

VII. Competencias transversales

DESEMPEÑOS POR GRADO

Ciclo V

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.







Glosario

Área: Personal Social

Actores sociales:

Son los protagonistas de las acciones que construyen los distintos espacios o territorios. Se refiere a los sujetos de la vida social; sean estos individuales o colectivos, públicos o privados, comunitarios o institucionales. Estos actores sociales pueden ser organizaciones sociales de base, sindicatos, partidos políticos, iglesias, instituciones de gobierno, entre otros.

Adaptación al cambio climático:

Ajustes en sistemas humanos o naturales como respuesta a estímulos climáticos o sus efectos, que pueden moderar el daño o aprovechar los beneficios.

Ambiente:

Comprende los elementos físicos, químicos y biológicos de origen natural o antropogénico que, en forma individual o asociada, conforman el medio en el que se desarrolla la vida. Son los factores que aseguran la salud individual y colectiva de las personas y la conservación de los recursos naturales, la diversidad biológica y el patrimonio cultural asociado a ellos, etc.

Asuntos públicos:

Son cuestiones concernientes a todos los ciudadanos, es decir, que afectan a la comunidad, y por ello se distinguen de aquellos que solo importan a grupos específicos o personas. Asimismo, constituyen temas que pueden tener un tremendo impacto en la calidad de vida de la población, de modo que deliberar sobre ellos enriquece y profundiza nuestro conocimiento de la realidad.

Autonomía:

Es la facultad de una persona que le permite tomar decisiones y actuar según su criterio personal. Permite que las personas puedan manejar mejor la presión social, regular su comportamiento, clarificar su propósito en la vida y favorecer su crecimiento personal, tomando en cuenta a los demás.

Es importante recordar que tanto el bienestar como la autonomía son procesos personales, pero también construcciones culturales. Por ello, la formación desde la institución educativa debe partir del reconocimiento y la valoración de las distintas tradiciones y cosmovisiones en clave de interculturalidad.

Cambio climático:

Cambio del clima atribuido directa o indirectamente a la actividad humana, que altera la composición de la atmósfera mundial y que se suma a los cambios naturales del clima.

Ciudadanía:

Es un proceso en construcción permanente por el que la persona se va constituyendo como sujeto de derechos y responsabilidades, y va desarrollando sentido de pertenencia a una comunidad política (desde lo local a lo nacional y lo global). El ciudadano y la ciudadana se comprometen, desde una reflexión autónoma y crítica, con la construcción de una sociedad más justa, de respeto y valoración de la diversidad social y cultural. Son capaces, asimismo, de establecer un diálogo intercultural desde el reconocimiento de las diferencias y del conflicto como algo inherente a las relaciones humanas.

Convivencia:

Implica la construcción de una comunidad política. Supone estar atentos a la forma en que se producen y reproducen las distintas maneras de relacionarnos y reconocernos y, a la vez, a las experiencias de tolerancia, colaboración y manejo de las diferencias, de la diversidad y de los conflictos, consustanciales a cualquier convivencia humana. Esta convivencia debe, además, generar oportunidades para un crecimiento personal que afirme y potencie la individualidad del sujeto (León, 2001), desde la cual se pueda proyectar a participar.

Democracia:

Es un sistema político que se enmarca en el respeto del Estado de derecho y se sustenta en la vigencia plena de la Constitución Política y los derechos humanos individuales y colectivos. También es una forma de vida, que tiene su origen en la convivencia armónica entre los seres humanos, y supone una auténtica asociación entre las personas para la buena marcha de los asuntos públicos, en el marco del diálogo intercultural.

Desarrollo sostenible:

Es un proceso continuo de cambio orientado a la satisfacción de las necesidades de la generación presente, sin comprometer la capacidad de las generaciones futuras de satisfacer sus propias necesidades. Este proceso contempla cuatro dimensiones: la sociedad, el ambiente, la cultura y la economía, que están interconectadas, no separadas.

Educación Sexual integral (ESI):

Es el espacio sistemático de enseñanza aprendizaje que promueve valores, conocimientos, actitudes y habilidades para la toma de decisiones conscientes y críticas con relación al cuidado del propio cuerpo, las relaciones interpersonales, el ejercicio de la sexualidad. Tiene como finalidad principal que los estudiantes vivan su sexualidad de manera saludable, integral y responsable en el contexto de relaciones interpersonales democráticas, equitativas y respetuosas. La ESI toma en cuenta las particularidades de cada etapa del desarrollo y considera las dimensiones biológica- reproductiva, socio-afectiva, ética y moral.

Género:

Roles y conductas atribuidas por las diferentes sociedades y culturas a hombres y mujeres, entendidos desde una dimensión sociocultural, y no exclusivamente biológica. El concepto de género es un elemento clave para hacer posible relaciones más democráticas entre hombres y mujeres. Implica establecer las responsabilidades del individuo, la familia, la comunidad y el Estado en la construcción de relaciones basadas en la igualdad de oportunidades y el respeto a las diferencias.

Identidad:

Alude al sentido de mismidad y continuidad a través del tiempo y los diversos cambios experimentados. Se desarrolla desde el nacimiento y, por lo general, se consolida hacia el final de la adolescencia, continuando su desarrollo a lo largo del ciclo vital. El logro de la identidad supone la posibilidad de sentir que seguimos siendo “la misma persona” frente a diversas situaciones que enfrentamos y que exigen de nosotros comportamientos disímiles.

Es la conciencia que una persona tiene de ser ella misma y distinta a los demás. Involucra tanto la noción de singularidad, que hace única y diferente a cada persona, y a la vez alude a lo que se comparte con otros y permite ubicar a una persona como parte de un grupo de referencia. La identidad se construye a través de un proceso de diferenciación de la persona con respecto a los otros y de un proceso de integración que permite la pertenencia e identificación con un grupo. La identidad es tanto una construcción personal como una construcción social.

Igualdad de género:

Es la valoración igualitaria de los diferentes comportamientos, aspiraciones y necesidades de los hombres y las mujeres. En una situación de igualdad real, los derechos, responsabilidades y oportunidades de hombres y mujeres no dependen de su naturaleza biológica, por lo tanto, tienen las mismas condiciones y posibilidades para ejercer sus derechos y ampliar sus capacidades y oportunidades de desarrollo personal, de manera que puedan contribuir al desarrollo social y beneficiarse de sus resultados.

Mitigación:

Es el resultado de la aplicación de un conjunto de medidas tendientes a reducir el riesgo y a eliminar la vulnerabilidad física, social y económica.

- **Mitigación del cambio climático:** Conjunto de intervenciones humanas que buscan reducir las fuentes o mejorar los sumideros de gases de efecto invernadero.

Orientación sexual:

La orientación sexual es la atracción emocional, afectiva y sexual hacia otra persona. No es una elección voluntaria que una persona hace en un momento y luego la cambia. Es más bien, el resultado de la compleja interacción de muchas circunstancias a lo largo de la vida (aspectos biológicos, cognitivos y del entorno).

Participación ciudadana:

Es la acción coordinada de los ciudadanos y las ciudadanas en la búsqueda del bien común desde una perspectiva democrática. Implica participar en los procesos de toma de decisiones públicas que tienen repercusión en sus vidas, a partir del reconocimiento de sus deberes y derechos. Supone no solo respetar la legislación, sino hacerla respetar, llegando incluso a la denuncia de delitos ecológicos. Busca generar capacidades y disposiciones para una participación activa, tanto individual como colectiva, en el mantenimiento y la conservación de los ecosistemas y la toma de decisiones de gestión ambiental, para contribuir a la construcción de una cultura ambiental que sirva de base a sociedades sostenibles.

Sexo:

Es el conjunto de características físicas, biológicas, anatómicas y fisiológicas de los seres humanos, que los definen como hombre o mujer. El sexo viene determinado por la naturaleza, desde el nacimiento.

Sexualidad:

Es la articulación de las dimensiones biológica- reproductiva, socio-afectiva, ética y moral, que interactúan entre sí a lo largo de la vida de las personas. La sexualidad integral se expresa a través de los afectos, la identidad, la intimidad, el amor, la reproducción, la familia, el bienestar, las relaciones con los demás y los roles. Así, vivir la sexualidad de manera integral, permite construir relaciones personales democráticas, equitativas y respetuosas.

Sistema económico:

Comprende a los agentes que participan en la economía de un país y las actividades que desarrollan, así como las interrelaciones que se dan entre ellos. Además, es un sistema que distribuye los recursos escasos entre sus posibles usos.

Sistema financiero:

Es el conjunto de organizaciones públicas y privadas a través de las cuales se captan, administran y regulan los recursos financieros que se negocian entre los diversos agentes económicos del país.

Tiempo histórico:

Es una construcción cultural que permite ordenar y comprender los cambios y permanencias en el devenir humano. Incluye el uso de un sistema de convenciones (calendarios, décadas, ciclos, milenios, entre otros) y categorías temporales (sucesión, simultaneidad, duración, ritmos, cambios y permanencias) que permiten ordenar y explicar los procesos históricos.

Área: Educación Física

Acción motriz:

Es el conjunto de actividades físicas a través de las cuales el ser humano se manifiesta en un contexto determinado.

Actividad física:

Se considera actividad física a cualquier movimiento corporal producido por los músculos esqueléticos, que exija gasto de energía y una experiencia personal que permita interactuar con los demás y con el entorno.

La actividad física abarca el ejercicio físico y, también, otras actividades, que, según sus objetivos, se pueden clasificar en las siguientes:

- **Actividad física utilitaria:** actividades laborales y tareas domésticas.
- **Actividades lúdicas:** incluye todas las formas de juego (juegos de mesa, juegos de salón, juegos tradicionales, etc.).
- **Actividades recreativas:** como todas las actividades realizadas por el sujeto en su tiempo libre, elegidas libremente y que le proporcionan placer.
- **Las actividades en la naturaleza o al aire libre:** prácticas recreativas en pleno contacto con el medio natural, tales como caminatas, excursiones, campamentos, acantonamientos.
- **Actividades deportivas:** entendidas como toda actividad física sujeta a determinadas normas, en que se prueba, con o sin competición, habilidades motrices básicas y específicas.

