



Educación Básica Integrada (EBI)

Perfiles de tramo

1.^{er}, 2.^{do} y 3.^{er} ciclo

2022



ANEP

ADMINISTRACIÓN
NACIONAL DE
EDUCACIÓN PÚBLICA

Educación Básica Integrada (EBI)

Perfiles de tramo

1.^{er}, 2.^{do} y 3.^{er} ciclo

Aprobados en el Plan de Estudios de la Educación Básica Integrada (EBI),
resolución 3304/022 del acta extraordinaria n.º 13, de fecha 9 de diciembre de 2022.

2022



ANEP

**ADMINISTRACIÓN
NACIONAL DE
EDUCACIÓN PÚBLICA**

Consejo Directivo Central

PRESIDENTE / Prof. Dr. Robert Silva García

CONSEJERO / Dr. Juan Gabito Zóboli

CONSEJERA / Prof. Dora Graziano Marotta

CONSEJERA / Mtra. Daysi Iglesias

CONSEJERO / Prof. Julián Mazzoni

SECRETARIA GENERAL / Dra. Virginia Cáceres Batalla

Dirección General de Educación Inicial y Primaria

DIRECTORA GENERAL / Mtra. Dra. Graciela Fabeyro Torrens

SUBDIRECTORA / Mtra. Mag. Olga De Las Heras Casaballe

SECRETARIA GENERAL / Dra. Esc. Bettina Recchia González

Dirección General de Educación Secundaria

DIRECTORA GENERAL / Prof. Lic. Jenifer Cherro Pintos

SUBDIRECTOR / Prof. Oscar Yáñez Pisano

SECRETARIO GENERAL / Dr. Bautista Duhagon Serrat

Dirección General de Educación Técnico Profesional

DIRECTOR GENERAL / Prof. Ing. Agr. Juan Pereyra De León

SUBDIRECTORA / Dra. Laura Otamendi Zakarián

SECRETARIA GENERAL / Prof. Dra. Lila Curbelo Salvo

Consejo de Formación en Educación

PRESIDENTE / Prof. Víctor Pizzichillo Hermín

CONSEJERA / Prof. Mtra. María del Carmen dos Santos Farías

CONSEJERA / Lic. Patricia Revello Silveira

CONSEJERA DOCENTE / Prof. Rosana Cortazzo Fynn

CONSEJERO ESTUDIANTIL / Br. Génesis Gallardo

SECRETARIA GENERAL / Esc. Rosana García Paz

Dirección Ejecutiva de Políticas Educativas (Codicen)

DIRECTORA EJECUTIVA / Dra. Adriana Aristimuño

Dirección Ejecutiva de Gestión Institucional (Codicen)

DIRECTOR EJECUTIVO / Ec. Héctor Bouzón

El uso de un lenguaje que no discrimine ni marque diferencias entre hombres y mujeres es de importancia para el equipo coordinador del diseño de este material. En tal sentido, y con el fin de evitar la sobrecarga gráfica que supondría utilizar en español el recurso o/a para marcar la referencia a ambos sexos, se ha optado por emplear el masculino genérico, especificando que todas las menciones en este texto representan siempre a hombres y mujeres (Resolución n.º 3628/021, Acta n.º 43, Exp. 2022-25-1-000353 del 8 de diciembre de 2021).

Contenido

Introducción.....	9
Primer ciclo	10
Tramo 1 Niveles 3, 4 y 5 años.....	10
Perfil general.....	10
Perfil por competencias.....	11
Tramo 2 Grados 1.º y 2.º.....	14
Perfil general.....	14
Perfil por competencias.....	16
Segundo ciclo	19
Tramo 3 Grados 3.º y 4.º.....	19
Perfil general.....	19
Perfil por competencias.....	21
Tramo 4 Grados 5.º y 6.º.....	24
Perfil general.....	24
Perfil por competencias.....	26
Tercer ciclo	31
Tramo 5 Grados 7.º y 8.º.....	31
Perfil general.....	31
Perfil por competencias.....	33
Tramo 6 Grado 9.º.....	37
Perfil general.....	37
Perfil por competencias.....	38

Introducción

Los perfiles de tramo son mojones que dan cuenta de determinados indicadores de progreso que describen cuál es el nivel de desarrollo esperado en las competencias definidas en el Marco Curricular Nacional (ANEP, 2022) al final de diferentes tramos y ciclos educativos de la Educación Básica Integrada. Se construyeron desde la integración de los descriptores de las progresiones de aprendizaje, que muestran el avance cognitivo en el continuo del desarrollo de las diez competencias generales.

