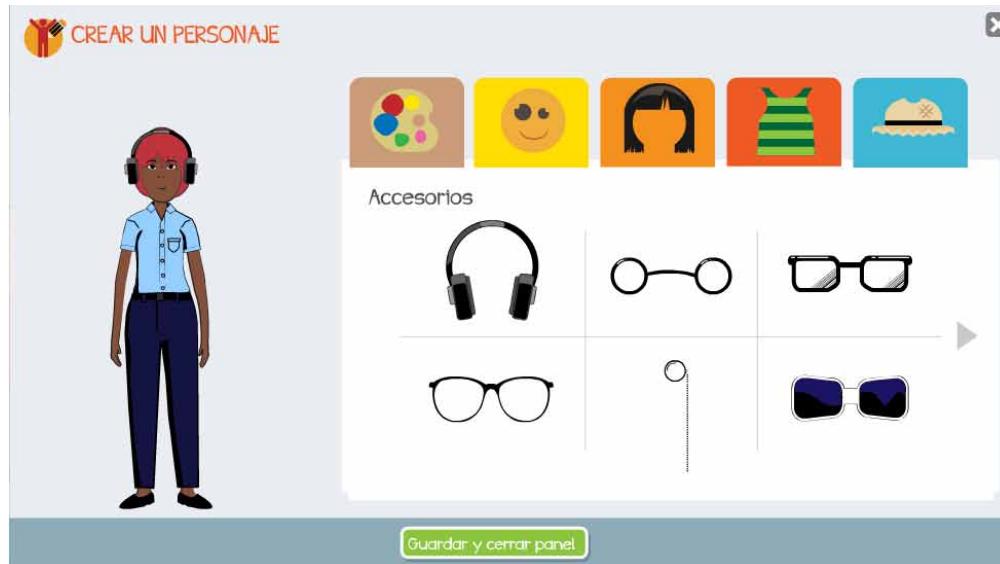


4. En la categoría "Ropa", hacer clic sobre el botón que identifica el tipo de elemento que se desea agregar: ropa correspondiente a la parte superior del cuerpo, ropa correspondiente a la parte inferior del cuerpo, trajes o vestidos enteros o zapatos, haciendo clic en la opción deseada.





5. En la categoría "Accesorios" seleccionar con un clic el objeto que se desea agregar. Es posible utilizar la flecha gris para cargar más opciones.



- Una vez creado el personaje, hacer clic sobre el botón "Guardar y cerrar", para volver a la pantalla de "Diseño de cómics". El personaje aparecerá automáticamente en el panel previamente seleccionado.
- Arrastrar el personaje a la posición deseada y, de ser necesario, utilizar los botones que aparecen al lado de cada uno de ellos para aumentar o disminuir su tamaño.





3.1.1.3.3. En el pop-up de Objetos:

- Agregar elementos complementarios, uno a la vez, los cuales aparecerán automáticamente en el panel seleccionado.



- Arrastrar el objeto a la posición deseada y, de ser necesario, utilizar los botones que aparecen al lado de cada uno de ellos para aumentar o disminuir su tamaño.





3.1.1.3.4. En el pop-up de Globos:

- Seleccionar el estilo de globo (de texto o de pensamiento) que se desea utilizar, el cual aparecerá automáticamente en el panel seleccionado.



- Escribir el texto en el globo correspondiente y arrastrarlo a la posición deseada.





3.1.1.3.5. En el pop-up de Dibujo:



- Seleccionar, haciendo clic sobre los botones correspondientes, el tamaño y el color del pincel que se utilizará para crear el dibujo.
- Trazar a mano alzada, la imagen en el panel correspondiente.
- De ser necesario, utilizar el botón de "Borrar todo" para eliminar el dibujo creado a mano alzada. En este caso, se perderá el elemento dibujado.

3.1.1.4. En caso de que se desee, es posible utilizar el botón de cerrar (X) que aparece al lado de cada uno de los elementos seleccionados para eliminarlos.

3.1.1.5. Es posible volver a empezar de cero haciendo clic sobre el botón "Crear otro cómic". Sin embargo, en caso de que se seleccione esta opción, se perderán todos los diseños creados hasta el momento. También es posible guardar el cómic como PDF, haciendo clic en el botón "Exportar como cómic".

3.1.2. Metodología sugerida para la implementación

3.1.2.1. Actividad grupal

- **Duración:** 2 lecciones (80 minutos).
- **Dinámica:** actividad grupal liderada por el/la docente, quien sigue las



sugerencias de los y las estudiantes para diseñar el cómic. El/la docente puede seleccionar a uno o varios estudiantes para que pasen al frente de la clase y utilicen la herramienta.

- **Desglose de la actividad**

- Indicaciones iniciales (10 minutos): el / la docente plantea la tarea (ver Ejemplos de posibles aplicaciones) y motiva a los y las estudiantes a participar en voz alta y a interactuar con sus compañeros.
- Discusión grupal (30 minutos): el / la docente orienta una discusión grupal, en la que los y las estudiantes identifican y definen el mensaje principal que debe transmitir el cómic; así como los recursos gráficos que usarán para ilustrarlo.
- Creación de cómics (30 minutos): actividad grupal en la que los y las estudiantes dirigen a el / la docente en la selección de los elementos gráficos para la creación del cómic, a partir de las indicaciones del docente y la discusión grupal posterior.
- Reflexión de cierre (10 minutos): el / la docente invita a los y las estudiantes a analizar el resultado final de la actividad. Es necesario que ellos y ellas puedan expresar sus opiniones personales, tanto de acuerdo como en desacuerdo.

3.1.2.2. Actividad en sub-grupos

- **Duración:** 3 lecciones (120 minutos)
- **Dinámica:** actividad en sub-grupos, en la que cada equipo diseña un cómic, que luego se presenta a la totalidad del grupo en formato PDF.
- **Desglose de la actividad:**
 - Indicaciones iniciales (10 minutos): el / la docente plantea la tarea (ver Ejemplos de posibles aplicaciones) y, de ser necesario, crea los sub-grupos para realizarla.
 - Diseño del cómic (40 minutos): los y las estudiantes diseñan el cómic utilizando papel y lápiz (el / la docente debe promover la creación de



un storyboard como elemento de referencia). Todas las negociaciones y elecciones con respecto a los recursos gráficos y los textos deben realizarse durante esta etapa.

- Creación de cómics (60 minutos): cada grupo pasa al frente y crea el cómic a partir del storyboard diseñado en conjunto, rationalizando verbalmente cada una de las decisiones tomadas. Al finalizar cada grupo, el / la docente debe promover que los compañeros de clase externen su opinión sobre el resultado.
- Reflexión de cierre (10 minutos): el / la docente invita a los y las estudiantes a valorar la actividad, desde el punto de vista del trabajo en equipo, la capacidad de negociación y la toma efectiva de decisiones.

3.1.2.3. Actividad individual

- **Duración:** 1 lección (40 minutos)
- **Dinámica:** actividad individual, en la que cada persona diseña un cómic, que luego entrega directamente al docente en forma de PDF.
- **Desglose de la actividad:**
 - Indicaciones iniciales (5 minutos): el / la docente plantea la tarea (ver Ejemplos de posibles aplicaciones) y entrega a los y las estudiantes una guía de preguntas para facilitar el proceso de razonamiento. Por ejemplo:
 - a. ¿Cuál es la idea principal / ideas secundarias que transmitirá el cómic?
 - b. ¿Cuál es la estructura del cómic? ¿Cuántos paneles / bloques tiene?
 - c. ¿Quiénes son los personajes del cómic? ¿Cuáles son sus características?
 - Diseño del cómic (35 minutos): los y las estudiantes diseñan el cómic utilizando papel y lápiz (el / la docente debe promover la creación de un storyboard como elemento de referencia) a partir de la guía de preguntas. La actividad se inicia en el aula pero idealmente se termina como una tarea fuera de ella (en casa o en el laboratorio de cómputo de la institución). Posteriormente a la entrega, el / la docente puede seleccionar algunos de los cómics para analizarlos en clase.



3.1.2.4. Posibles aplicaciones

- **Actividad 1**

- Diseño de historietas a partir de obras de la literatura universal y costarricense.
- Identificación de los ejes:
 - > Eje central: Español.
 - > Eje transversal: Artes Plásticas.
- Descripción de la tarea.
 - > Creación de un cómic digital que represente la escena o el elemento más interesante / significativo / importante de una texto literario específica; utilizando elementos gráficos (artísticos, arquitectónicos y estilísticos), ya sea propios del período de referencia de la obra o bien, de un período artístico que se esté estudiando en ese momento y a partir del cual se pueda proponer una adaptación literaria. También se sugerirá el uso de la funcionalidad "Creación de personajes" para representar personajes literarios que se hayan estudiado en las obras correspondientes.

- **Actividad 2**

- Realización de actividades de comparación de estilos artísticos y literarios.
- Identificación de los ejes
 - > Eje central: Español.
 - > Eje transversal: Artes Plásticas.
- Descripción de la tarea
 - > Identificación de los puntos de convergencia entre un movimiento artístico específico y un texto literario correspondiente al mismo período. A partir de los puntos identificados, se solicita al estudiante crear un cómic o un afiche (utilizando la funcionalidad "Gran Formato") que resuma las ideas principales de la obra utilizando los elementos gráficos correspondientes al período de referencia o bien, de un



período artístico que se esté estudiando en ese momento y a partir del cual se pueda proponer una adaptación literaria (por ejemplo, una modernización).

- **Actividad 3**

- Combinación de actividades de representación gráfica con actividades de creación de textos escritos / orales.
- Identificación de los ejes
 - > Eje central: Artes Plásticas.
 - > Eje transversal: Español.
- Descripción de la tarea
 - > Representación de un elemento del contexto natural o cultural del estudiante (su comunidad, una visita a un parque natural o a una reserva biológica, una visita a un centro comercial o una tienda), utilizando la funcionalidad "Gran formato", acompañado de una explicación descriptiva del mismo. Por ejemplo, a partir del contenido curricular de Artes Plásticas relacionado con "La cultura y la comunidad" (III Unidad) se solicita al estudiante recrear una representación de su comunidad; acompañado de un texto / audio narrativo o una dramatización informal sobre los elementos que le gustan o disgustan sobre su entorno.