Alimentación saludable:

Es una alimentación variada, preferentemente en estado natural o con procesamiento mínimo, que aporta energía y todos los nutrientes esenciales que cada persona necesita para mantenerse sana, permitiéndole tener una mejor calidad de vida en todas las edades.

Capacidades físicas:

Son aquellas capacidades cuyo potencial es congénito y genéticamente determinado. Son de carácter interno y se manifiestan a través de las acciones motrices. Pueden desarrollarse y mejorarse con la práctica.

Existen distintos tipos de capacidades físicas:

Condicionales: son cualidades funcionales del organismo que dependen de los procesos metabólicos y energéticos. Su presencia es condición indispensable para que el movimiento sea posible en una acción motriz intencionada. El individuo posee y desarrolla dichas capacidades y las mantiene de forma limitada, de acuerdo a los factores genéticos, estructurales, fisiológicos, biomecánicos, psicológicos y energéticos. Las capacidades condicionales son la fuerza, la resistencia y la velocidad.

Coordinativas: son las capacidades determinadas por los procesos de regulación y control del sistema nervioso. Ellas son el ritmo, la reacción, el acoplamiento, la diferenciación, la adaptación, la orientación espacio-temporal, el equilibrio, la relajación y la regulación del movimiento.

Amplitud de movimiento: Llamada también flexibilidad, es la capacidad para realizar el máximo de recorrido de las articulaciones en posiciones diversas, con base en la movilidad articular y elasticidad muscular.

Corporeidad:

Es el proceso de constitución de la persona a través de la motricidad como vivencia del hacer, del saber, del pensar, del sentir, del comunicar y del querer en interacción con su entorno. Este proceso reconoce la dimensión integral del ser humano en sus aspectos motriz, afectivo y cognitivo.

Cuerpo:

Es el conjunto de las partes que forman un ser vivo en todas sus dimensiones: biológica, psicológica, de la especie, de la historia personal, social y de las circunstancias de cada uno, es decir, todo lo que vemos de nosotros mismos.

Desarrollo psicomotor:

Corresponde al desarrollo de los aspectos psicológicos, motrices y afectivos que condicionan la construcción de la personalidad del niño, la niña y el/la adolescente. La evolución psicológica, el desarrollo de habilidades motrices y la afectividad son causa-efecto de la corporeidad del individuo.

Deporte:

Es una actividad física ejercida como juego o competición, cuya práctica supone entrenamiento y sujeción a norma. Blázquez Sánchez (1999), según el propósito que se persiga, lo clasifica en:

1. **Deporte recreativo:** aquel que es practicado por placer, disfrute o goce, sin ninguna intención de competir o superar un adversario.
2. **Deporte competitivo:** aquel que es practicado con la intención de vencer a un adversario o superarse a sí mismo.
3. **Deporte educativo, formativo o escolar:** cuyo objetivo fundamental es la educación integral del niño o de la niña y el desarrollo armónico de su personalidad. El deporte educativo debe permitir el desarrollo de las aptitudes motrices y psicomotrices en relación con los aspectos afectivos, cognitivos y sociales de su personalidad, respetando los estadios del desarrollo humano.

Ejercicio físico:

Es una variedad de actividad física voluntaria, sistemática, planificada, estructurada y repetitiva, cuyo objetivo es mantener, desarrollar y perfeccionar todas las cualidades psicológicas y físicas de las personas.

Educación física:

La educación física es un área pedagógica que contribuye al desarrollo integral de la persona a través de la construcción de la corporeidad, la generación de una conciencia sociocrítica hacia el cuidado de la salud y el desarrollo de habilidades sociomotrices.

Salud:

La Organización Mundial de la Salud (1946) señala que salud no es solamente la ausencia de enfermedad, sino el estado de completo bienestar físico, mental y social del individuo.

Esquema corporal:

Según Ballesteros (1982), el esquema corporal puede definirse como la intuición global o el conocimiento inmediato de nuestro cuerpo, tanto en estado de reposo como en movimiento en función de la interacción de sus partes y, sobre todo, de su relación con el espacio que le rodea.

Es un proceso de construcción complejo en el que interviene la maduración neurológica y sensitiva, la interacción social y el desarrollo del lenguaje. El esquema corporal está íntimamente ligado a aspectos cognitivos, perceptivos y motrices, que tiene inicio en el nacimiento y que en condiciones normales finaliza en la pubertad.

Expresión corporal:

Es una forma de expresión, comunicación, exteriorización de sentimientos y sensaciones a través del cuerpo, única y particular de cada ser humano.

Habilidades motrices:

Según Durand (1988), constituyen la capacidad para dar una respuesta ante una situación de manera eficiente y económica, con la finalidad de alcanzar un objetivo preciso. Es el resultado de un aprendizaje adquirido por el individuo en relación con el medio.

Las habilidades motrices se clasifican así:

- **Básicas:** Son movimientos elementales básicos que desarrolla el(la) niño(a) en forma natural. Algunas de estas implican el **desplazamiento del cuerpo**, tales como andar, correr, saltar, reptar, trepar, andar en cuadrupedia, efectuar giros y mantener el equilibrio. Otros implican la **manipulación de objetos**, como coger, lanzar, dibujar y escribir.
- **Específicas:** Son las habilidades motrices básicas combinadas que buscan la eficacia en los movimientos para resolver una situación motriz determinada. Por ejemplo, correr con zancadas amplias y efectuar el salto de longitud.

Habilidades sociomotrices:

Son el resultado de las interacciones que se dan entre las personas en la práctica de actividad física, que contribuyen al desarrollo de la personalidad y a la mejora de los factores sociales, emocionales y de comunicación.

Imagen corporal:

Es la representación mental amplia del cuerpo, en su forma y tamaño. Dicha representación está influenciada por factores culturales, sociales, individuales y biológicos que se modifican con el tiempo (Slade, 1994).

Iniciación deportiva:

Según Hernández Moreno (1988), la iniciación deportiva es el proceso de enseñanza y aprendizaje que siguen los estudiantes para la adquisición del conocimiento de la estructura de los deportes, desde que toman contacto con ellos hasta que son capaces de jugarlos.

Juego:

Es una actividad espontánea, placentera, libre y educativa, que favorece las interacciones que se dan en el entorno y guarda un cierto orden dado por reglas. El juego constituye un elemento vital en los estudiantes, ya que posibilita las bases del comportamiento social de la persona.

Motricidad:

La motricidad es una manifestación de la corporeidad puesta en acción de manera pensada, intencional y emocional.

Postura corporal:

Es la alineación simétrica y proporcional de los segmentos corporales alrededor del eje de la gravedad. Es considerada como la actividad refleja del cuerpo con relación al espacio, así como la base de las acciones motrices y de los procesos de aprendizaje relacionados.

Tono

Según Berrueto (2000), la función tónica es importante en el desarrollo psicomotor, puesto que organiza el esquema corporal, el equilibrio, la posición y la postura, que son las bases de la actuación y el movimiento dirigido e intencional. El tono depende de un proceso de regulación neuromotora, neurosensorial y emocional.

Área: Arte y Cultura

Artes visuales:

Son las manifestaciones que incluyen una amplia gama de formas, géneros y estilos de las artes tradicionales como el dibujo, la pintura, la escultura, el grabado, la arquitectura y la fotografía, así como el arte comercial, los oficios tradicionales y plásticos, el diseño industrial, el arte del *performance* y los medios de comunicación electrónicos.

Animación:

Es el proceso de creación de la ilusión de movimiento a través de una serie de imágenes (recortes, dibujos, imágenes digitales, papel, fotografías, marionetas, figuras esculpidas, etc.) que muestran ligeros cambios progresivos y secuenciales en el tiempo utilizando diversas técnicas (arcilla, animación con recortes, *stop motion* y otros procesos digitales).

Códigos culturales:

Son los modos de hacer y pensar que son ejecutados por un pueblo o grupo de personas de manera específica (por ejemplo, el ritual de saludarse con la mano o un beso) y que tienen un significado común y distintivo para ese pueblo o grupo.

Composición:

Estructura que combina los elementos de los lenguajes con un sentido, concepto o lógica.

Elementos del arte

Son componentes fundamentales de los lenguajes artísticos.

- **Elementos de las artes visuales:** línea, figura y forma, espacio, color, textura y valor.
- **Elementos de la danza:** cuerpo, espacio, tiempo, energía, relación.
- **Elementos del teatro:** personaje/rol, relación, tiempo y lugar, tensión, enfoque y énfasis.
- **Elementos de la música:** duración, tono, dinámica, timbre, textura/armonía, forma.

Estética

Es la disciplina que contempla la naturaleza del arte y su función en la experiencia humana. Tiene que ver con la necesidad de introducir la noción de belleza y los principios que la sustentan.

Estilo:

Es una forma particular o distintiva en la que se crea o realiza un trabajo artístico (una danza o una pintura); se asocia a menudo con un artista en particular, grupo de *performance*, coreógrafo, o periodo de tiempo.

Género:

Es una categoría que presenta características comunes y está definida por una tradición y manera de llevarse a cabo (teatro experimental, danza contemporánea, música clásica, etc.).

Improvisación:

Es el acto de crear un movimiento o una representación de manera espontánea, en respuesta a un estímulo. Puede ser individual o grupal.

Kinestésico:

Se denomina así a lo que percibimos o sentimos con relación al movimiento en el cuerpo o el entorno. Etimológicamente, significa “sensación o percepción del movimiento”.

Lenguajes artísticos:

Son aquellas disciplinas artísticas que tienen sus propios códigos, formas o símbolos para comunicar e interpretar de manera visual, sonora o kinestésica. Incluyen las artes visuales, la danza, la música y el teatro.