Tienen un rol orientador del progreso del estudiante. El perfil de egreso, los perfiles de tramo y las progresiones son componentes curriculares que orientan el trabajo docente para una planificación en la que el punto de partida desde el cual estructurar las propuestas de enseñanza son las metas de aprendizaje y los criterios de logro.

La referencia a la mediación realizada por personas adultas alude especialmente a integrantes de la comunidad educativa, entendida como el centro en territorio y jerarquizando la importancia del rol docente en dicho proceso.

Para el cumplimiento del principio de inclusión se ha tenido en cuenta la conceptualización de deconstrucción de barreras de enseñanza y construcción de la accesibilidad integral visualizando a cada estudiante desde propuestas enmarcadas en el Diseño Universal del Aprendizaje.

Primer ciclo

Tramo 1 | Niveles 3, 4 y 5 años

Perfil general

Cada estudiante juega y disfruta de experiencias de interacción corporal y sensomotoras de acuerdo con sus características. Representa y vivencia sentimientos, emociones, situaciones reales o imaginarias mediante la imitación y el arte; los explora y distingue a través de mediaciones que identifica y comunica. Descubre a partir de los sentidos, experimenta, imagina, imita, ensaya y crea con elementos de su entorno de acuerdo con sus intereses y motivaciones.

Construye su esquema corporal. Indaga en la imagen del cuerpo a través del juego, la expresión artística y la experimentación, descubre similitudes y diferencias con sus pares. Desarrolla hábitos de cuidado del cuerpo propio y del otro. Participa de juegos colaborativos variados con mediación. Incorpora hábitos y pautas de convivencia social como respeto de turnos, uso y cuidado de objetos comunes. Comparte espacios con pares de forma activa y colabora en el cuidado y el orden de los espacios que habita. Desarrolla acciones que contribuyen al autocuidado, al cuidado de los seres vivos y del patrimonio que integra su entorno escolar.

Reconoce situaciones conflictivas a través de actividades lúdicas o narrativas, manifiesta variedad de soluciones y participa en la creación de reglas de convivencia de forma mediada. Integra actividades colectivas e incorpora rutinas y hábitos que favorezcan el buen clima entre pares, en ocasiones con mediación de personas adultas.

Reconoce códigos verbales, no verbales y numéricos y los utiliza en situaciones concretas. Anticipa y realiza inferencias a partir de elementos paratextuales, de otros sistemas de lenguajes e identificación de contexto. Identifica el tema global del texto y opina sobre el contenido a partir de la lectura realizada por el docente.

Elabora y expone afirmaciones sencillas expresando sus intereses y necesidades en entornos cotidianos, así como sus sentimientos y emociones, utilizando para esto diversos lenguajes, formatos y apoyos. Ordena los eventos en secuencias lógicas.

Plantea preguntas basadas en intereses y experiencias personales y cuestiona el porqué de elementos, eventos o procesos de su entorno cotidiano. Muestra curiosidad e interroga sobre aspectos sociales que llaman su atención. Percibe que existen realidades diferentes a la suya en entornos cercanos y las valora con guía del adulto.

Reconoce los desafíos planteados, recurre a conocimientos, experiencias previas y a herramientas del contexto cotidiano para proponer soluciones oportunas. Opina en asuntos de su interés en contexto lúdico, de la vida cotidiana o en el entorno escolar y puede cambiar su opinión ante evidencias o ante puntos de vista, mediado por una persona adulta. Describe lo que está pensando y ensaya diversas formas de explicar sus acciones. En otras lenguas, sigue consignas sencillas acompañadas de gestualidad para realizar acciones y produce enunciados orales simples en contextos conocidos.

Identifica y selecciona dispositivos tecnológicos, medios y contenidos digitales de su vida cotidiana, los reconoce útiles en su entorno inmediato y los utiliza de acuerdo con sus intereses, con mediación de personas adultas.

Recoge, compara y socializa datos e información en situaciones o problemas simples. Explora eventos y fenómenos de su entorno, anticipando efectos en aquellos que le son conocidos. Observa y describe fenómenos concretos y alteraciones en los mismos, recopilando información mediante procesos perceptivos. Propone explicaciones sencillas y provisorias en base a percepciones. Reconoce, con mediación, la existencia de diferentes fuentes de acceso a información sobre el fenómeno indagado. Explora la diversidad de los seres vivos, condiciones, eventos, hechos y procesos del medio inmediato, con la guía del docente.