3.1.2.5. Tips y sugerencias

- Al utilizar la funcionalidad "Creación de Personajes" se sugiere tomar en cuenta el eje horizontal "La imagen humana" del Programa de Estudios de Artes Plásticas (que incluye contenidos específicos como representación de la figura humana; reconocimiento de características estéticas, físicas y emocionales; disfrute de la diversidad, etc.) como elemento transversal. Se puede solicitar a él o la estudiante recrear una representación de sí mismo, un compañero de clase o un miembro de su familia; acompañado de un texto / audio descriptivo sobre temas como: "quién soy", "qué nos hace diferentes / iguales", etc.



- Si los elementos gráficos propios del período histórico o artístico de referencia de la actividad no se encuentran disponibles en el pool de elementos propios de la herramienta, se sugiere invitar a los estudiantes a realizar una adaptación al mundo moderno.
- En combinación con la herramienta "Grabación de Audios" es posible trabajar dentro de esta misma actividad, otros elementos propios del programa de Español, que incluyen la dramatización, el monólogo, la poesía coral, la caracterización de personajes y la reproducción de textos con palabras propias, entre otros.

3.1.3. Enfoque de competencias*

- **Creatividad e Innovación**

- El / la estudiante plantea ideas creativas para diseñar los cómics.
- El / la estudiante demuestra curiosidad e imaginación.
- El / la estudiante utiliza la herramienta disponible para personalizar los resultados.

- **Comunicación**

- El / la estudiante socializa sus ideas con los y las compañeras para tomar decisiones.
- El / la estudiante muestra respeto a la hora de escuchar a sus compañeros/compañeras.
- El / la estudiante utiliza vocabulario apropiado para expresar sus ideas.
- El / la estudiante utiliza vocabulario apropiado al negociar con sus compañeros / compañeras.

* Ver Anexo 1 para descubrir más sobre el Enfoque de Competencias y su aplicación práctica.



- **Colaboración**

- El / la estudiante logra trabajar en equipo para ejecutar las actividades grupales.
- El / la estudiante es capaz de negociar y resolver conflictos con sus compañeros y compañeras para llegar a acuerdos y presentar resultados finales.

- **Vida y carrera**

- El / la estudiante muestra flexibilidad a la hora de plantear sus ideas y escuchar otras.
- El / la estudiante toma la iniciativa a la hora de explicar las ideas y conclusiones grupales.

- **Pensamiento crítico, resolución de problemas y toma de decisiones**

- El / la estudiante analiza las opciones disponibles para completar la actividad.
- El / la selecciona las herramientas correctas para completar la actividad.
- El / la estudiante es capaz de explicar por qué utilizó específicamente las opciones seleccionadas para completar la actividad.

3.1.4. Propuesta de evaluación

- Durante la realización de las actividades de tipo grupal, el / la docente utiliza una Tabla de Cotejo (ver Anexo 2) para evaluar los indicadores detallados para cada una de las competencias propuestas anteriormente. En caso de que la actividad se desarrolle en varias sesiones o se trabajen diferentes contenidos relacionados entre sí (por ejemplo capítulos de una misma texto literario) el / la docente utiliza una Escala de Calificación (ver Anexo 2), con el fin de terminar no sólo la presencia del indicador, sino además su frecuencia.
- Posterior a la actividad didáctica de creación de cómics, el / la docente evalúa el resultado final analizando cada de los PDFs creados, a la luz de la actividad asignada, utilizando una Tabla de Cotejo (ver Anexo 2) para



evaluar: si se cumplió la tarea indicada y si el mensaje transmitido es claro y, además, es coherente con la indicación inicial. La Tabla de Cotejo puede incluir valoraciones específicas relacionadas con el uso correcto del lenguaje (gramática, ortografía y género literario de referencia, entre otros) y de los recursos gráficos en función de la tarea asignada (se trata de una modernización, de un recreación o de una adaptación; hay riqueza conceptual en la selección de los fondos, los vestuarios y los accesorios; el lenguaje audiovisual fue utilizado correctamente, etc).

- Para realizar una evaluación más detallada que, eventualmente incluya un componente de autoevaluación, el / la docente puede solicitar la recopilación de una serie de evidencias por parte de él o la estudiante en un Portafolio (ver Anexo 2). Estas evidencias pueden incluir las respuestas a la guía de preguntas facilitadas por el / la docente, el storyboard utilizado como referencia para el diseño del cómic, una versión final de los personajes y los PDF resultantes.



3.2. Catálogo interactivo: Creación de álbumes interactivos

3.2.1. Instrucciones de uso

A continuación se describe, paso por paso, como utilizar la herramienta de creación de catálogos interactivos.

3.2.1.1. Acceder a la herramienta desde el menú de la interfaz principal.

3.2.1.2. Para empezar a desarrollar un catálogo, álbum o presentación multimedia, se debe seleccionar una de las tres plantillas disponibles. Cada estilo determina algunos elementos de diseño tales como fondos, tipos de letras y marcos de las imágenes. También es posible no utilizar ninguna plantilla predefinida e iniciar a partir de una hoja en blanco.

The screenshot shows a software window titled 'CREACIÓN DE ÁLBUMES'. At the top left is the logo of 'Ministerio de Educación Pública' (MEP) with the text 'Herramientas digitales para apoyar la implementación de los programas de estudio'. Below the title, there is a section titled 'SELECCIONE LA PLANTILLA QUE DESEA UTILIZAR:' with four options: 'CLÁSICA' (with a classical book cover thumbnail), 'COMIC' (with a comic book starburst thumbnail), 'MANGA' (with a manga-style panel thumbnail), and 'Sin plantilla' (with a plain white box).

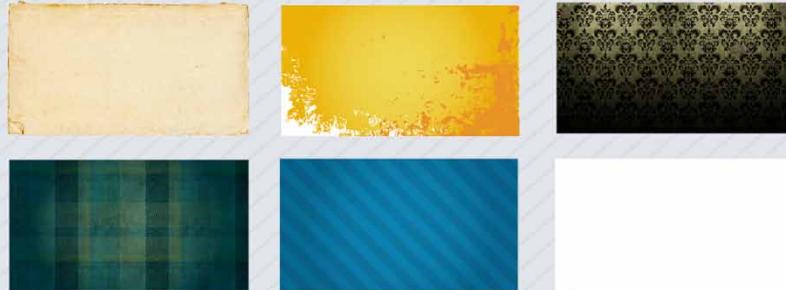
3.2.1.3. En caso de que se elija una hoja en blanco, es necesario seleccionar el fondo que se desea utilizar, ya sea una imagen prediseñada o un fondo de un solo color. Al seleccionar un fondo de un solo color, aparecerá paleta de colores, en la cual es posible seleccionar, con un clic, el color que se desea utilizar.



Herramientas digitales
para apoyar la
implementación de los
programas de estudio

CREACIÓN DE ÁLBUMES

SELECCIONE EL FONDO QUE DESEA UTILIZAR:



República de Costa Rica,
Ministerio de Educación
Viceministerio Académico
Dirección Curricular

Proyecto desarrollado como parte del
Programa Competencias del Siglo XXI ATCS BID

Dirección General de Estándares y Normas 2014

3.2.1.4. Es posible utilizar la barra disponible en el área izquierda de la pantalla para determinar cuántas diapositivas contendrá el catálogo. En detalle:

- En el lado izquierdo de la pantalla se encuentran las miniaturas de las diapositivas que componen el catálogo. Haciendo clic sobre cada una de ellas, es posible visualizar la diapositiva seleccionada en el área central.
- Cada una de las miniaturas puede ser eliminada usando el botón de "x". El scroll al lado derecho de las miniaturas permite navegar entre las diferentes diapositivas.
- Con el botón "Aregar Página" es posible incluir más diapositivas en el catálogo.



3.2.1.5. Independientemente de que se haya seleccionado una plantilla o un fondo personalizado, a continuación es posible utilizar las herramientas de personalización, disponibles en el área superior de la pantalla, para insertar texto, imágenes e iconos dentro de cada una de las diapositivas del catálogo. A continuación se explica la funcionalidad de cada una de dichas herramientas:

3.2.1.5.1. Agregar texto: Digitar, en la casilla que aparece en pantalla, el texto deseado.

- Para cambiar el tamaño del texto, usar los botones “-” (disminuye el tamaño) y “+” (aumenta el tamaño).
- Para eliminar el texto, usar el botón “x”.
- Para cambiar el color del texto, seleccionar un color de la paleta de colores que aparece al hacer clic en el último botón disponible al lado derecho de la casilla correspondiente.



CREACIÓN DE ÁLBUMES

Herramientas digitales para apoyar la implementación de los programas de estudio

AGREGAR **A TEXTO** FIGURA AUDIO IMAGEN MARCO VISUALIZAR

PÁGINAS

AGREGAR PÁGINA +

holo

meep Ministerio de Educación Pública

Proyecto desarrollado como parte del Programa Competencias del Siglo XXI ATOS BID

Todos los derechos reservados © 2014

3.2.1.5.2. Agregar figura: Seleccionar, en el pop-up correspondiente, la figura deseada. La figura puede rotarse, moverse o cambiar de tamaño, usando el mouse.