Manifestaciones artístico-culturales:

Son todas aquellas creaciones o actos creativos de una persona o cultura que responden a sus necesidades de expresión o comunicación estética.

Materiales:

Son las sustancias de las que algo está hecho o puede hacerse. Incluyen los medios (crayones, arcilla, tinta), las superficies (papel, madera, cartón) y objetos encontrados (hojas, chapitas, ramas) con los que pueden hacerse objetos o instrumentos.

Medios audiovisuales:

Son herramientas, dispositivos y tecnología usada para realizar una obra o una producción donde interviene tanto imagen como video, texto, animación y sonido. Incluyen cámaras, video o equipos de edición digital, televisores, grabadoras de audio, proyectores, computadoras y cualquier *software* requerido para usarlos.

Patrimonio material e inmaterial:

Son elementos culturales hereditarios, reconocidos principalmente por su valor excepcional dentro de sus propias comunidades, desde el punto de vista no solo histórico, sino artístico, científico y tecnológico. El patrimonio cultural material abarca monumentos (obras arquitectónicas, esculturas, pinturas y obras de carácter arqueológico), conjuntos (construcciones aisladas o reunidas), lugares (obras del hombre y la naturaleza) y artefactos culturales. El inmaterial se refiere al conjunto de conocimientos de las tradiciones, técnicas y costumbres que se practican y aprenden de una generación a otra, manteniendo vivas las expresiones y la identidad de una comunidad (prácticas orales, artes del espectáculo, tradiciones, rituales, festividades, técnicas artesanales, conocimientos y prácticas relativos a la naturaleza y al universo)⁵⁶.

Performance:

Es una muestra escénica en vivo, usualmente ligada al arte conceptual, donde el objeto de arte ya no es central, sino el sujeto que ejecuta. También se le conoce como arte performativo.

Principios del arte o del diseño

Son las ideas aceptadas de manera general sobre las cualidades que contribuyen a la efectividad de un trabajo artístico. Se usan como orientaciones para componer una imagen (usualmente una imagen visual) y analizarla. Estas cualidades incluyen balance o equilibrio, énfasis, armonía, movimiento, proporción, ritmo, unidad y variedad.

Simbólico:

Que usa alguna imagen (por ejemplo, un dibujo) para representar o expresar otra cosa (una idea, un estado de ánimo, una persona o un animal).

Técnica:

Método o procedimiento para usar una herramienta, un medio o un material para producir un trabajo artístico o lograr un efecto expresivo (por ejemplo, usar un lápiz para crear tonos claros u oscuros).

⁵⁶ Unesco. (2011). ¿Qué es el Patrimonio Cultural Inmaterial? Recuperado de <http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?lg=es&pg=00002>

Área: Comunicación

Contexto sociocultural:

Se refiere a las características sociales y culturales (estrato social, político o étnico, roles, lengua, costumbres, moral, creencias, entre otras) en las que se escriben y leen los diversos tipos de textos.

Énfasis y matices intencionados:

Los énfasis son expresiones que el autor releva deliberadamente a través de reiteraciones, modalizadores, metáforas, entre otros recursos, según la intención comunicativa, y que el lector reconoce a partir de la comprensión del texto. Los matices son precisiones específicas sobre temas o hechos que otorgan variedad a las descripciones en los textos a través, por ejemplo, del cambio de tonos o giros expresivos.

Estilo:

Es una característica particular presente en los textos literarios a partir de una selección entre las diferentes posibilidades y usos del lenguaje, que tienden a constituirse como rasgos distintivos de determinados autores o movimientos literarios.

Estrategias discursivas:

Se refiere al uso de procedimientos lingüísticos y extralingüísticos para construir el sentido del texto y asegurar su propósito comunicativo. Por ejemplo, el diseño de un afiche o el uso de mayúsculas para llamar la atención del lector. O también el uso de la ejemplificación en un debate para persuadir a los interlocutores.

Estructura simple:

Se refiere a la conformación uniforme y homogénea de un texto. Por ejemplo, cuando se plantea una sola secuencia textual o una de ellas predomina claramente (cuando el texto describe a un animal). Asimismo, presenta una secuencia lógica, espacial y temporal lineal. Por ejemplo, inicio, desarrollo y final, en el caso de los textos literarios narrativos.

Estructura compleja:

Es aquella que rompe con la uniformidad y linealidad en la composición del texto. Las estructuras complejas suelen agrupar los siguientes elementos: a) un número variado de secuencias textuales (un mismo texto describe, narra, explica, etc.); b) una variada gama de estrategias discursivas, por ejemplo, el uso de técnicas como el flashback en los textos literarios, o de preguntas retóricas en textos argumentativos; c) un formato discontinuo que quiebra la linealidad del texto. Además, el tipo de vocabulario, la cantidad de información o la sintaxis son elementos que pueden añadir complejidad a la estructura de un texto.

Formato y soporte:

El formato es el modo en que se presenta la información en un texto. Puede ser *continuo* si respeta la linealidad del texto (oración tras oración, párrafo tras párrafo); *discontinuo* si la quiebra al introducir imágenes u organizadores gráficos; o mixto si conjuga ambos tipos. El soporte es el medio en el que se presentan los textos.

Género discursivo:

Es cada forma diversa que puede adoptar un texto, como el cuento, el debate, la infografía, etc. Estas formas presentan un conjunto de rasgos característicos relativamente estables; por ejemplo, el género *cuento* suele estar compuesto de un inicio, nudo y desenlace. Las personas utilizan las características de los géneros discursivos como elementos compartidos entre lectores y escritores, lo que contribuye a la comunicación. Estas características también permiten subdividir y clasificar los textos; por ejemplo, cuento *fantástico*, cuento *policial*, debate *político*, debate *académico*, etc.

Hipótesis de escritura:

Son ideas o conceptualizaciones para construir el sistema de escritura en un proceso de asimilación y acomodación constructivista. Dichas hipótesis han sido descritas por el enfoque psicogenético de la escritura sostenido por Emilia Ferreiro. Por ejemplo, hipótesis de cantidad: no se puede leer algo si no hay un mínimo de cantidad de letras (por lo menos, tres).

Ideología:

Es un sistema de ideas, creencias y valores que permite la comprensión de la realidad y que interviene en la lectura, la escritura y la comunicación oral.

Información ambigua:

Un texto contiene información ambigua cuando su autor –de manera involuntaria o voluntaria– no utiliza los elementos necesarios para resguardar el sentido del texto (por ejemplo, al prescindir de conectores). Ello problematiza la labor de interpretación del lector, quien puede realizar diversas interpretaciones sobre un mismo hecho, lugar, estado.

Información relevante y complementaria:

La información relevante es aquella que resulta imprescindible para la comprensión del texto; la complementaria, por su parte, precisa, amplía o explica la idea o ideas principales que están a lo largo del texto.

Información contrapuesta:

Se refiere a las informaciones opuestas o contrarias sobre un mismo tema, presentes en uno o más textos. Por ejemplo, dos textos pueden referirse a un mismo tema –como los transgénicos– y mantener posiciones contrarias, a favor o en contra de este.

Información poco evidente:

Es aquella información explícita que se ubica al interior del texto; es decir, no se encuentra al inicio del texto ni al inicio de los párrafos.

Modos de cortesía:

Son el conjunto de mecanismos verbales, no verbales y paraverbales utilizados para regular el comportamiento de los interlocutores en la conversación y así establecer una relación basada en la cordialidad y la cooperación mutuas. Pueden variar según las distintas culturas, por lo que suelen depender del contexto.

Niveles de sentido:

Se refiere a la capacidad de algunos textos de presentar diversos significados o niveles de significación. Por ejemplo, una primera lectura de *La metamorfosis* de Franz Kafka revela la historia de un hombre que se convierte en insecto. Pero también puede interpretarse como una representación de las complejas relaciones familiares o de alienación del ser humano en la época moderna.

Recursos cohesivos:

Son palabras o grupos de palabras usadas para relacionar ideas; estas relaciones pueden ser de adición, de oposición, de distribución, etc. Los recursos cohesivos pueden ser distintos tipos de palabras y expresiones, tales como conectores (sin embargo, además, etc.) o referentes (pronombres personales, relativos, etc.).

Recursos no verbales y paraverbales:

Son elementos que contribuyen a construir el sentido de los textos orales. Los recursos no verbales son aquellos que están relacionados con los gestos y movimientos (kinésica), o con la forma en que nos desenvolvemos en el espacio (proxémica). Los recursos paraverbales están relacionados con todo aquello que acompaña a lo verbal y lo regula, esto es, el volumen, la entonación o el ritmo de la voz.

Recursos textuales:

Son elementos utilizados para construir, reforzar o atenuar el sentido del texto. Estos son aceptados de manera convencional por lectores y escritores, e incluyen el uso de paratextos (subrayado, negritas, tipo y tamaño de letra), de estructuras sintácticas, así como de figuras retóricas o de ciertas fórmulas léxicas como “Érase una vez” para iniciar un cuento.

Registro:

Es el uso del lenguaje determinado por el contexto en el que se produce un texto. El registro puede ser formal o informal según el tema abordado, los interlocutores o el destinatario y el propósito comunicativo.

Sesgo:

Se da cuando en un texto la información se presenta de forma interesada hacia una tendencia o postura marcada.

Vocabulario de uso frecuente:

Es un conjunto de palabras cotidianas que el estudiante utiliza oralmente o por escrito como producto de su interacción en el ámbito escolar, familiar y local. Por ende, está vinculado a su variedad dialectal. Por ejemplo, en el norte del país se utiliza la palabra “churres” para referirse a los niños.

Vocabulario especializado:

Es el conjunto de términos técnicos propios de una disciplina o una ciencia. Estos aparecen en textos académicos o textos de divulgación científica.

Vocabulario preciso:

Es un conjunto de palabras que usa el estudiante para transmitir sus ideas de manera exacta y puntual, es decir, elige la acepción más adecuada a la situación comunicativa y el tema; por ejemplo, cuando hablamos o escribimos, no solo utilizamos diferentes expresiones para comunicar la misma idea (vocabulario variado), sino también términos precisos para marcar los matices de significación que las distinguen según una determinada circunstancia.

Vocabulario variado:

Se refiere a la capacidad de alternar una diversidad de palabras con el mismo significado para evitar repeticiones y lograr su propósito comunicativo; por ejemplo, al utilizar sinónimos o una diversidad de adjetivos que modifican al sustantivo, como *esclavitud norteamericana*, *hombre ejemplar*, etc.

Validez y efectividad de la información:

La efectividad se refiere a la cualidad de la información de lograr el propósito planteado o de producir efectos deseados en el público. La validez se refiere a si la información es verídica o tiene lógica. Es posible determinar la validez tomando en cuenta los planteamientos del texto, la experiencia y los conocimientos del lector, otros textos o fuentes de información y el contexto sociocultural del propio texto o del autor.

Área: Matemática

Afirmaciones:

Son conceptos que dan por cierto “algo” a partir de observaciones, que pueden ser:

- **Predicciones:** dadas por la intuición o conjeturas.
- **Supuestos:** dados a partir de indicios.
- **Hipótesis:** dadas a partir de lo posible o imposible que lleve a afirmar o negar su validez.

Atributos medibles:

Son propiedades observables y medibles de las formas bidimensionales y tridimensionales que se expresan numéricamente. Por ejemplo: perímetro, área, volumen, peso, fuerza, velocidad, etc.

Contexto:

Se denomina así al espacio de la vida y las prácticas socioculturales.

Establecer equivalencias en el SND⁵⁷:

Proceso que consiste en componer y descomponer un número, que puede llevarse a cabo de dos maneras distintas (Ministerio de Educación, 2009):

- Expresar un número natural compuesto por unidades de diferente orden del sistema de numeración decimal, como las unidades, decenas y centenas.
- Expresar un número natural usando múltiples composiciones de una cantidad, además de usar las unidades convencionales; por ejemplo:

$64 = 50 + 14$ se interpreta como “64 es igual que decir 5 decenas y 14 unidades”, o también, $7428 = 6M + 14C + 2D + 8U$, así también, expresar $64 = 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2$.

Estrategias heurísticas:

Son procedimientos sistemáticos que sirven para transformar un problema en uno más sencillo, entenderlo mejor y lograr progresos hacia su solución; todo ello, haciendo uso de la creatividad, el pensamiento divergente o lateral. Su ejecución no necesariamente garantiza la consecución de un resultado óptimo. Son ejemplos de estrategias heurísticas: (1) ensayo-error, (2) buscar un patrón, (3) hacer un esquema, un dibujo o una tabla, (4) buscar un problema análogo, (5) empezar desde el final, (6) dividir el problema en partes, (7) descomponer y recomponer el problema, entre otras.

Estimar:

Es pronosticar el orden de magnitud de un valor o de un resultado numérico, así como cuantificar, aproximadamente, alguna característica medible de un objeto o suceso.

Evaluar estrategias:

Consiste en valorar o determinar el grado de efectividad de un conjunto de estrategias o procedimientos, a partir de su coherencia o aplicabilidad en otras.

Expresión algebraica:

Expresión matemática conformada por números y valores desconocidos expresados por íconos o letras que se encuentran vinculados entre sí por medio de operaciones. Estas representan relaciones de igualdad o desigualdad, relaciones de cambio o reglas generales. Por ejemplo, la expresión $p = 0,50k + 2$ representa la relación entre el precio y la cantidad de kilos que se llevan considerando un precio fijo de 2 soles por la compra.

Expresión numérica:

Expresión matemática que relaciona números y operaciones que reproducen las condiciones de un problema. Por ejemplo, la expresión numérica $450 - 1/4(450)$ reproduce la situación “gané 450 soles y gasté la cuarta parte en libros”.

Equivalencia:

Es la igualdad en el valor o estimación de dos expresiones y cuya verificación de una expresión va unida a la verificación de la otra expresión.

Igualdad:

Es una expresión que indica que dos expresiones numéricas o algebraicas tienen el mismo valor. Se expresa con el signo igual (=). Son ejemplos de igualdades: $2/3 = 4/6$; $3 + 4 = 7$; $L = 2\pi r$.

Interpretar:

Consiste en atribuir significado a las expresiones matemáticas, de modo que estas adquieran sentido en función del propio objeto matemático o del fenómeno o problema real del que se trate. Implica tanto codificar como decodificar un problema.

Magnitud:

Característica de un objeto o fenómeno que puede ser medida, tal como la longitud, la superficie, el volumen, la velocidad, el costo, la temperatura, el peso, etc.

Patrón:

Un patrón es una sucesión de signos (orales, gestuales, gráficos, geométricos, numéricos, etc.) que se construyen siguiendo una regla o algoritmo (Bressan & Bogisic, 1996).

Patrón aditivo:

Es un patrón de números cuya regla de formación es la suma o resta de un mismo valor a lo largo de toda la sucesión (Bressan & Bogisic, 1996). Esta característica determina que puedan ser crecientes o decrecientes; por ejemplo: 1, 3, 5, 7, 9, 11..., o también 30, 25, 20, 15, 10...

Patrón multiplicativo:

Es un patrón de números cuya regla de formación es la multiplicación o división de un mismo valor a lo largo de toda la sucesión. Esta característica determina que puedan ser ascendentes o descendentes. Por ejemplo: 4, 8, 16, 32, 64, 128...

Patrón de repetición:

Es un patrón gráfico o numérico en el que dos o varios de sus elementos se presentan en forma periódica. Tienen una estructura de base o núcleo que expresa cómo se construye el patrón. Por ejemplo: 1, 2, 3, 1, 2, 3, 1, 2..., o también cuadrado, triángulo, triángulo, cuadrado... (Bressan A. y Bogisic, B., 1996)

Situación:

Es un acontecimiento significativo de contexto, dentro del cual se identifican o plantean problemas que permiten construir ideas matemáticas.

Situación aleatoria:

Una situación es aleatoria si no es posible predecir los resultados que tendrá.

Situación determinista:

Una situación es determinista si sabemos de antemano los resultados que tendrá.

Variable:

Una variable es un símbolo, habitualmente una letra, que puede ponerse en lugar de cualquier elemento de un conjunto, sean números u otros objetos. Las variables sirven para expresar de, una manera eficaz, regularidades y relaciones generales entre objetos.

Los usos principales de las variables en matemáticas, descritas por Godino (2003), son los siguientes:

La variable como incógnita: uso de la variable para representar el valor de un número u objeto desconocido que se manipula como si fuera conocido. Ejemplo: En la igualdad $4x + 2 = 3x + 5$, "x" representa al número 3.

Las variables como indeterminadas o expresión de patrones generales: uso de la variable para expresar enunciados que son ciertos para un determinado conjunto de números. Ejemplo: Para todos los números reales, se cumple que $a.b = b.a$

Las variables para expresar valores que varían conjuntamente: uso de la variable para expresar una relación de dependencia entre dos magnitudes. Ejemplo: En la expresión $y = 5x + 6$, cuando cambia "x" también lo hace "y".

Variable estadística:

Es toda característica de los elementos de la población que se investiga, la cual puede asumir uno o más valores. La variable estadística se divide en dos grupos:

- Variables cualitativas: aquellas que expresan distintas cualidades, características o modalidad. Pueden ser ordinales (leve, moderado, fuerte) o nominales (blanco, rojo, negro).
- Variables cuantitativas: aquellas que se expresan mediante cantidades numéricas. Pueden ser *discretas* porque asumen un número contable de elementos (número de hijos o número de estudiantes de un aula) o *continuas* porque tienen un número infinito de valores (el peso de una persona).

Área: Ciencia y Tecnología

Ambiente:

Comprende los elementos físicos, químicos y biológicos de origen natural o antropogénico que, en forma individual o asociada, conforman el medio en el que se desarrolla la vida, siendo los factores que aseguran la salud individual y colectiva de las personas y la conservación de los recursos naturales, la diversidad biológica y el patrimonio cultural asociado a ellos, entre otros. También se concibe como la relación que establecemos con los diversos elementos del entorno, natural y creado, de acuerdo con la cultura de nuestra sociedad.

Argumentar científicamente:

Emitir un juicio de manera razonada y sustentada en evidencia. La argumentación va dirigida a un interlocutor con el objetivo de convencerlo.

Ciencia:

Actividad humana que permite generar un tipo de conocimiento, obtenido de una manera metódica, sistematizada y verificable. Se desarrolla como una práctica colectiva que se da a través de diferentes corrientes y técnicas de investigación.

Conocimiento científico:

Construcción teórica que hace referencia al conocimiento de la ciencia. Este se encuentra sujeto a cambios, producto del avance científico y tecnológico.

Cosmovisión:

Conjunto de creencias, valores, opiniones y formas de proceder interiorizadas por los miembros de un grupo de personas.

Cuestiones sociocientíficas:

Situaciones sociales complejas vinculadas a la ciencia y tecnología, que generan controversias y debates. Tienen implicancias en distintos campos, como los sociales (incluyendo los económicos y políticos), éticos y ambientales.

Error:

Es la diferencia entre el valor medido y el valor real del objeto que se está midiendo, es decir, hay la probabilidad de que el valor real esté en el rango de esa diferencia. El error está asociado a las limitaciones de los instrumentos, las técnicas, los métodos de medición y al observador.

Evento paradigmático:

Acontecimiento de gran relevancia en el que un conocimiento, una teoría o un método genera una manera de ver y entender el mundo que nos rodea durante un periodo específico.

Evidencia empírica:

Información obtenida por medio de la observación o la experimentación y que sirve para apoyar u oponerse a una hipótesis o teoría científica.

Exactitud:

Es el valor real o verdadero, o el más próximo a él.