CREACIÓN DE ÁLBUMES

Herramientas digitales para apoyar la implementación de los programas de estudio

AGREGAR: A TEXTO FIGURA AUDIO IMAGEN MARCO VISUALIZAR

PÁGINAS

AGREGAR PÁGINA +

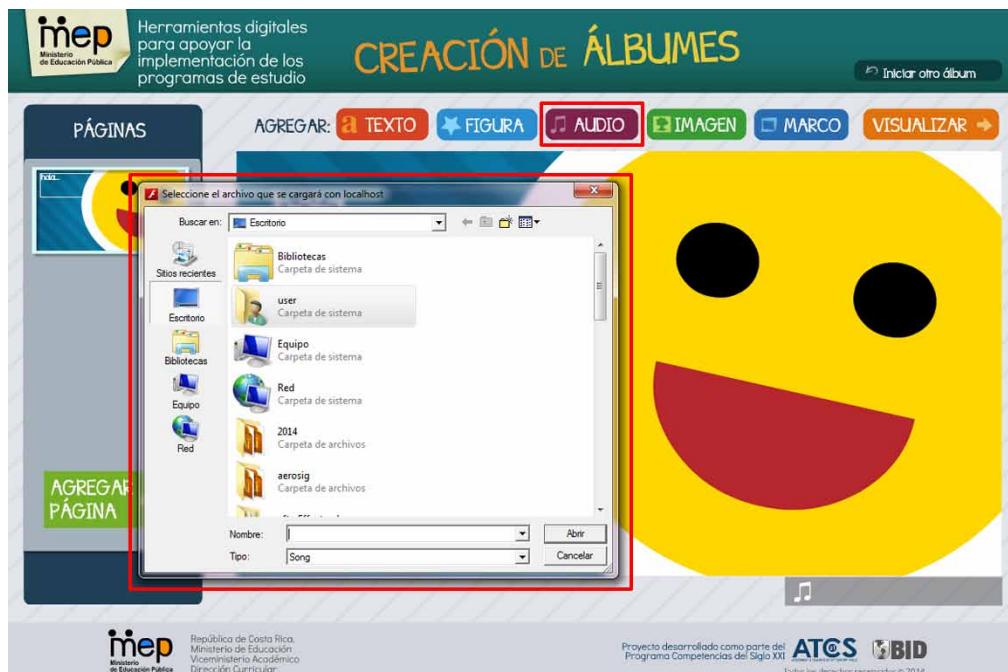
meep Ministerio de Educación Pública

Proyecto desarrollado como parte del Programa Competencias del Siglo XXI ATOS BID

Todos los derechos reservados © 2014



3.2.1.5.3. Agregar audio: Seleccionar un audio para la diapositiva específica. Este audio debe existir previamente, estar en formato .mp3 y encontrarse disponible en la computadora.



3.2.1.5.4. Agregar imagen: Seleccionar una imagen para la diapositiva específica. Esta imagen debe existir previamente y encontrarse disponible en la computadora. La misma puede estar en formato jpg, .png o .gif y no deberá sobrepasar los 2000 pixeles de ancho / alto.



CREACIÓN DE ÁLBUMES

Herramientas digitales para apoyar la implementación de los programas de estudio

PÁGINAS

AGREGAR: **a TEXTO** **FIGURA** **AUDIO** **IMAGEN** **MARCO** **VISUALIZAR**

Iniciar otro álbum

AGREGAR PÁGINA +

holo...

mejor...

Proyecto desarrollado como parte del Programa Competencias del Siglo XXI ATOS BID

Todos los derechos reservados © 2014

3.2.1.5.5. Agregar marco: Seleccionar un marco con un estilo gráfico específico, usando el pop-up que aparece en el área inferior de la pantalla.

CREACIÓN DE ÁLBUMES

Herramientas digitales para apoyar la implementación de los programas de estudio

PÁGINAS

AGREGAR: **a TEXTO** **FIGURA** **AUDIO** **IMAGEN** **MARCO** **VISUALIZAR**

Iniciar otro álbum

holo...

mejor...

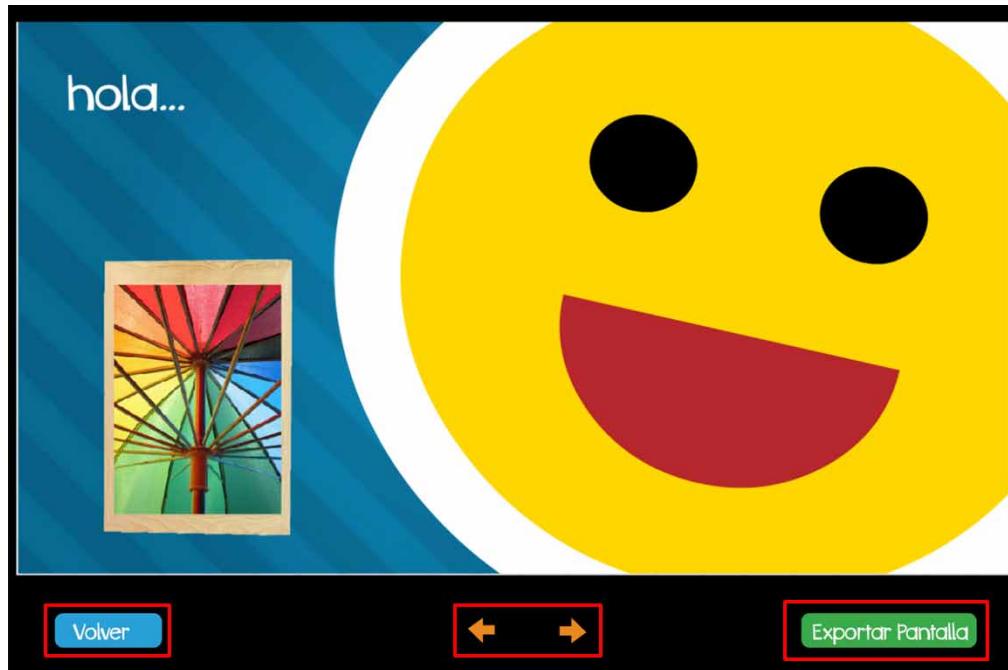
MARCO:



3.2.1.6. Presionar el botón de "Visualizar" para ingresar a una vista previa del catálogo creado.



- Para visualizar cada una de las diapositivas, utilice las flechas anaranjadas disponibles en el fondo de la pantalla.
- Para editar el catálogo, utilizar el botón de "Volver".
- Para descargar el resultado final en la computadora, presionar el botón "Exportar pantalla". Cada pantalla debe exportarse individualmente.



3.2.1.7. Hacer clic sobre el botón "Iniciar otro álbum" para empezar otro álbum, catálogo o presentación de cero.

3.2.2. Metodología sugerida

3.2.2.1. Actividad grupal

- **Duración:** 2 lecciones (80 minutos)
- **Dinámica:** actividad grupal liderada por el / la docente, quien sigue las sugerencias de los y las estudiantes para diseñar un afiche interactivo (caracterizado por estar compuesto por 1 sola slide / página), utilizando la herramienta de catálogo interactivo. El / la docente puede seleccionar a uno o varios estudiantes para que pasen al frente de la clase y utilicen la herramienta en su lugar.
- **Desglose de la actividad:**
 - Indicaciones iniciales (10 minutos): el / la docente plantea la tarea (ver Ejemplos de posibles aplicaciones) y motiva a los y las estudiantes a participar en voz alta y a interactuar con sus compañeros.



- Discusión grupal (30 minutos): el / la docente orienta una discusión grupal, en la que los y las estudiantes identifican y definen el mensaje principal que deben transmitir a través del afiche; así como los recursos gráficos y multimedia que lo compondrán.
- Creación del afiche interactivo (30 minutos): actividad grupal en la que los y las estudiantes dirigen a el / la docente en la selección de los elementos gráficos y multimedia para la creación del afiche, a partir de las indicaciones del docente y la discusión grupal posterior.
- Reflexión de cierre (10 minutos): el / la docente invita a los y las estudiantes a analizar el resultado final de la actividad. Es necesario que ellos y ellas puedan expresar sus opiniones personales, tanto de acuerdo como en desacuerdo.

3.2.2. Actividad en sub-grupal

- **Duración:** 3 lecciones (120 minutos)
- **Dinámica:** actividad en sub-grupos, en la que cada equipo diseña un catálogo interactivo (con un mínimo y un máximo de 3 y 6 slides respectivamente), que luego se presenta a la totalidad del grupo.
- **Desglose de la actividad:**
 - Indicaciones iniciales (10 minutos): el / la docente plantea la tarea (ver Ejemplos de posibles aplicaciones) y, de ser necesario, crea los sub-grupos para realizarla.
 - Diseño del catálogo interactivo (30 minutos): los y las estudiantes crean los bocetos de cada uno de los slides del catálogo utilizando papel y lápiz (el / la docente debe promover la creación de mock-ups como elementos de referencia). Todas las negociaciones y elecciones con respecto a los recursos gráficos y los textos deben realizarse durante esta etapa.
 - Creación del catálogo interactivo (40 minutos): cada grupo utiliza la herramienta digital para crear el catálogo interactivo a partir de los mock-ups diseñados en conjunto. Para que todos los sub-grupos realicen



esta actividad de forma contemporánea, la misma debe realizarse en el laboratorio de cómputo, o bien, se pueden asignar sesiones de trabajo independientes para cada sub-grupo paralelamente al desarrollo de otras actividades en el aula.

- Presentación grupal (30 minutos): cada sub-grupo presenta el resultado final de la actividad al resto de sus compañeros, racionalizando verbalmente cada una de las decisiones por ellos o ellas tomadas. Al finalizar cada grupo, el / la docente debe promover que los compañeros de clase externen su opinión sobre el resultado.
- Reflexión de cierre (10 minutos): el / la docente invita a los y las estudiantes a valorar la actividad, desde el punto de vista del trabajo en equipo, la capacidad de negociación y la toma efectiva de decisiones.

3.2.2.3. Actividad individual

- **Duración:** 1 lección (40 minutos)
- **Dinámica:** actividad individual, en la que cada persona diseña un catálogo interactivo, que luego entrega directamente al docente en un formato explorable.
- **Desglose de la actividad:**
 - Indicaciones iniciales (5 minutos): el / la docente plantea la tarea (ver Ejemplos de posibles aplicaciones) y entrega a los y las estudiantes una guía de preguntas para facilitar el proceso de razonamiento. Por ejemplo:
 - a. ¿Cuál es el objeto del catálogo? ¿Qué información debe contener?
 - b. ¿Cuál es la estructura del catálogo? ¿Cuántas slides tiene?
 - c. ¿Cuál es la idea principal que debe transmitir cada una de esas slides?
 - d. ¿Qué recursos gráficos y multimedia se requieren para reforzar cada una de esas ideas presentes en las slides del catálogo?
 - Diseño del catálogo interactivo (35 minutos): los y las estudiantes diseñan el catálogo interactivo utilizando papel y lápiz (el / la docente debe



promover la creación de mock-ups como elementos de referencia) a partir de la guía de preguntas. La actividad se inicia en el aula pero idealmente se termina como una tarea fuera de ella (en casa o en el laboratorio de cómputo de la institución). Posteriormente a la entrega, el / la docente puede seleccionar algunos de los catálogos interactivos para analizarlos en clase.