Explicar científicamente:

Consiste en comprender leyes y principios científicos sobre hechos y fenómenos naturales que son la base, junto con la evidencia, para construir argumentos, representaciones o modelos, así como predicciones de posibles cambios en situaciones que se puedan presentar en la vida cotidiana.

Explorar:

Averiguar, examinar con detenimiento un lugar o una cosa para conocerlo o descubrir lo que se halla en él.

Fundamentar:

Es dar razones para justificar una proposición, una decisión o una acción. Estas razones plantean una relación de causa-efecto.

Herramientas:

Son objetos elaborados para facilitar la realización de una tarea cualquiera que requiera la aplicación de una fuerza física. Las herramientas manuales usan la fuerza muscular humana (palanca, pinza, martillo) y las herramientas mecánicas usan otras fuentes de energía, como la eléctrica.

Instrumentos:

Aparato o dispositivo específicamente diseñado y construido para ayudar en la búsqueda y recolección de datos que tengan un grado de exactitud y precisión.

Métodos científicos:

Conjunto de procedimientos usados durante la indagación, que permiten construir el conocimiento. En los métodos científicos está presente la observación, el pensamiento lógico, la imaginación, la búsqueda de evidencias, el análisis y la socialización del conocimiento producido.

Mundo físico:

Espacio que comprende aspectos relacionados con lo natural (elementos que brinda la naturaleza sin intervención del ser humano) como con lo artificial (resultado de la acción del ser humano).

Precisión:

Es la variación que se tiene como resultado de diferentes medidas utilizando las mismas condiciones y se expresa numéricamente mediante medidas de dispersión. Describe la concordancia entre los resultados de todas las medidas realizadas. No necesariamente se relaciona con el valor real o verdadero.

Solución tecnológica:

Respuesta que pone en juego los recursos disponibles y cumple con los requerimientos establecidos para alcanzar la mayor eficiencia al responder a un problema tecnológico.

Tecnología:

Conjunto de técnicas fundamentadas científicamente que buscan transformar la realidad para satisfacer necesidades en un contexto específico.

Competencia transversal: “Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC”

Virtual:

Es lo opuesto a lo real. En el ámbito de la informática y la tecnología, se refiere a la realidad construida mediante sistemas o formatos digitales.

Ubicuo:

Que está presente en muchos lugares y situaciones, y da la impresión de que está en todas partes.

Interactivo:

Relación de participación entre los usuarios y los sistemas informáticos; es un proceso de comunicación que permite un diálogo.

Entorno virtual:

Son escenarios, espacios u objetos constituidos por las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC). Estos se caracterizan por ser interactivos (permiten comunicación con el entorno), virtualizados (proponen representaciones de la realidad), ubicuos (se puede acceder a ellos desde cualquier lugar con o sin conexión a Internet) e híbridos (se integran en diversos medios de tecnologías y comunicación).

Interfaz:

El concepto de interfaz está orientado a las actividades de la persona con elementos TIC y para que los pueda manipular. Hace referencia al conjunto de elementos de la pantalla que permiten al usuario realizar acciones sobre el entorno virtual donde está navegando. Es lo que permite a la persona comunicarse con cualquier máquina o dispositivo.

Dispositivo:

Pieza o conjunto de piezas que sirven para realizar una función determinada y que generalmente forman parte de un conjunto más complejo; se orienta al control de los procesos que realiza la persona con el dispositivo. Contempla aspectos como la capacidad de procesamiento y la capacidad de almacenamiento de datos.

Conexiones:

Este concepto se orienta al intercambio de datos e implica tanto el alcance de la conectividad como la calidad de la misma.

Identidad digital:

Es una condición que desarrolla una persona de acuerdo con su sistema de valores, su cultura y su personalidad. Esta personalización se manifiesta a través de un conjunto de rasgos particulares que identifican a una persona (o grupo) y definen su identidad digital en los entornos virtuales.

Comunidad virtual:

Es el conjunto de personas y colectivos que viven su ciudadanía ejerciendo derechos y responsabilidades, así como compartiendo información, actividades e intereses en los entornos virtuales.

Aprovechamiento de las TIC:

Consiste en la adquisición de estrategias y su aplicación para generar experiencias que permitan, por parte de las personas, consolidar aprendizajes significativos y duraderos.

Mapeo de información:

Es organizar la comprensión de un tema para generar interactivamente una representación gráfica o espacial que se adapta al agregar nueva información o modificar su comprensión sobre la misma.

Portafolio virtual:

Es el almacenamiento de evidencias del proceso de enseñanza y aprendizaje en forma de objetos virtuales de manera sistemática, a fin de compartirlas respetando las buenas prácticas de autoría.

Curación de contenido:

Es la búsqueda, la comparación y el análisis de tipos y fuentes diversas para sintetizarlas en un material digital nuevo, que se comparte y presenta con una explicación o comentario respetando las buenas prácticas de autoría.

Proyecto colaborativo virtual:

Es un producto o servicio generado a partir de la sistematización de sus interacciones y recursos en un proceso de intercambio colaborativo de información basado en entornos virtuales.

Pensamiento de diseño:

Consiste en diseñar nuevos patrones, conceptos y propuestas en entornos virtuales para hacer frente a los hechos y problemas, integrando una comprensión y reflexión sobre soluciones nuevas y creativas.

Gamificación:

Se refiere a la participación en juegos en entornos virtuales, a través de la manipulación de aplicaciones y conduciendo los procesos dirigidos a comportamientos deseados, aprovechando la predisposición psicológica a participar en juegos para desarrollar persistencia, anticipación a los resultados, atención a los detalles y resolución de problemas.

Diseño de espacios virtuales:

Es la creación de un espacio virtual navegable, estructurado y coherente para presentar contenidos y, a la vez, comunicarse; por ejemplo, sitios web, wikis, blogs, entre otros.

Narrativa digital:

Es el diseño y la construcción de objetos virtuales multimedia e interactivos para describir o registrar eventos o acontecimientos.

Programación:

Es la generación de secuencias lógicamente organizadas para automatizar tareas o apoyar el desarrollo de actividades en los entornos virtuales.

Competencia transversal: “Gestiona su aprendizaje de manera autónoma”

Aprendizaje autónomo:

Es la facultad que tiene una persona para dirigir, controlar, regular y evaluar su forma de aprender, de forma consciente e intencionada.

Criterios:

Son elementos que permiten comprobar que se ha realizado con éxito la tarea propuesta y que el producto de su actividad concuerda con el resultado esperado.

Eficacia:

Es la capacidad de alcanzar el efecto que se espera o se desea tras la realización de una acción.

Eficiencia:

Se trata de la capacidad para el uso racional de los medios, a fin de alcanzar un objetivo predeterminado (es decir, cumplir un objetivo con el mínimo de recursos disponibles y tiempo).

Estrategias de aprendizaje:

Son procedimientos que se aplican de modo planificado y controlado para enfrentar problemas de complejidad creciente, donde la situación es cambiante y hay que tomar decisiones inteligentes para seleccionar los pasos a seguir según la nueva situación del problema.

La motivación en el proceso de autorregulación del aprendizaje:

Se refiere a la creencia que el estudiante tiene sobre su capacidad de aprender, el valor que le da a la tarea de aprendizaje, el interés que tiene en ella y los sentimientos de satisfacción o insatisfacción que surgen después de haber concluido la tarea.

Precisión:

Capacidad para distinguir las diferencias en una y otra cosa, previo a una adecuada identificación.

Prioridad:

Ventaja o preferencia que una persona o cosa tiene sobre otra.

Procedimiento:

Conjunto de acciones ordenadas que se orientan a la consecución de una meta. Han sido valoradas como eficaces dentro de una determinada situación y pueden ser reproducidas en una situación del mismo tipo.

Procesos:

Elementos de una estrategia de aprendizaje que ha sido puesta en práctica de manera coyuntural, en función de circunstancias favorables.

Saber preguntar:

Estrategia del proceso de mediación que permite que los estudiantes elaboren conscientemente su pensamiento y profundicen sus respuestas.

Secuenciado:

Conjunto de elementos ordenados sucesivamente de tal manera que sus elementos guarden entre sí cierta relación.

Tarea:

Es el objeto en el cual debe desembocar la actividad del estudiante. Para poner en marcha de manera eficaz esta actividad, la tarea debe ser representada de forma precisa y estar acompañada por criterios que tengan en cuenta el éxito funcional de la tarea (eficacia) y el éxito académico. Debe diferenciarse entre tarea auténtica (retadora, desafiante y en contexto) y tarea rutinaria.



PERUANO
JAPONÉS
MILLY-AM

"An libro debe ser el hecho que resalta el mar helado que los
"Considero que la televisión es muy negativa. Cada vez que alguien enciende
televisión sale de la habitación y va a otra parte a leer un libro".
"Buenos días de lo que acerca a los buenos libros que hacen más confort
Inocencia y al espíritu crítico, medio el progreso, ni siquiera existía



Escrito por Polomino y Elizabeth

Bibliografía consultada

Área: Personal Social

- Baquero, R. (1997). *Vygotsky y el aprendizaje escolar*. Buenos Aires: Ed. Aique.
- Benejam, P., Castañeda, J., Durán, D., Navarro, J., Sordo, M. & Souto, X. (2011). *Los retos de la Geografía en Educación Básica. Su enseñanza y aprendizaje*. México: Secretaría de Educación Pública de México.
- Bisquerra, R. (2002). *La competencia emocional*. Barcelona: Ed. Praxis.
- Bisquerra, R. (2008). Educación para la ciudadanía y convivencia: el enfoque de la educación emocional. Madrid: Ed. Wolters Kluwer.
- Cámara, N., & Puig, J. (2003). Conflictos y mediación. Cuadernos de pedagogía 325.
- Carpena, A. (2003). *Educación socioemocional en la etapa de primaria: materiales prácticos y de reflexión*. Barcelona: Ed. Octaedro.
- Casamayor, G. (2002). *Cómo dar respuesta a los conflictos*. Barcelona: Graó.
- Constance, K. (2002). La autonomía como finalidad de la educación. Publicación Unicef.
- Cortina, A. (2006). *Educación para una ciudadanía activa*. Madrid: Tribuna El País.
- Delval, J. (2013). *El descubrimiento del mundo económico por niños y adolescentes*. Madrid: Morata.
- Gallardo, P. (2006). El desarrollo emocional en la educación primaria (6-12 años). *Cuestiones pedagógicas*. Madrid: Secretariado de Publicaciones de la Universidad de Sevilla.
- Giroux, H. (2003). *La escuela y la lucha por la ciudadanía*. México, D. F.: Siglo XXI.
- García, I. (1998). *El diálogo: un instrumento para la reflexión y la transformación educativa*. [inédito]. La Habana: CIPS.
- León, E. (2001). *Por una perspectiva de educación ciudadana*. Lima: Tarea-Asociación de Publicaciones Educativas.
- Morgado, I. (2010). *Emociones e inteligencia social*. Barcelona: Ariel.
- Pagès, J. (2005). La educación económica de la ciudadanía. *Cooperación Educativa*, 77, pp. 45-48.
- Pagès, J. (2009). Enseñar y aprender Ciencias Sociales: Reflexiones al final de una década. En *II Congreso Internacional de Investigación en Educación, Pedagogía y Formación Docente*. Libro 2 (pp. 140-154). Medellín: Universidad Pedagógica Nacional, Universidad de Antioquia, Corporación interuniversitaria de Servicios.
- Posada A., Gómez J., & Ramírez, H. (2005). *El niño sano*. Bogotá: Ed. Panamericana.
- Sebastiani, A. (2014). *Educación para el bienestar y la autonomía*. Lima: Independiente.
- Soriano, E. (2004). *Identidad y ciudadanía: dos retos de la práctica educativa intercultural*. Madrid: La Muralla.
- Souto González, X. (2000). La didáctica de la geografía: dudas, certezas y compromiso social de los docentes. En *XVI Congreso Colombiano de Geografía* (pp. 141-152). Cali: ACOGE.
- Unicef. (2013). Educación social y financiera para la infancia. Recuperado de www.unicef.org/cfs/files/CFS_FinEd_Sp_Web_8_5_13.pdf
- Unicef. (2003). Aprender a resolver nuestros conflictos. Padres: ¿amigos o autoridad?: Cuaderno N.º 6. Fundación de la Familia.
- Vivas, M., Gallego, D., & González, B. (2007). *Educación las emociones*. Mérida: Producciones Editoriales C. A.

Área: Educación Física

- Águila, C., & Casimiro, A. (1997). Bases metodológicas para el correcto diseño de programas de ejercicio físico para la salud. *Revista de Educación Física*, 67, 11-15.
- Almond, L. (1992). El ejercicio físico y la salud en la escuela. En Devís, J. & Peiró C. *Nuevas perspectivas curriculares en educación física: la salud y los juegos modificados* (pp. 47-55). Barcelona: INDE.
- American College of Sports Medicine. (1990). The recommended quantity and quality of exercise for developing and maintaining cardiorespiratory and muscular fitness in healthy adults. *Medicine and Science in Sports and Exercise*. 22(2), 265-274.
- American College of Sports Medicine. (1991). *Guidelines for graded exercise testing and exercise prescription*. Philadelphia: Lea & Febiger.
- Aucouturier, B. (2004). *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*. Barcelona: Graó.
- Aucouturier, B. (2005). *¿Por qué los niños y las niñas se mueven tanto?* Barcelona: Graó.
- Ballesteros, S. (1982). *El esquema corporal*. Madrid: Tea ediciones S.A.
- Bantula, J., & Mora, J. (2002). *Juegos multiculturales: 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona: Paidotribo.
- Bernard, M. (1996). *El cuerpo, un fenómeno ambivalente*. Buenos Aires: Paidós.
- Berruezo, P. (2000). El contenido de la psicomotricidad. En Bottini, P. (Ed.), *Psicomotricidad: prácticas y conceptos*, pp. 43-99. Madrid: Miño y Dávila.
- Blázquez Sánchez, D. (1995). *La iniciación deportiva y el deporte escolar*. Barcelona: Inde.
- Blázquez Sánchez, D. (2013). *Evaluar en Educación Física*. Barcelona: Inde.
- Borrás, P. A., Palou, P., & Ponseti, F. J. (2001). Transmisión de valores sociales a través del deporte como elemento de promoción de la salud desde la perspectiva social. *Tándem. Didáctica de la Educación Física*, 3, 5-22.
- Casimiro Andujar, A. (1999). Comparación, evolución y relación de hábitos saludables y nivel de condición física-salud en escolares, entre final de la educación primaria (12 años) y final de la educación secundaria obligatoria (16 años). (Tesis doctoral, Universidad de Granada).
- Castañer, M., & Camerino, O. (1993). *La Educación Física en la Enseñanza Primaria*. Barcelona: Inde.
- Castañer, M., & Camerino, O. (2006). *Manifestaciones básicas de la motricidad*. Lleida: INEFC.
- Chokler, M. (2005). *Los organizadores del desarrollo psicomotor*. Buenos Aires: Ediciones Cinco.
- Delgado, M. (1996). Actividad física para la salud en el currículum de Educación Física. En C. Romero, D. Linares, & E. De la torre (Eds.), *Estrategias metodológicas para el aprendizaje de los contenidos de Educación Física escolar* (pp. 137-146). Granada: Promeco.
- Delgado, M., & Tercedor, P. (2001). *Estrategias de Intervención en Educación para la Salud desde la Educación Física*. Barcelona: Inde.
- Devís, J., & Peiró, C. (1992). Ejercicio físico y salud en el currículum de la educación física: modelos e implicaciones para la enseñanza. En J. Devís, & C. Peiró, *Nuevas perspectivas curriculares en educación física: la salud y los juegos modificados* (pp. 27-45). Barcelona: INDE.
- Durand, M. (1988). *El niño y el deporte*. Barcelona: Editorial Paidós.
- García, J. L. (1990). Nuestro cuerpo somos nosotros mismos. *Revista de Educación Física*, 35, 3-8.
- Gómez, J. R. (2007). *La Educación Física en el patio. Una nueva mirada*. Buenos Aires: Stadium.

- Grasso, A. (2005). *Construyendo Identidad Corporal*. Buenos Aires: Centro de publicaciones educativas y material didáctico.
- Grasso, A. (2009). *La Educación Física cambia*. Buenos Aires: Centro de publicaciones educativas y material didáctico.
- Hurtado, D. (2008). Corporeidad y motricidad. Una forma de mirar los saberes del cuerpo. *Educ. Soc., Campinas*, 29(102), 119-133.
- Klein, G. (2004). La calidad de la Educación Física en Europa: tres desafíos para el futuro. *Revista de Educación Física y Deporte*, 307, 7-10.
- Lagardera, F. (2003). *Introducción a la praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares tradicionales*. Barcelona: Inde.
- Le Betron, D. (2002). *Antropología del cuerpo y Modernidad*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Le Boulch, J. (1992). *La educación por el movimiento en la edad escolar*. México D.F.: Paidós Ibérica.
- Monereo, C., & Pozo, J. I. (2001). Competencias para sobrevivir en el siglo XXI. Cuadernos de pedagogía 298, pp. 50-55.
- Moreno, C. (1992). *Juegos y deportes tradicionales en España*. Madrid: Alianza Editorial.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deportes y sociedad. Léxico de Praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Parlebas, P. (2003). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Unisport.
- Slade, P. (Jun, 1994). What is body image? *Behaviour Research and Therapy*, 32(5), 497-502.
- Trigo, A. E. (1999). *Creatividad y Motricidad*. Barcelona: Inde.
- Wallon, H. (1979). *Los orígenes del carácter del niño*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Zapatero, J., González, M., & Campos, A. (2013). La evaluación por competencia en educación física: modelos e instrumentos de evaluación utilizados por el profesorado. *Agora para la educación física y el deporte*, 3(15), 180-196.

Área: Arte y Cultura

- Aguirre, I. (2005). *Teorías y prácticas en educación artística. Ideas para una revisión pragmática de la experiencia estética*. Barcelona: Ediciones Octaedro/EUB-Universidad Pública de Navarra.
- AusVels. (s.f.). Victorian Curriculum and Assessment Authority. *Standards and progression point examples. The Arts*. Recuperado de <http://ausvels.vcaa.vic.edu.au/>
- Chalmers, G. (2003). *Arte, educación y diversidad cultural*. Barcelona: Ediciones Paidós América, S.A.
- Eisner, E. (2002). *The Arts and the Creation of Mind*. New Haven: Yale University Press.
- Gardner, H. (1993). *Estructuras de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples*. Bogotá: Fondo de Cultura Económica.
- Hernández, F. (2000). *Educación y cultura visual*. Barcelona: Ediciones Octaedro.
- Ley 28044. Ley General de Educación. Ministerio de Educación del Perú. (2003). Recuperado de http://www.minedu.gob.pe/p/ley_general_de_educacion_28044.pdf/
- Ministerio de Educación del Perú. (2014). *Aprendizaje Fundamental: Interactúa con el Arte. Segunda Versión para el diálogo*. Recuperado de http://curriculoperu.blogspot.com/2014/10/propuesta-de-aprendizaje-fundamental_31.html