3.2.2.4. Posibles aplicaciones

- **Actividad 1**
 - Resaltar el papel de las imágenes y su relación con el texto a través del diseño, el discurso visual y otros lenguajes plásticos.
 - Identificación de los ejes
 - > Eje central: Artes Plásticas.
 - > Eje transversal: Español.
 - Descripción de la tarea
 - > Crear un catálogo interactivo, utilizando una combinación de medios (imagen y texto principalmente); pero también eventualmente agregando un audio explicativo a cada una de las slides correspondientes al catálogo. Desde el punto de vista de la asignatura de Español, será posible valorar la coherencia, organización y redacción de los textos escritos; así como el desarrollo de las técnicas de expresión oral en el caso de la grabación de audios.
 - Ejemplos
 - > Realizar una investigación sobre un artista específico (de cualquiera de los períodos estudiados en III Ciclo y Educación Diversificada) y crear un catálogo interactivo que sintetice sus influencias, su producción artística principal y su contexto cultural.
 - > Seleccionar un movimiento artístico específico (por ejemplo, arte barroco o arte colonial en Costa Rica) y recopilar ejemplos del mismo para construir un catálogo de ejemplos.



- > Sintetizar en un "libro de arte" las principales características de diferentes movimientos artísticos y culturales o bien, de específicos géneros literarios.

- **Actividad 2**

- Entender el diseño gráfico como la unión entre texto e imagen y utilizar sus principios básicos para crear elementos multimediales significativos.
- Identificación de los ejes
 - > Eje central: Artes Plásticas.
 - > Eje transversal: Español.
- Descripción de la tarea
 - > Crear un afiche interactivo o un collage (utilizando una sola slide de la herramienta catálogo) para representar un objeto significativo para el estudiante, una obra de arte específica, un elemento clave de un período histórico o un texto literario.
- Ejemplos
 - > Seleccionar un objeto de valor para el estudiante o para su familia y explicar por medio de un collage que integre textos e imágenes; qué historia transmite, por qué tiene valor, cómo se usa, etc.
 - > Seleccionar un objeto representativo de un período artístico (por ejemplo, la catedral gótica en la Edad Media) o bien, de un lugar específico (representación simbólica de un animal en el contexto del Arte Africano) y crear un afiche que exponga sus principales características. El afiche deberá ir acompañado de un audio descriptivo o bien, de una nota periodística o publicitaria radiofónica (por ejemplo, reseña de una muestra en un museo o publicidad de un tour de viajes).
 - > Seleccionar una obra artística específica y realizar una crítica formal de la misma (incluye descripción, análisis, interpretación y juicio), utilizando textos descriptivos y técnicas de argumentación. Cuando se trabaje la descripción o el análisis de una obra artística, se sugiere además invitar a los estudiantes a crear su propia versión de la misma con las herramientas disponibles o, incluso, a dibujarla y escanearla para integrarla en el catálogo.



3.2.2.5 Tips y sugerencias

- Los canvas predefinidos disponibles en la herramienta Catálogo corresponden, tal como se puede observar en la sección Instrucciones de Uso, a los siguientes estilos gráficos: manga, dibujo cómic y dibujo tradicional. Sin embargo, si se desea aumentar la riqueza y la potencialidad gráfica de la herramienta, se recomienda invitar a los estudiantes a cargar sus propios recursos, como fondos, imágenes ilustrativas y videos.
- Cuando se trabajen contenidos propios de séptimo año de la asignatura Artes Plásticas, se recomienda utilizar la herramienta de Catálogo en lugar de la herramienta de Cómics, ya que durante el primer año del Tercer Ciclo no se sugiere llevar a cabo actividades de representación. Para primer año, se sugiere explorar la posibilidad de crear, con diferentes elementos gráficos y multimedia, obras de tipo collage utilizando las funcionalidades más simples disponibles en la herramienta.



3.2.3. Enfoque de competencias^{**}

• Creatividad e innovación

- El / la estudiante plantea ideas creativas para diseñar los catálogos interactivos.
- El / la estudiante demuestra curiosidad e imaginación.
- El / la estudiante utiliza la herramienta disponible para personalizar los resultados.

• Comunicación

- El / la estudiante socializa sus ideas con los y las compañeras para tomar decisiones-
- El / la estudiante muestra respeto a la hora de escuchar a sus compañeros/compañeras.
- El / la estudiante utiliza vocabulario apropiado para expresar sus ideas.
- El / la estudiante utiliza vocabulario apropiado al negociar con sus compañeros/compañeras.

• Colaboración

- El / la estudiante logra trabajar en equipo para ejecutar las actividades grupales.
- El / la estudiante es capaz de negociar y resolver conflictos con sus compañeros y compañeras para llegar a acuerdos y presentar resultados finales.

^{**} Ver Anexo 1 para descubrir más sobre el Enfoque de Competencias y su aplicación práctica.



- **Vida y carrera**

- El / la estudiante muestra flexibilidad a la hora de plantear sus ideas y escuchar otras.
- El / la estudiante toma la iniciativa a la hora de explicar las ideas y conclusiones grupales.
- Pensamiento crítico, resolución de problemas y toma de decisiones
- El / la estudiante analiza las opciones disponibles para completar la actividad.
- El / la selecciona las herramientas correctas para completar la actividad.
- El / la estudiante es capaz de explicar por qué utilizó específicamente las opciones seleccionadas para completar la actividad.

3.2.4. Propuesta de evaluación

- Durante la realización de las actividades de tipo grupal, el / la docente utiliza una Tabla de Cotejo (ver Anexo 2) para evaluar los indicadores detallados para cada una de las competencias propuestas anteriormente. En caso de que la actividad se desarrolle en varias sesiones o se trabajen diferentes contenidos relacionados entre sí (por ejemplo, catálogos de diferentes artistas de un mismo período artístico) el / la docente utiliza una Escala de Calificación (ver Anexo 2), con el fin de determinar no sólo la presencia del indicador, sino además su frecuencia.
- Posterior a la actividad didáctica de creación de catálogos interactivos, el / la docente evalúa el resultado final analizando cada uno de los recursos creados, a la luz de la actividad asignada, utilizando una Tabla de Cotejo (ver Anexo 2) para evaluar: si se cumplió la tarea indicada y si la información del catálogo ha sido presentada de forma clara y es coherente con la indicación inicial. La Tabla de Cotejo puede incluir valoraciones específicas relacionadas con el uso correcto del lenguaje (gramática y ortografía, por ejemplo); así



como con la correcta selección de los recursos gráficos y / o multimedia en función de la tarea asignada (los recursos gráficos seleccionados son coherentes con el período histórico de referencia, los recursos multimedia seleccionados no son solo ilustrativos sino que agregan valor conceptual al catálogo, entre otros).

- Para realizar una evaluación más detallada que, eventualmente incluya un componente de autoevaluación, el / la docente puede solicitar la recopilación de una serie de evidencias por parte de un estudiante en un Portafolio (ver Anexo 2). Estas evidencias pueden incluir las respuestas a la guía de preguntas facilitadas por el / la docente, los mock-ups utilizados como referencia para el diseño del catálogo, un listado de los recursos multimedia seleccionados (así como una justificación escrita que racionalice la selección de cada uno de ellos) y el catálogo interactivo resultante.



3.3. Grabación de audios: Creación de guiones de audio***

3.3.1. Instrucciones de uso

A continuación se describe, paso por paso, como utilizar la herramienta de grabación de audios:

3.3.1.1. Acceder a la herramienta desde el menú de la interfaz principal.

3.3.1.2. Para iniciar, el usuario debe crear el guion correspondiente al producto auditivo que se desea grabar. Primero debe digitar el nombre identificador del producto y el nombre del autor en las casillas correspondientes.

*** Para una correcta ejecución del software se recomienda:

- Windows 7 o superior
- Monitor de 1024x768 píxeles
- Microfono



3.3.1.3. A continuación, el usuario puede proceder con la selección de los elementos del guion, en orden cronológico. Para seleccionar una categoría de elementos, debe hacer clic en el botón “Aregar elemento nuevo”. Esta acción abre un menú desplegable, desde el cual el usuario puede:

The screenshot shows the 'CREACIÓN DE GUIONES' tool interface. At the top, there is a logo for 'mep' (Ministerio de Educación Pública) and the text 'Herramientas digitales para apoyar la implementación de los programas de estudio'. Below this, there are input fields for 'TÍTULO' (Digitel el título de su proyecto) and 'CREADO POR' (Digite su nombre). A navigation bar at the bottom includes 'MÉDIO' and 'DESCRIPCIÓN'. On the left, a vertical menu lists categories: Locución (with a microphone icon), Música (with a musical note icon), Efecto (with a triangle icon), and Silencio (with a speaker icon). A green button at the bottom left says 'AGREGAR UN ELEMENTO NUEVO +'. On the right, a green button says 'FINALIZAR GUIÓN Y GRABAR LOCUCIONES' with a microphone icon.

3.3.1.3.1. Agregar una locución.

En la pantalla aparece una línea del guion que corresponde a una locución. El usuario debe escribir el nombre del locutor o personaje, así como el texto que será grabado por el mismo, en las casillas correspondientes.

This screenshot shows the 'CREACIÓN DE GUIONES' tool interface after adding a new 'Locución' element. The 'MÉDIO' column shows a green microphone icon next to the word 'Locución'. The 'DESCRIPCIÓN' column contains a text input field with the placeholder 'Escriba aquí su texto.' and a smaller input field labeled 'Nombre'. The other elements from the previous screenshot remain visible.



3.3.1.3.2. Agregar música

Ya sea un loop predefinido o un track musical

1. Escoger música: El usuario puede seleccionar un loop (música corta que repite indefinidamente) entre las opciones predefinidas por el sistema. Al hacer clic sobre el botón correspondiente, se abre un pop-up desde el cual, es posible:
 - Seleccionar el loop haciendo clic sobre el botón de agregar (+ verde).
 - Escuchar el loop haciendo clic sobre el nombre que lo identifica.

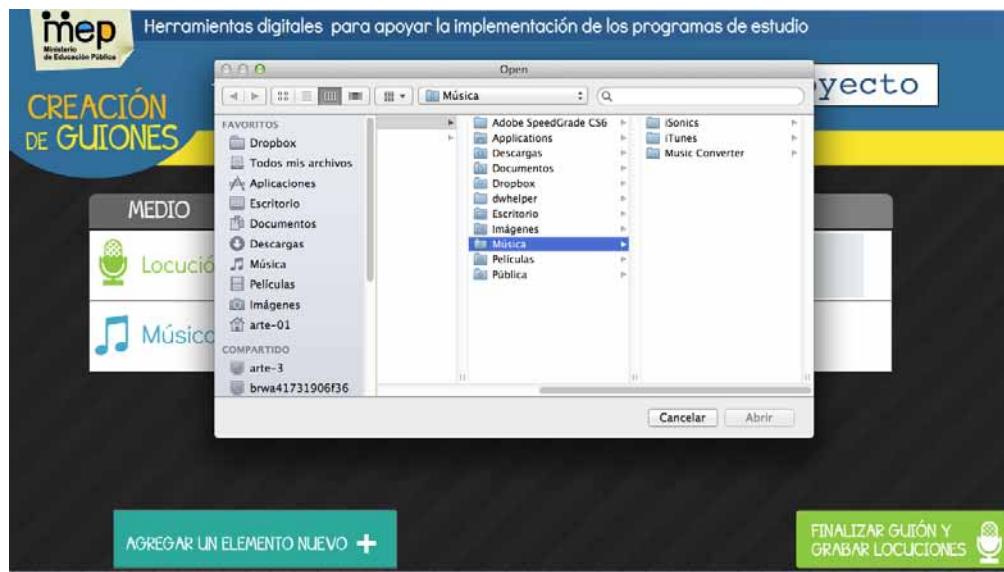


- El usuario puede utilizar la barra de scroll para visualizar más loops y el



botón de cerrar (X gris en la esquina superior derecha) para volver a la pantalla de guionización.

- Subir música: El usuario puede cargar un track musical desde su computadora, siempre y cuando el file corresponda a los siguientes formatos: wave y mp3. Al hacer clic sobre el botón, se abre un pop-up de selección de files, desde el cual es posible seleccionar un track musical específico con un doble clic.



- El nombre de la música seleccionada, loop o track, aparece en la línea correspondiente.

3.3.1.3.3. Agregar un efecto de sonido (identificado con el acrónimo SFX)

Ya sea predefinido entre las opciones del sistema o seleccionado directamente de la computadora del usuario.





1. Escoger SFX. El usuario puede seleccionar un SFX entre las opciones predefinidas en el sistema. Al hacer clic sobre el botón, se abre un pop-up desde el cual, es posible:

The screenshot shows the 'Herramientas digitales para apoyar la implementación de los programas de estudio' interface. A pop-up window titled 'Seleccionar SFX:' is displayed, listing several sound effects (SFX) with a scroll bar on the right. Each item has a green '+' button to the right of its name.

SFX	Añadir (+)
Agua corriendo	(+)
Arpegio	(+)
Batería	(+)
Boing	(+)
Burro	(+)
Caballo	(+)
Caída de objetos	(+)
Campana	(+)

- Seleccionar el SFX haciendo clic sobre el botón de agregar (+ verde).
 - Escuchar el SFX haciendo clic sobre el nombre que lo identifica.
 - El usuario puede utilizar la barra de scroll para visualizar más SFX's y el botón de cerrar (X gris en la esquina superior derecha) para volver a la pantalla de guionización.
2. Subir SFX. El usuario puede cargar un SFX desde su computadora, siempre y cuando el file corresponda a los siguientes formatos: wave. Al hacer clic sobre el botón, se abre un pop-up de selección de files, desde el cual es posible seleccionar un SFX específico con un doble clic.

The screenshot shows the 'Herramientas digitales para apoyar la implementación de los programas de estudio' interface. A file selection dialog box is open, showing a list of files and folders. The 'Música' folder is selected in the left sidebar.



- El nombre del SFX seleccionado aparece en la línea correspondiente.

Herramientas digitales para apoyar la implementación de los programas de estudio

CREACIÓN DE GUIONES

TÍTULO: **Digite el título de su proyecto**

CREADO POR: **Digite su nombre**

MÉDIO	DESCRIPCIÓN		
Locución	Nombre Escriba aquí su texto.		
Música	Seleccionada Pop	Escoger Música	Subir Música
Efecto	Seleccionado Boing	Escoger SFX	Subir SFX

AGREGAR UN ELEMENTO NUEVO +

FINALIZAR GUÍÓN Y GRABAR LOCUCIONES

3.3.1.3.4. Agregar un silencio.

- En la línea correspondiente al "Silencio" aparece una casilla de texto, en la cual el usuario debe digitar el número correspondiente a la cantidad de segundos de duración que desea asignar al silencio.

Herramientas digitales para apoyar la implementación de los programas de estudio

CREACIÓN DE GUIONES

TÍTULO: **Digite el título de su proyecto**

CREADO POR: **Digite su nombre**

MÉDIO	DESCRIPCIÓN		
Locución	Nombre Escriba aquí su texto.		
Música	Seleccionada Pop	Escoger Música	Subir Música
Efecto	Seleccionado Boing	Escoger SFX	Subir SFX
Silencio	Agregar 02 segundos de silencio.		

AGREGAR UN ELEMENTO NUEVO +

FINALIZAR GUÍÓN Y GRABAR LOCUCIONES

- El usuario puede agregar todos los elementos que considere necesarios para



crear su guion. Además puede cambiar la posición de los mismos o eliminarlos. Para esto debe hacer clic sobre una de las líneas para activarla y utilizar: (a) las flechas a la izquierda de cada línea para modificar la posición del elemento; o bien, (b) la "X" que se encuentra en la esquina superior derecha para eliminarlo.

CREACIÓN DE GUIONES

TÍTULO: Digite el título de su proyecto

CREADO POR: Digite su nombre

MÉDIO	DESCRIPCIÓN
Locución	Escriba aquí su texto. Nombre
Música	Seleccionada: Pop Escoger Música Subir Música
Efecto	Seleccionado: Boing Escoger SFX Subir SFX
Silencio	Agregar 02 segundos de silencio.

AGREGAR UN ELEMENTO NUEVO + FINALIZAR GUÍÓN Y GRABAR LOCUCIONES

3.3.14. Una vez que el usuario se encuentra satisfecho con el guion elaborado, debe hacer clic sobre el botón “Finalizar guion y grabar locuciones” para proceder con la sesión de grabación. Pero cuidado, una vez que se procede a la siguiente fase, no es posible modificar el guion, por lo que el sistema solicita una confirmación antes de proceder. Si el usuario desea confirmar la acción, debe hacer clic en el botón “Sí, deseo continuar”.

CREACIÓN DE GUIONES

TÍTULO: Digite el título de su proyecto

CREADO POR: Digite su nombre

MÉDIO	DESCRIPCIÓN
Locución	¿Está seguro que desea continuar?
Música	Seleccionada: Pop Escoger Música Subir Música
Efecto	Seleccionado: Boing Escoger SFX Subir SFX
Silencio	Agregar 02 segundos de silencio.

AGREGAR UN ELEMENTO NUEVO + FINALIZAR GUÍÓN Y GRABAR LOCUCIONES



3.3.15. En la fase de grabación, el usuario debe realizar la grabación de las locuciones a la par de las cuales aparecerá un botón identificado con el nombre "Grabar". Este botón aparecerá solo a la par de las líneas que identifican locuciones; ya que la música, los SFX's y los silencios, se agregan automáticamente al producto final.



CREACIÓN DE GUIONES

Herramientas digitales para apoyar la implementación de los programas de estudio

TÍTULO

CREADO POR

MÉDIO	DESCRIPCIÓN	
Locución	Nombre <input type="text" value="Nombre"/>	Escriba aquí su texto.
Música	Seleccionada Pop	Escoger Música Subir Música
Efecto	Seleccionado Boing	Escoger SFX Subir SFX
Silencio	Agregar 02	segundos de silencio.

EXPORTAR GUION **EXPORTAR AUDIO** **CREAR OTRO GUION**

Para realizar la grabación, el usuario debe hacer clic en el botón "Grabar" de la línea correspondiente. En ese momento, empieza la grabación del audio y el locutor debe leer el texto correspondiente. Este símbolo identifica que el proceso de grabación está activo:

CREACIÓN DE GUIONES

Herramientas digitales para apoyar la implementación de los programas de estudio

TÍTULO

CREADO POR

MÉDIO	DESCRIPCIÓN	
Locución	Nombre <input type="text" value="Nombre"/>	Escriba aquí su texto.
Música	Seleccionada Pop	Escoger Música Subir Música
Efecto	Seleccionado Boing	Escoger SFX Subir SFX
Silencio	Agregar 02	segundos de silencio.

EXPORTAR GUION **EXPORTAR AUDIO** **CREAR OTRO GUION**

Para detener la grabación, el usuario debe hacer clic sobre el botón de detener,



identificado con un cuadrado azul dentro de un círculo blanco. Una vez que se termina la grabación, el usuario puede escoger escuchar la locución grabada o bien, grabar la locución de nuevo, haciendo clic en los botones correspondientes.