- Ministry of Education. (2000). *The Arts in the New Zealand Curriculum*. Recuperado de www.learningmedia.co.nz
- Ministry of Education. (2009). *The Ontario Curriculum. The Arts*. Recuperado de <http://www.edu.gov.on.ca/>
- NCCAS. (2014). *National Core Arts Standards: A Conceptual Framework for Arts Learning*. Recuperado de <http://www.nationalartsstandards.org/content/conceptual-framework>
- Organización de las Naciones Unidas. (1948). *Declaración Universal de los Derechos Humanos*. Recuperado de <http://www.un.org/es/documents/udhr/>
- Organización del Bachillerato Internacional. (2014). *Guía de artes visuales*. Recuperado de www.ibo.org
- Pugh Mc Cutchen, B. (2006). *Teaching Dance as Art in Education*. EUA: Editorial Human Kinetics.
- Unesco. (2003). *Métodos, contenidos y enseñanza de las artes en América Latina y el Caribe*. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001333/133377s.pdf>
- Unesco. (2005). *Convención sobre la protección y promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales*. París: Unesco Publicaciones. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001429/142919s.pdf>
- Unesco. (2006). *Hoja de Ruta para la Educación Artística. Conferencia Mundial sobre Educación Artística: construir capacidades creativas para el siglo XXI*. Lisboa: Unesco Publicaciones. Recuperado de http://portal.unesco.org/culture/es/files/40000/12581058825hoja_de_ruta_para_la_educaci%f3n_art%edstica.pdf/hoja%2bde%2bruta%2bpara%2bla%2beducaci%f3n%2bart%edstica.pdf
- Unesco. (2010). *World Conference on Arts Education "Building Creative Capacities for the 21st Century"*. Lisboa, Portugal.
- Unicef. (1989). *Convención sobre los derechos del niño*. Recuperado de https://www.unicef.es/sites/www.unicef.es/files/CDN_06.pdf
- Vásquez, C. (2009). *Lineamientos de políticas para la educación artística*. Lima: Centro de Música y Danza de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Recuperado de http://cemduc.pucp.edu.pe/articulos/mdp_articulo03.doc
- Warmayllu. (2008). *Arte Perú. Herencia diversidad cultural y escuela. Propuesta curricular para el área de educación por el arte con enfoque intercultural de nivel primario*. Lima: Códice Ediciones.
- Warmayllu. (2010). *Arte Perú. Música, Danza y Arte Dramático. Guía para trabajar los lenguajes artísticos desde un enfoque intercultural en la escuela primaria*. Lima: Códice Ediciones.
- Weber, E., Patry, J., & Spychiger, M. (1993). *La música hace escuela*. Essen: Die Blaue Eule.

Área: Comunicación en lengua materna

- Barton, D., Hamilton, M. & Ivanic, R. (Eds.). (2003). *Situated Literacies. Reading and Writing in Context*. New York: Routledge.
- Bronckart, J. (2010). *Desarrollo del lenguaje y didáctica de las lenguas*. Buenos Aires: Miño y Dávila.
- Calsamiglia, H., & Tusón, A. (2007). *Las cosas del decir. Manual de análisis del discurso*. Segunda edición. Barcelona: Paidós.
- Cassany, D. & Castellà, J. (2010). Aproximación a la literacidad crítica. *Perspectiva*, Florianópolis, 28(2), 353-374.
- Ferreiro, E., & Teberosky, A. (1986). *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño*. 5.ª edición. México: Editor Siglo Veintiuno.
- Hymes, D. (1972). On Communicative Competence. En Pride, J. B. & Holmes, J., *Sociolinguistics* (pp. 269-293). Londres: Penguin Books.

- Kintsch, W., & Mangalath, P. (2011). The construction of meaning. *Topics in Cognitive Science* 3, 346-370.
- Lerner, D. (2001). *Leer y escribir en la escuela: lo real, lo posible y lo necesario*. México D. F.: Fondo de Cultura Económica.
- Lomas, C. (Ed.) (2014). *La educación lingüística, entre el deseo y la realidad. Competencias comunicativas y enseñanza del lenguaje*. Barcelona: Ediciones Octaedro.
- Ruiz, U. (Coord.) (2011). *Didáctica de la lengua castellana y la literatura*. Barcelona: Graó.
- Van Dijk, T. (2009). Discourse and context. *A sociocognitive approach*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Vich, V., & Zavala, V. (2004). *Oralidad y poder: herramientas metodológicas*. Bogotá: Grupo Editorial Norma.

Áreas: Castellano como segunda lengua e Inglés

- American Council for the Teaching of Foreign Languages. (2012). *Standards for Foreign Language Learning. Preparing for the 21st Century*. Washington: American Council for the Teaching of Foreign Languages.
- Canale, M. (1980). Theoretical Bases of Communicative Approaches to Second Language Teaching and Testing. *Applied Linguistics*, 1(1) pp. 1-47.
- Canale, M. (1983). De la competencia comunicativa a la pedagogía comunicativa del lenguaje. En Llobera et al. Competencia comunicativa. *Documentos básicos en la enseñanza de lenguas extranjeras* (pp. 63-83). Madrid: Edelsa.
- Comisión Nacional para el Desarrollo de Pueblos Indígenas. (2003). *Convenio 169 de la OIT sobre pueblos indígenas y tribales en países independientes*. México: Coordinadora editorial de CDI.
- Consejo de Europa. (2002). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación* (MCER). Madrid: Artes Gráficas Fernández.
- Clarke, M. (1980). The Short Circuit Hypothesis of ESL Reading or When Language Competence Interferes with Reading Performance. *The Modern Language Journal*, 64 (2). 203-209.
- Cummins, J. (1976). *Influence of Bilingualism on Cognitive Growth: A Synthesis of Research Findings and Explanatory*. Canada: Ontario Inst. for Studies in Education, Toronto. Bilingual Education Project.
- Department of Education and Training. (2009). *ESL/ESD Progress Map English as a Second Language English as a Second Dialect*. Australia: NEALS.
- Duff, P. (2011). Second Language Socialization. En Alessandro Duranti, Elinor Ochs y Bambi Schieffelin (Eds.), *Handbook of Language Socialization*. Nueva York: Blackwell.
- Escobar, A. (1984). *Variaciones sociolingüísticas del castellano en el Perú*. Lima: IEP.
- Indepa. (2010). *Aportes para un enfoque intercultural*. Lima: Autor.
- Koda, K. (2005). *Insights into second language reading: a cross-linguistic approach*. New York: Cambridge.
- Marco Curricular del Territorio del Norte (MCTN) Australia (1997). *English as a Second Language-ESL learners in NT schools*. Australia.
- Master, G., & Foster, M. (1996). *Progress Maps. Assessment Resource Kit*. Australia, Victoria: Allanby Press Printers.
- Ministerio de Educación-DIGEIBIR (2013). *Hacia una Educación Intercultural Bilingüe de Calidad. Propuesta pedagógica*. Lima: Autor.
- Ministerio de Educación del Perú-Digeibir. (2013). *¿Cómo aprenden los niños y niñas una segunda lengua y cómo identificar el nivel de dominio? Rutas del Aprendizaje en educación intercultural bilingüe. Fascículo A*. Lima: Autor.

Ministerio de Educación del Perú-DIGEIBIR. (2013). *Estrategias metodológicas y sesiones sugeridas para el desarrollo oral del castellano como segunda lengua. Rutas del Aprendizaje en educación intercultural bilingüe. Fascículo B, Nivel de dominio Básico. Oralidad*. Lima: Autor.

Myers Scotton, C. (2006). *Multiple voices. An introduction to bilingualism*. Oxford: Backwell.

Pozzi-Escot, I. (1997). *El multilingüismo en el Perú*. Cusco: PROEIB Andes-Centro Bartolomé de las Casas.

Saville-Troike, M. (2006). *Introducing second language acquisition*. Nueva York: Cambridge University Press.

Zavala, V., & Córdova, G. (2010). *Decir y callar. Lenguaje, equidad y poder en la universidad peruana*. Lima: Fondo Editorial PUCP.

Área: Matemática

Alsina, A. (2009). *El aprendizaje realista: una contribución de la investigación en la educación matemática a la formación del profesorado*. Cataluña: Universitat de Girona.

Bressan, A., Zolkower, B., & Gallego, M. (2004). La educación matemática realista: Principios en que se sustenta. *Escuela de invierno en Didáctica de la Matemática*, 1-13.

Bressan, A., & Bogisic, B. (1996). *Las regularidades, fuente de aprendizajes matemáticos*. Buenos Aires: Secretaría Técnica de Gestión Curricular de Argentina.

Brousseau, G. (1986). Fundamentos y métodos de la Didáctica de la Matemática. *Trabajos de Matemática*, 19.

Brousseau, G. (1998). *Théorie des situations didactiques*. Grenoble: La Pensée Sauvage.

Brown, S. I., & Walter, M. I. (1983). *The art of problem posing*. New York: Lawrence Erlbaum Associates.

Bunge, M., & Ardila, R. (1998). *Filosofía de la Psicología*. México: Siglo XXI Editores.

Chamorro, M. (2003). *Didáctica de las Matemáticas*. Madrid: Editorial Pearson Prentice Hall.

Chevallard, Y., Bosch, M., & Gascón, J. (2005). *Estudiar matemáticas: el eslabón perdido entre enseñanza y aprendizaje*. Barcelona: Horsori.

D'Amore, B., & Godino, J. (2007). El enfoque ontosemiótico como un desarrollo de la teoría antropológica en Didáctica de la Matemática. *Revista Latinoamericana de Investigación en Matemática Educativa*, 10(2). Recuperado de http://www.ugr.es/~jgodino/funciones-semioticas/D'Amore%20Godino%20_Relime%2010-2.pdf

Schoenfeld, A. (1985). *Mathematical Problem Solving*. Orlando: Academic Press.

Godino, J. (2003). *Matemáticas y su didáctica para maestros*. Granada: Universidad de Granada.

Godino, J. (2010). *Perspectiva de la didáctica de las matemáticas como disciplina tecnocientífica*. Universidad de Granada: Departamento de Didáctica de la Matemática. Recuperado de <http://www.ugr.es/local/jgodino>.

Godino, J., Batanero, C., Cañadas, G., & Contreras, J. (2015). Articulación de la indagación y transmisión de conocimientos en la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas. En *Didáctica de la Matemática: Una mirada internacional, empírica y teórica*. Bogotá: Universidad de la Sabana.

OECD. (2013). *PISA 2012: Assessment and Analytical Framework: Mathematics, Reading, Science, Problem Solving and Financial Literacy*. OECD Publishing.