The screenshot shows the 'Herramientas digitales para apoyar la implementación de los programas de estudio' (Digital tools to support the implementation of study programs) interface. The title 'CREACIÓN DE GUIONES' is at the top left. A central input field says 'Digite el título de su proyecto'. Below it, 'CREADO POR' has the placeholder 'Digite su nombre'. The main area is a table titled 'DESCRIPCIÓN' with columns 'MÉDIO' and 'DESCRIPCIÓN'. It includes sections for 'Locución', 'Música', 'Efecto', and 'Silencio'. The 'Locución' section has a 'Nombre' input and a text area for 'Escriba aquí su texto.' To the right of this area is a green button labeled 'Grabado' with three icons: a checkmark, a red circle with a white dot, and a play button. A red box highlights this button. At the bottom are three buttons: 'EXPORTAR GUION', 'EXPORTAR AUDIO' with a speaker icon, and 'CREAR OTRO GUION'.

3.3.16. Cuando el usuario se encuentra satisfecho con las grabaciones registradas puede hacer clic sobre los botones en el área inferior de la pantalla para: (a) exportar el guion en formato wave., el cual puede guardar en su computadora o imprimir si así lo desea; (b) exportar el audio en formato wave., para escucharlo utilizando un software de reproducción de música; o bien, (c) crear otro guion desde cero. En caso de que el usuario seleccione crear otro guion, perderá el guion, los audios y las grabaciones que no hayan sido exportadas hasta el momento.

This screenshot is identical to the one above, showing the 'CREACIÓN DE GUIONES' tool interface. The 'Locución' section is highlighted with a red box around its 'Nombre' input and 'Escriba aquí su texto.' area. Below the table, the three export buttons are also highlighted with red boxes: 'EXPORTAR GUION', 'EXPORTAR AUDIO' with a speaker icon, and 'CREAR OTRO GUION'.



3.3.2. Metodología sugerida

La herramienta de Grabación de Audios se utilizará, principalmente, como un elemento de soporte para la integración de contenidos propios de los temas de Expresión Oral y Escrita (Español) durante la realización de actividades con las herramientas "Cómic digital" y "Catálogo interactivo". Sin embargo, también es factible darle un uso secundario a esta herramienta para realizar actividades con un output exclusivamente auditivo, combinadas con elementos propios del Programa de Estudios correspondiente a la asignatura de Artes Plásticas y / o Español.

3.3.2.1. Actividad grupal

- **Duración:** 3 lecciones (120 minutos)
- **Dinámica:** actividad en sub-grupos, en la que cada equipo escribe el guion de un producto auditivo, que luego graba y presenta a la totalidad del grupo.
- **Desglose de la actividad:**
 - Indicaciones iniciales (10 minutos): el/la docente plantea la tarea (ver "Ejemplos de posibles aplicaciones") y, de ser necesario, crea los sub-grupos para realizarla.
 - Desarrollo del guion (30 minutos): los y las estudiantes crean el guion del producto auditivo asignado (el/la docente debe promover el uso del template de guion disponible en la herramienta digital). Todas las negociaciones y elecciones con respecto a los recursos gráficos y los textos deben realizarse durante esta etapa.
 - Grabación del producto auditivo (40 minutos): cada grupo utiliza la herramienta digital para grabar el producto auditivo a partir del guion previamente escrito. Para que todos los sub-grupos realicen esta actividad de forma contemporánea, la misma debe realizarse en el laboratorio de cómputo, o bien, se pueden asignar sesiones de trabajo independientes para cada sub-grupo paralelamente al desarrollo de otras actividades en el aula.
 - Presentación grupal (30 minutos): cada sub-grupo presenta el resultado



final de la actividad al resto de sus compañeros, racionalizando verbalmente cada una de las decisiones tomadas. Al finalizar cada grupo, el/la docente debe promover que los compañeros de clase externen su opinión sobre el resultado.

- Reflexión de cierre (10 minutos): el / la docente invita a los y las estudiantes a valorar la actividad, desde el punto de vista del trabajo en equipo, la capacidad de negociación y la toma efectiva de decisiones.

3.3.2.2. Actividad individual

- **Duración:** 2 lecciones (80 minutos)
- **Dinámica:** actividad individual, en la que cada persona desarrolla el guion de un producto auditivo con un solo participante (por ejemplo, una narración, una descripción o un monólogo), que luego entrega directamente al docente.
- **Desglose de la actividad:**
 - Indicaciones iniciales (5 minutos): el/la docente plantea la tarea (ver "Ejemplos de posibles aplicaciones") y entrega a los y las estudiantes una guía de preguntas para facilitar el proceso de razonamiento. Por ejemplo:
 - a. ¿Cuáles son las características propias del tipo de producto auditivo que voy a crear? ¿Qué tipo de información debe contener?
 - b. ¿Cuál es la idea principal / ideas secundarias de mi producto auditivo?
 - c. ¿Qué recursos auditivos pueden ayudarme a reforzar o enriquecer esas ideas (música o efectos de sonido)?
 - Desarrollo del guion (35 minutos): los y las estudiantes crean el guion del producto auditivo asignado (el/la docente debe promover el uso del template de guion disponible en la herramienta digital) de forma individual a partir de la guía de preguntas facilitada por el/la docente.
 - Grabación del producto auditivo (40 minutos): cada estudiante utiliza la herramienta digital para grabar el producto auditivo a partir del guion



previamente escrito. Para que los estudiantes realicen esta actividad de forma contemporánea, la misma debe realizarse en el laboratorio de cómputo, o bien, se pueden asignar sesiones de trabajo independientes para cada estudiante paralelamente al desarrollo de otras actividades en el aula.

- Presentación grupal (30 minutos): cada estudiante presenta el resultado final de la actividad al resto de sus compañeros, racionalizando verbalmente cada una de las decisiones tomadas. Al finalizar cada estudiante, el/la docente debe promover que los compañeros de clase externen su opinión sobre el resultado.

3.3.2.3. Posibles aplicaciones

- **Actividad 1**
 - Dramatización de obras literarias universales o costarricenses; utilizando elementos artísticos auditivos como soporte.
 - Identificación de los ejes
 - > Eje central: Español.
 - > Eje transversal: Artes Plásticas.
 - Descripción de la tarea
- Guionización, dramatización y grabación de una escena de un texto literario, o bien, conceptualización y grabación de una escena dramatizada que sintetice un texto literario, utilizando elementos sonoros propios del período correspondiente a la misma (efectos de sonido y música). Se debe considerar la adaptación del vocabulario a la época en que se desarrolla la obra, o bien, se puede proponer una adaptación moderna para explorar temas como el lenguaje coloquial e informal.
- **Actividad 2**
 - Lectura de objetos artísticos como portadores de historias visuales colectivas, literatura y textos.
 - Identificación de los ejes
 - > Eje central: Artes Plásticas
 - > Eje transversal: Español



- Descripción de la tarea
 - > Selección de un objeto artístico específico y creación de una historia alrededor del mismo. En cada uno de los años que corresponden a III Ciclo y Educación Diversificada, es posible identificar objetos (por ejemplo una vasija antigua, una obra maestra de la pintura, un dispositivo moderno, etc) que pueden ser utilizados como punto de partida para:
 - ~ Crear una narración en primera persona, en la cual el "objeto" mismo narre su propia historia: de dónde viene, cuándo fue creado, quién lo posee.
 - ~ Crear una dramatización sencilla en torno a la creación o uso del objeto.
 - ~ Crear un anuncio publicitario sobre la exposición del objeto en un museo o bien, la venta del mismo.

3.3.3. Enfoque de competencias ***

- **Creatividad e innovación**

- El / la estudiante plantea ideas creativas para diseñar los guiones de los productos auditivos.
- El / la estudiante demuestra curiosidad e imaginación.
- El / la estudiante utiliza la herramienta disponible para personalizar los resultados.

- **Comunicación**

- El / la estudiante socializa sus ideas con los y las compañeras para tomar decisiones.
- El / la estudiante muestra respeto a la hora de escuchar a sus compañeros/compañeras.
- El / la estudiante utiliza vocabulario apropiado para expresar sus ideas.

*** Ver Anexo 1 para descubrir más sobre el Enfoque de Competencias y su aplicación práctica.



- El / la estudiante utiliza vocabulario apropiado al negociar con sus compañeros/compañeras.
- **Colaboración**
 - El / la estudiante logra trabajar en equipo para ejecutar las actividades grupales.
 - El / la estudiante es capaz de negociar y resolver conflictos con sus compañeros y compañeras para llegar a acuerdos y presentar resultados finales.
- **Vida y carrera**
 - El / la estudiante muestra flexibilidad a la hora de plantear sus ideas y escuchar otras.
 - El / la estudiante toma la iniciativa a la hora de explicar las ideas y conclusiones grupales.
- **Pensamiento crítico, resolución de problemas y toma de decisiones**
 - El / la estudiante analiza las opciones disponibles para completar la actividad.
 - El / la selecciona las herramientas correctas para completar la actividad.
 - El / la estudiante es capaz de explicar por qué utilizó específicamente las opciones seleccionadas para completar la actividad.

3.3.4. Propuesta de evaluación

- Durante la realización de las actividades de tipo grupal, el/la docente utiliza una Tabla de Cotejo (ver Anexo 2) para evaluar los indicadores detallados para cada una de las competencias propuestas anteriormente. En caso de que la actividad se desarrolle en varias sesiones o se trabajen diferentes contenidos relacionados entre sí (por ejemplo, la creación de dramatizaciones de las principales escenas de una única texto literario) el/la docente utiliza una Escala de Calificación (ver Anexo 2), con el fin de determinar no sólo la presencia del indicador, sino además su frecuencia.
- Posterior a la actividad didáctica de creación de los productos auditivos, el /



la docente evalúa el resultado final, a la luz de la actividad asignada, utilizando una Tabla de Cotejo (ver Anexo 2) para evaluar: si se cumplió la tarea indicada y si el producto resultante es claro y es coherente con la indicación inicial. La Tabla de Cotejo puede incluir valoraciones específicas relacionadas con el uso correcto del lenguaje (estructura del discurso o adecuado uso del formato de referencia, por ejemplo); así como con la correcta selección de los recursos auditivos en función de la tarea asignada (por ejemplo, si la música y los efectos de sonido seleccionados son coherentes con el contexto de referencia y con la correcta transmisión de la idea principal, o bien, si los recursos seleccionados no son solo ilustrativos sino que agregan valor conceptual al producto, entre otros).

- Para realizar una evaluación más detallada que, eventualmente incluya un componente de autoevaluación, el / la docente puede solicitar la recopilación de una serie de evidencias por parte de los estudiantes por medio de un Portafolio (ver Anexo 2). Estas evidencias pueden incluir las respuestas a la guía de preguntas facilitadas por el / la docente, los guiones utilizados como referencia para el grabación del producto auditivo, un listado de los recursos auditivos seleccionados (así como una justificación escrita que racionalice la selección de cada uno de ellos) y el producto auditivo resultante.

Anexos



Anexo I. El enfoque de Competencias Programa Competencias del Siglo XXI

Marco Teórico

Como marco general para la implementación de las herramientas contenidas dentro de cada uno de los Objetos de Aprendizaje desarrollados como parte del Capítulo Latinoamericano del proyecto Competencias del Siglo XXI, se tomará como punto de partida el Enfoque de Competencias.

Para entender el concepto de competencia, se parte de la definición del Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA por sus siglas en inglés). Según dicho programa, una competencia es un sistema de acción complejo que abarca las habilidades intelectuales, las actitudes y otros elementos no cognitivos, como motivación, valores y emociones, que son adquiridos y desarrollados por los individuos a lo largo de su vida y son indispensables para participar eficazmente en diferentes contextos sociales (INEE, 2005, p.16).

Por lo tanto, cada una de las actividades, discusiones y evaluaciones alrededor de las herramientas propuestas en el presente proyecto, deberán estar centradas en los resultados que demuestren que los y las participantes han adquirido habilidades, conocimientos y actitudes para enfrentarse a su contexto y resolver situaciones de su realidad cotidiana no solo de manera individual, sino también en sus interacciones con otras personas.

A continuación se presentan lineamientos y conceptos generales que deberán ser tomados en cuenta para asegurar la adecuada aplicación del Enfoque de Competencias.

Diseño constructivista

El presente proyecto se basa en un diseño de las actividades de aprendizaje de tipo constructivista. Éste plantea que el proceso de aprendizaje es social y cooperativo; por lo que la adquisición de los contenidos se da a través de una construcción grupal que toma los conocimientos previos y puntos de vista de todos los participantes para llegar a un aprendizaje común.

Aunque las herramientas desarrolladas pueden ser también utilizadas de forma independiente, y si bien cada individuo es creador de su conocimiento a nivel individual, el proceso de aprendizaje se completa solo cuando se ponen en común los resultados, se comparten conclusiones y se enriquece el conocimiento individual a partir de la discusión grupal.

Desarrollo de actividades significativas

Todas las actividades, tanto grupales como individuales, así como las evaluaciones de las mismas, deben estar contextualizadas en la realidad de los y las estudiantes. Por este motivo, en las actividades desarrolladas para este proyecto se han seleccionado casos, ejemplos y lenguaje conocido y relevante para el público meta, con el fin de desarrollar habilidades de convivencia y solución de situaciones a partir no solo de los conocimientos nuevos, sino también de los conocimientos previos que cada individuo posee.

La evaluación de competencias

Para definir los criterios de evaluación de cada actividad de aprendizaje, la propuesta planteada en el presente proyecto retoma algunos de los lineamientos generales del programa ATC21S tales como:

- Las evaluaciones deberán demostrar resultados por competencia a nivel individual y grupal.
- No se utilizarán notas, sino que se propone un sistema de puntaje que permita visualizar el nivel de avance de los y las estudiantes en el tiempo de acuerdo con los resultados obtenidos en las evaluaciones propuestas.

Por otro lado, las actividades evaluativas deberán permitir:

- Demostrar el nivel de interiorización e interpretación de la competencia de acuerdo con la realidad de los y las estudiantes, evitando siempre la memorización de conceptos y buscando la aplicación real del aprendizaje.
- Ofrecer retroalimentaciones periódicas a los y las estudiantes que les permitan obtener información sobre su nivel actual, sus fortalezas y potenciales puntos de mejora.

Aplicación práctica



Retomando las macro categorías en las que el proyecto ATC21s divide las Competencias del Siglo XXI (Maneras de Pensar, Herramientas para Trabajar, Maneras de Trabajar y Maneras de vivir en el mundo), para cada actividad de aprendizaje se sugiere la aplicación específica de una o varias de ellas. En detalle:

Maneras de pensar

- Creatividad e innovación: se aplica en actividades que requieran poner en práctica estrategias de imaginación activa, que refuerzen un proceso de pensamiento abstracto, con un resultado final concreto.
- Pensamiento crítico, resolución de problemas y toma de decisiones: se basa en el análisis de situaciones específicas, en búsqueda de soluciones alternativas, con el fin de promover que los estudiantes sean parte activa del proceso de aprendizaje.

Maneras de trabajar

- Comunicación: responde a la necesidad de socializar con los compañeros durante cada uno de los momentos del aprendizaje, especialmente en lo que se refiere a los resultados obtenidos y las experiencias resultado de cada una de las actividades.
- Colaboración: como fue señalado anteriormente, las actividades de aprendizaje han sido diseñadas para ser llevadas a cabo en equipos (parejas, tríos o con la totalidad del grupo), con el fin de aprovechar las ventajas del aprendizaje colaborativo. Esta será una competencia transversal, presente en todas las actividades propuestas.

Herramientas para trabajar

- Alfabetización informacional: se refiere a la capacidad de acceder a la información de forma eficaz y eficiente, así como a la habilidad de evaluarla para poder utilizarla de forma adecuada, precisa y creativa para analizar una situación o resolver un problema.
- Alfabetización en TICs: esta competencia se encuentra presente de forma transversal en el proyecto, dado que la aproximación metodológica seleccionada se basa en el desarrollo de herramientas digitales, multimedia e interactivas; para ser usadas a través de dispositivos tecnológicos.

Manera de vivir en el mundo

- Ciudadanía local y global: cada una de las herramientas se encuentra contextualizada dentro de una realidad significativa para el y la estudiante. Los diferentes ejercicios reflejan una realidad que representa el mundo al que se enfrentan los estudiantes diariamente; sin olvidar los impactos globales de cada una de sus decisiones.
- Vida y carrera: en este apartado se hace referencia a las competencias relevantes para que el estudiante se desempeñe exitosamente en su vida profesional y carrera. Por ejemplo: flexibilidad, iniciativa personal y capacidad para trabajar con otros.

- Responsabilidad personal y social: las herramientas de aprendizaje desarrolladas no existen en un espacio aislado, sino que se encuentran estrechamente relacionadas con las comunidades en las cuales participa el o la estudiante (escuela, casa, barrio); y dan énfasis a los dilemas éticos que pueden surgir en cada uno de estos espacios.

Anexo 2. Propuesta de evaluación Programa Competencias del Siglo XXI

A continuación se presenta la propuesta de herramientas evaluativas sugeridas por competencia, así como recomendaciones adicionales para su selección a la hora de desarrollar las actividades evaluativas de las diferentes actividades de aprendizaje contenidas en los Objetos.

Descripción de las Herramientas

Se propone el uso de 4 herramientas de evaluación: Tabla de cotejo, Escala de clasificación, Rúbrica y Portafolio). Cada una podrá ser seleccionada de acuerdo con las sugerencias presentes en la ficha didáctica de cada actividad, o bien, de acuerdo con la experiencia del o de la docente y las características de los y las estudiantes.

1- Tabla de cotejo

Esta herramienta es la más sencilla de crear y aplicar, ya que se basa en indicar con un SI o un NO si cada uno de los indicadores ligado a las competencias descritas, se encuentra presente o no en la presentación o el trabajo presentado por el o la estudiante. Dado que esta herramienta se basa en un sistema binario, la tabla de cotejo es una forma rápida y sencilla de evaluar una actividad puntual, única y enfocada al análisis inicial de un tema. No se recomienda utilizarla para actividades que requieren un análisis cualitativo de los resultados.

ACTIVIDAD - CREACIÓN DE UN CATÁLOGO VIRTUAL	
<i>Marcar con una X cuando se presenta el indicador.</i>	
Contenido	
1. Desarrolla un tema de forma coherente.	<input checked="" type="checkbox"/>
2. La información es precisa y actualizada.	<input checked="" type="checkbox"/>
3. Presenta buena gramática y ortografía.	<input checked="" type="checkbox"/>
Material multimedia	
4. Utiliza imágenes ilustrativas.	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Incluye videos <i>embedded</i> .	<input type="checkbox"/>
6. Agrega links para profundizar los temas.	<input checked="" type="checkbox"/>
Organización	
7. Jerarquiza la información usando títulos, bullets, etc.	<input checked="" type="checkbox"/>
8. Categoriza el tema usando <i>tags</i> y categorías.	<input checked="" type="checkbox"/>
Puntaje total	6 puntos

Tabla N°1. Ejemplo de tabla de cotejo

2- Escala de clasificación

La escala de clasificación es muy parecida a la tabla de cotejo, pero presenta el valor agregado de que permite indicar la frecuencia con la cual el indicador se presenta. Esto significa que podemos darle seguimiento al proceso de aprendizaje a través de una serie de actividades evaluativas complementarias que, al final del proceso, van a demostrar los resultados globales en una sola tabla de resultados.

En lugar de utilizar un sistema binario, esta herramienta se basa en la definición de un continuo de números. Esto permite realizar una evaluación más detallada: no indicamos sólo si el indicador se presenta o no, sino además con qué frecuencia. Esto da como resultado una evaluación más flexible, que permite realizar un análisis más detallado del desempeño del o de la estudiante.