Ministerio de Educación del Perú. (2013). *Matemáticas en educación intercultural bilingüe. Orientaciones Pedagógicas*. Lima: Autor.

Sadovsky P., Bressan A., & Aliaga H. (2005). *Reflexiones teóricas para la Educación Matemática*. Buenos Aires: Editorial Libros El Zorzal.

Trigo, L. (2008). La resolución de problemas matemáticos: avances y perspectivas en la construcción de una agenda de investigación y práctica. *Investigación en educación matemática XII* (p. 8). Sociedad Española de Investigación en Educación Matemática, SEIEM.

Área: Ciencia y Tecnología

Blythe, T. (1999). *La enseñanza para la comprensión. Guía para el docente*. Buenos Aires: Paidós.

Carpi, A., & Egger, A. (s.f.). *Vision learning: Métodos de investigación*. Recuperado de <http://www.visionlearning.com/es/library/Proceso-de-la-Ciencia/49/M%C3%A9todos-deInvestigaci%C3%B3n-Experimentaci%C3%B3n/150>

González, D. (s.f.). *El método experimental en las clases de Ciencias Naturales*. Recuperado de <http://educaciones.cubaeduca.cu/medias/pdf/1181.pdf>

González, R., Yll, M., & Curiel, L. (2003). *Metodología de la investigación científica para las ciencias técnicas*. Recuperado de http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/bmn/metodologia_de_la_investigacion.disenio_teorico_y_formulacion_proyecto_investigacion.pdf

Harlen, W. (1999). *Enseñanza y aprendizaje de las ciencias*. España: Editorial Morata.

Harlen, W. (Ed.) (2010). *Principios y grandes ideas para la educación en ciencias*. Hatfield (UK): Association for Science Education. Recuperado de http://innovec.org.mx/home/pdfs/Grandes_Ideas_de_la_Ciencia_esp.pdf

Hernández, R. (2006). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill.

Instituto Latinoamericano de la comunidad educativa - ILCE. (s.f.). *Las habilidades científicas*. Recuperado de <http://bibliotecadigital.ilce.edu.mx/libros/texto/cn6/u04t07.html>

Jiménez, M. (2010). *10 ideas clave. Competencias en argumentación y uso de pruebas*. Barcelona: Graó.

Jiménez, M., Caamaño, A., Pedrinacci, E., & De Pro, A. (2007). *Enseñar ciencias*. Barcelona: Graó.

López Cubino, R. (2001). *El área de tecnología en secundaria*. Recuperado de http://books.google.com.pe/books?id=aRadEU1ArpAC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Maguregi, M. (2010). *La toma de decisiones en la educación ambiental. Un estudio de casos en la enseñanza universitaria*. (Tesis doctoral, Universidad del País Vasco).

Minner, D., Levy, A., & Century, J. (2009). Inquiry- Based Science Instruction- What is it and does it matter? Results from a research synthesis years 1984 to 2002. En *Journal of research in science teaching*. Recuperado de <https://www.ntnu.no/wiki/download/attachments/8324914/JRST-Inquiry-based+science+instruction+-+what+is+it+and+does+it+matter+-+Results+from+a+research+synthesis+years+1984+to+2002.pdf>

National Research Council. (2000). *Inquiry and the National Science Education Standards. A Guide for Teaching and Learning*. Washington D.C.: National Academy Press.

National Science Digital Library - NSDL. (2007). *NSDL Science literacy maps*. Recuperado de <http://strandmaps.nsdl.org/>

Organización del Bachillerato Internacional. (2007). Programa del Diploma. *Guía de Física*. Organization for Economic Cooperation and Development - OECD.

- Pedrinaci, E., Caamaño, P., Cañal, P., & De Pro, A. (2012). *11 ideas claves. El desarrollo de la competencia científica*. Barcelona: Graó.
- Perkins, D. (1995). *La escuela inteligente: del adiestramiento de la memoria a la educación de la mente*. Barcelona: Gedisa.
- OECD. (2015). *PISA 2015 Draft science framework*. OECD Publishing.
- Rodríguez, G. (1998). Ciencia, Tecnología y Sociedad: Una mirada desde la educación en tecnología. *Revista Iberoamericana de Educación*, 18. Recuperado de <http://www.rieoei.org/ocivirt/rie18a05.pdf>
- Sánchez, H., & Reyes, C. (2006). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima: Editorial Visión Universitaria.
- Soto, A. (2008). Educación en tecnología: Un reto y una exigencia social. Recuperado de <http://books.google.com.pe/books?id=DT7mKhANCWMC&printsec=frontcover&dq=educacion+en+tecnologia&hl=es&sa=X&ei=LNTkU7vmHqnMsQSwiK4DA&ved=0CB4Q6AEwAQ#v=onepage&q=educacion%20en%20tecnologia&f=false>
- Stone, M. (1999). *La enseñanza para la comprensión: vinculación entre la investigación y la práctica*. Buenos Aires: Paidós.
- Tamayo, O. (2011). *La argumentación como constituyente del pensamiento crítico en niños*. Recuperado de <http://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/hallazgos/article/view/738>
- Vázquez, A., & Alarcón, M. (2010). *Didáctica de la tecnología*. Madrid: Síntesis.

Competencia transversal: “Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC”

- Ananiadou, K., & Claro, M. (2009). 21st Century Skills and Competences for New Millennium Learners in OECD Countries. *OECD Education Working Papers*, 41. OECD Publishing. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.1787/218525261154>
- International Society for Technology in Education. (2016). Standards for Students. Recuperado de <http://www.iste.org/standards/standards/standards-for-students>
- Kirsti, Ala-Mutka, & Joint Research Centre, Institute for Prospective Technological Studies (2011). *Mapping Digital Competence: Towards a Conceptual Understanding*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- Davies, A., Fidler, D., & Gorbis, M. (2011). *Future Work Skills 2020*. Recuperado de <http://www.iftf.org/futureworkskills/>
- Instituto de Tecnologías Educativas. (2010). 21st Century Skills and Competences for New Millennium Learners in OECD Countries. *EDU Working Papers*, 41.
- Howard, S. K., & Thompson, K. (2015). Seeing the system: *Dynamics and complexity of technology integration in secondary schools*. *Education and Information Technologies*. Recuperado de <http://doi.org/10.1007/s10639-015-9424-2>
- Ministerio de Educación de Chile. (2013). *Nuevas Bases Curriculares para la Educación Básica*. Recuperado de http://www.curriculumenlineamineduc.cl/605/articles-30013_recurso_07.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2013). *Competencias TIC para el Desarrollo Profesional Docente*. Bogotá: Corporación Colombia Digital. Oficina de Innovación Educativa con uso de Nuevas Tecnologías. Recuperado de http://www.colombiaaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articles-318264_recurso_tic.pdf

Competencia transversal: “Gestiona su aprendizaje de manera autónoma”

Bandura, A. (1978). *Reflections on self-efficacy. Advances in Behavior Research and Therapy*, 1, 237–239.

Bolívar, A. (2009). Aprender a aprender a lo largo de toda la vida. *Multiárea*, 63-96. Recuperado de <http://goo.gl/PD5Tmi>

Gobierno Vasco. (2012). *Competencia para aprender a aprender. Marco teórico*. País Vasco: Autor. Recuperado de <http://goo.gl/SvnHOU>

Kuhn, D. (1999). A developmental model of Critical Thinking. *Educational Researcher*, 28 (2) 16-25.

Kuhn, D. (2000). Metacognitive Development. *Current Directions. Psychology Science*, 9 (5).

Mata, A., Ferreira, M., & Sherman, S. (2013). The Metacognitive Advantage of Deliberative Thinkers: A Dual-Process Perspective on Overconfidence. *Journal of Personality and Social Psychology*, 105(3), 353–373.

Matos, L., & Lens, W. (2006). La teoría de orientación a la meta, estrategias de aprendizaje y rendimiento académico en estudiantes de secundaria de Lima. *Persona*, 9, 11-30.

Mega, C., Ronconi, L., & De Beni, R. (2014). What Makes a Good Student? How Emotions, Self-Regulated Learning, and Motivation Contribute to Academic Achievement. *Journal of Educational Psychology*, 106(1), 121–131.

Monereo, C. (Coord.) (2001). *Ser estratégico y autónomo aprendiendo: unidades didácticas de enseñanza estratégica*. Barcelona: Graó.

Pease, M. A. (2014). Informe que da cuenta de recomendaciones sobre cómo graduar las distintas competencias del aprendizaje fundamental “Actúa e interactúa de manera autónoma para su bienestar”. Lima: Ministerio de Educación del Perú.

Pease, M. A. (2014). Informe sobre la asistencia técnica al equipo de la DIGEBR a cargo de la competencia “Aprender a aprender”. Lima: Ministerio de Educación del Perú.

Pintrich, P., & De Groot, E. (1990). Motivational and Self-Regulated Learning Components of Classroom Academic Performance. *Journal of Educational Psychology*, 82(1), 33-40.

Pozo, J., & Monereo, C. (2000). *El aprendizaje estratégico*. Madrid: Santillana.

Thornberry, G. (2003). Relación entre motivación de logro y rendimiento académico en alumnos de colegios limeños de diferente gestión. *Persona*, 6, 197-216.

Woolfolk, A. (2010). *Psicología educativa* (11.ª edición). México: Prentice Hall.

Zimmerman, B., & Martinez-Pons, M. (1990). Student Differences in Self-Regulated Learning: Relating Grade, Sex and Giftedness to Self-Efficacy and Strategy Use. *Journal of Educational Psychology*, 82(1), 51-59.

Zimmerman, B. (2002). Becoming a self-regulated learner: an overview. *Theory into practice*, 41(2), 64-70.

Zimmerman, B. (2008). Investigating Self-Regulation and Motivation: Historical background, methodological developments and future prospects. *American Educational Research Journal*, 45(1), 166–183.