ACTIVIDAD - MANTENIMIENTO DE UN CÁTALOGO VIRTUAL				
Indique con qué frecuencia se presentan los siguientes indicadores: 0 no se presenta; 1 se presenta poco; 2 generalmente se presenta; 3 siempre se presenta.				
Contenido	0	1	2	3
1. Desarrolla un tema de forma coherente.	0	1	2	3
2. La información es precisa y actualizada.	0	1	2	3
3. Presenta buena gramática y ortografía.	0	1	2	3
Material multimedia	0	1	2	3
4. Utiliza imágenes ilustrativas.	0	1	2	3
5. Incluye videos <i>embedded</i> .	0	1	2	3
6. Agrega links para profundizar los temas.	0	1	2	3
Organización	0	1	2	3
7. Jerarquiza la información usando títulos, bullets, etc.	0	1	2	3
8. Categoriza el tema usando tags y categorías.	0	1	2	3
Total	0	2	6	9
Puntaje total	17 puntos			

Tabla N°2. Ejemplo de escala de clasificación

En el ejemplo anterior, al realizar el análisis de la actividad realizada o de trabajo entregado por el o la estudiante se identifica, por cada indicador, la frecuencia con la que se presenta, y se asigna el puntaje correspondiente de la siguiente forma: si el indicador no se presenta nunca, no se asigna ningún punto; si se presenta raramente, se asigna un punto; si se presenta frecuentemente, se asignan 2 puntos; si se presenta siempre, se asignan 3 puntos. Usted puede utilizar la escala de puntos que desee. Al final del período bastará con una sencilla suma para obtener el resultado final.

3- Rúbricas

La rúbrica, conocida también como matriz de evaluación, es una herramienta más compleja que sirve para analizar el desempeño del o de la estudiante de forma detallada y específica. Esta herramienta es una matriz de doble entrada, en la cual se pueden retomar las mismas competencias que usamos en las herramientas anteriores. Sin embargo, en vez de establecer indicadores únicos, en la matriz debemos plantear un continuo cualitativo que describe cada indicador en sus diferentes niveles: conductas observables que caracterizan desde un desempeño novato hasta un desempeño experto. Esta descripción detallada también puede incluir errores comunes o malas prácticas.

Indicadores	Deficiente (1)	Regular (2)	Bueno (3)	Excelente (4)
Contenido	La información presentada no está relacionada con el tema principal.	La información presentada está poco relacionada con el tema principal.	Toda la información está relacionada con la idea principal y presenta una idea secundaria o ejemplos.	Toda la información está claramente relacionada con la idea principal y presenta varias ideas secundarias o ejemplos.
	La información se encuentra totalmente desactualizada.	La información está desactualizada y se incluyen datos con más de 5 años.	La información está actualizada y se incluyen datos con menos de 5 años.	La información está 100% actualizada y se incluyen datos del último año.
	Presenta frecuentes errores gramaticales y ortográficos.	Presenta algunos errores gramaticales y ortográficos.	La gramática y la ortografía utilizadas son casi siempre correctas.	No presenta ningún error gramatical u ortográfico.
Material multimedia	No incluye imágenes ilustrativas.	Contiene imágenes ilustrativas no pertinentes.	Contiene 1-2 imágenes ilustrativas pertinentes al tema.	Contiene más de dos imágenes ilustrativas pertinentes al tema.
	No incluye ningún video.	Incluye uno o más links a videos en sitios externos.	Incluye uno o más videos embedados dentro de la publicación.	Incluye uno o más videos embedados de fuentes diferentes a YouTube.
	No incluye ningún link para profundizar.	Incluye links para profundizar poco relevantes.	Incluye links para profundizar relevantes.	Incluye links para profundizar de fuentes confiables y relevantes.
Organización	No se utilizan jerarquizadores gráficos o textuales.	Se utilizan incorrectamente algunos jerarquizadores.	Se utilizan correctamente algunos jerarquizadores.	Se utilizan todos los jerarquizadores gráficos y textuales necesarios.
	No se usan categorías o tags.	Se usan solo categorías o solo tags no pertinentes.	Se usan categorías y tags medianamente pertinentes.	Se usan categorías y tags 100% pertinentes.

Tabla N°3. Ejemplo rúbrica, matriz de descripción de indicadores

Indicadores	Deficiente (1)	Regular (2)	Bueno (3)	Excelente (4)
Contenido				X
		X		
			X	
Material multimedia				X
	X			
			X	
Organización			X	
				X
TOTAL	1	2	9	12
PUNTAJE	22 puntos			

Tabla N°4. Ejemplo de rúbrica, matriz de resultados

Una vez que se han desglosado las competencias, es necesario analizar el producto entregado para determinar el puntaje. Para realizar este procedimiento, se toma la matriz de resultados y se asigna una X en el espacio que corresponde al desempeño del o de la estudiante. Para determinar la calificación final, basta con sumar los puntos obtenidos. Esta herramienta es útil para evaluar actividades complejas, debido al nivel de detalle que ofrece.

4- Portafolio

El portafolio es considerado un sistema alternativo de evaluación, que se basa en un modelo predominantemente cualitativo. Un portafolio corresponde a la recopilación cronológica que lleva a cabo el o la estudiante de las "evidencias" de su aprendizaje. Las evidencias pueden ser de tres tipos: escritas, como por ejemplo, documentos, fichas u otros organizadores gráficos; audiovisuales, como audio, video o presentaciones interactivas; o artísticas, como fotografías, dibujos o pinturas.

El portafolio no debe contener todas las evidencias que ha generado el o la estudiante, sino sólo las más significativas, el proceso de seleccionar las evidencias es en sí mismo una oportunidad para el aprendizaje, porque permite al estudiante valorar críticamente la totalidad de su trabajo, con el fin de escoger sólo el material verdaderamente significativo.

El portafolio permite entender, valorar y apreciar el progreso que un o una estudiante realiza con respecto a un aprendizaje específico; de manera que él o ella puede descubrir, a través del análisis de las evidencias, como un tema que inicialmente le era extraño o difícil, se transforma en un contenido que domina como parte de su conocimiento.

Al evaluar el portafolio es importante recordar que las evidencias deben demostrar un crecimiento continuo y una mejoría gradual en el desempeño. Por este motivo, es importante hacer revisiones periódicas con los y las estudiantes para valorar los aportes, guiarlos en la selección o creación de evidencias y sobretodo, hacer cambios en la marcha si es necesario. Para la evaluación puntual del portafolio se recomienda utilizar tablas de cotejo y escalas de clasificación, que permitan puntuar los resultados y medir el nivel de avance en la adquisición de la competencia específica.

Herramientas aplicadas a las competencias

CATEGORÍA	COMPETENCIA	HERRAMIENTA SUGERIDA*	EJEMPLO DE USO
Maneras de Pensar	Creatividad e innovación	Portafolio + Escala de clasificación	<p>Los y las estudiantes desarrollan el portafolio que compile los mejores trabajos desarrollados durante el trimestre a partir del uso del Objeto de aprendizaje.</p> <p>El o la docente crea una escala de clasificación para evaluar cada una de las entradas incluidas por los y las estudiantes en el portafolio.</p>
	Pensamiento crítico, resolución de problemas, toma de decisiones	Rúbrica	<p>Alrededor de una actividad específica de resolución de casos (dramatización, desarrollo de conclusión de cómic, discusión general) se aplica una rúbrica que incluya indicadores como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Análisis inicial del problema - Planteamiento de soluciones - Organización de ideas - Contextualización de la solución planteada
	Aprender a aprender / metacognición	Rúbrica	<p>A partir de un proceso de investigación relacionado con un tema específico, el o la docente crea una rúbrica para evaluar indicadores como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Herramientas seleccionadas - Recopilación de la información - Presentación de resultados - Conclusiones de el/la estudiante

Maneras de trabajar	Comunicación	Escala de clasificación	Desarrollo de una escala de clasificación que incluya indicadores de comunicación para evaluar la frecuencia con la que se presentan en las distintas actividades como discusiones, trabajos grupales, assertividad, uso adecuado del lenguaje, entre otros
	Colaboración (trabajo en equipo)	Escala de clasificación	Desarrollo de una escala de clasificación que incluya indicadores de colaboración para evaluar el desempeño de los y las estudiantes en las actividades colaborativas incluyendo, por ejemplo, liderazgo, capacidad de negociación y habilidades para interactuar socialmente, entre otros.
Herramientas para trabajar	Alfabetización informacional	Rúbrica	Posterior al desarrollo de un artículo científico relacionado con un tema del Objeto de Aprendizaje en curso el o la docente plantea una rúbrica para evaluar el uso de la información, incluyendo indicadores como: <ul style="list-style-type: none"> - Uso de fuentes - Cita de fuentes - Capacidad de síntesis - Habilidad para explicar puntos de vista personales
	Alfabetización en tecnologías de la información y comunicación	Portafolio + Tabla de cotejo	Los y las estudiantes compilan evidencias que demuestren su avance en el uso de las diferentes herramientas digitales del Objeto de Aprendizaje. El o la docente desarrolla una tabla de cotejo que incluya todas las herramientas disponibles, para evaluar la presencia o no de las mismas en el entregable de los y las estudiantes.

Maneras de vivir en el mundo	Cuidadanía – local y global	Tabla de cotejo	A partir de la creación de un ensayo sobre “mi comunidad” el o la docente crea una tabla de cotejo para evaluar la inclusión de diferentes indicadores relacionados con el contexto específico de los y las estudiantes
	Vida y carrera	Portafolio + rúbrica	<p>A partir de la compilación de materiales resultado de las diferentes actividades de un Objeto de Aprendizaje los y las estudiantes llegan a una conclusión sobre la carrera profesional que desean seguir.</p> <p>El o la docente plantea una rúbrica que incluya indicadores como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Análisis de opciones disponibles - Análisis de destrezas y puntos de mejora personal - Justificación de la selección
	Responsabilidad personal y social, incluyendo conciencia y competencias culturales	Rúbrica	<p>Los y las estudiantes desarrollan un check list de sus responsabilidades personales y sociales para convivir en sociedad, de acuerdo con el contexto específico en que viven.</p> <p>El o la docente plantea una rúbrica que incluya indicadores como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Análisis del contexto - Conocimiento de su comunidad - Inclusión de competencias culturales

*Las herramientas sugeridas en esta tabla representan un ejemplo de cómo podrían alinearse las mismas con las diferentes competencias del Siglo XXI. Sin embargo, en muchos casos el o la docente podrá utilizar más de una opción o una alternativa diferente a la planteada, de acuerdo con las características específicas de sus estudiantes y del contexto en el cual se desenvuelven.