Avanza en la construcción de confianza, en sí mismo y con sus vínculos. Reconoce referentes pares y adultos. Se posiciona en diferentes roles en juegos y en contextos cotidianos, que le permiten interactuar, expresar y valorar el lugar del otro.

Perfil por competencias

Competencia en Comunicación: En este tramo cada estudiante expresa sus ideas, intereses, sentimientos y emociones por medio de diversos lenguajes, en distintos ámbitos, formatos y apoyos.

Anticipa y realiza inferencias a partir de elementos paratextuales, de otros sistemas de lenguajes e identificación de contexto. Identifica el tema global del texto y opina sobre el contenido a partir de la lectura realizada por el docente.

Reconoce códigos verbales, no verbales y numéricos y los utiliza en situaciones concretas.

Identifica la función del código, avanza en el proceso de apropiación y comprende enunciados sencillos. Ensaya diversas formas de explicar sus acciones. Establece secuencias ordenadas y las nombra, mediado por el docente.

En otras lenguas, sigue consignas simples acompañadas de gestualidad para realizar acciones. Identifica sistemas alternativos y aumentativos de comunicación.

Competencia en Pensamiento creativo: En este tramo cada estudiante juega y disfruta de experiencias de interacción corporal y sensomotoras. Explora y experimenta con su cuerpo en diferentes contextos, así como explora, ensaya, juega y experimenta con objetos de su entorno.

Representa situaciones, sentimientos y emociones, reales o imaginarios mediante la imitación, la creación, el juego y el arte.

Plantea preguntas basadas en intereses y experiencias personales. Pone a prueba sus ideas y las plantea a través del juego.

Experimenta con los sentidos y la imaginación. Observa, crea o conecta objetos, en apariencia distintos, de diversas maneras.

Reconoce los desafíos planteados y da respuestas espontáneas según las características y entornos conocidos y cotidianos.

Competencia en Pensamiento crítico: En este tramo cada estudiante formula preguntas sobre temas de su interés, cuestiona el por qué (las causas y motivos) de objetos, eventos o procesos de su entorno cotidiano y temas de su interés que desconoce parcialmente o ante consignas dadas.

Elabora y expone afirmaciones y razones sencillas en situaciones de su interés, incorporando el conector «porque». Opina en asuntos de su interés en contexto lúdico, de la vida cotidiana o en el entorno escolar de forma mediada. Cambia su opinión ante evidencias o ante puntos de vista mediado por personas adultas.

Diferencia lo que es verdadero de lo que es falso en situaciones concretas de su entorno con mediación de personas adultas.

Competencia en Pensamiento científico: En este tramo cada estudiante explora sobre eventos de su entorno con o sin mediación, anticipando efectos ante un fenómeno o evento conocido. Pregunta en forma espontánea sobre afirmaciones concretas referidas a fenómenos cotidianos y pide explicaciones.

Observa fenómenos concretos, recopila información que obtiene mediante procesos perceptivos. Identifica características distintivas de fenómenos concretos, así como posibles alteraciones en ellos. Propone explicaciones sencillas y provisionales en base a percepciones. Reconoce, con mediación, la existencia de diferentes fuentes de acceso a información sobre el fenómeno indagado. Sigue instrucciones explícitas para obtener un resultado esperado o deseado.

Competencia en Pensamiento computacional: En este tramo cada estudiante propone soluciones y las pone a prueba. Utiliza la descomposición en problemas simples, e identifica patrones que se reiteran de forma mediada. Encuentra errores en soluciones simples. Identifica y propone pasos para la resolución de problemas simples.

Recoge y compara datos o información en situaciones simples y socializa los datos empleados en una resolución.

Ordena los eventos de una historia en una secuencia lógica. Sigue instrucciones simples en situaciones lúdicas.

Identifica símbolos como imágenes que representan o tienen algún significado. Identifica dispositivos tecnológicos y medios digitales integrados a su vida cotidiana, los reconoce útiles en su entorno cotidiano y los utiliza de acuerdo con sus intereses.

Competencia Metacognitiva (aprender a aprender): En este tramo cada estudiante explora, imita, experimenta, clasifica, elige opciones simples y utiliza el juego como medio de aprendizaje a través de la curiosidad natural y en un contexto con el cual se encuentra en constante intercambio.

Describe lo que está pensando y da razones de por qué. Responde de forma espontánea o con mediación a desafíos cognitivos a partir de lo que le provocan diferentes situaciones.

Competencia Intrapersonal: En este tramo cada estudiante vivencia y experimenta sus emociones, sentimientos, pensamientos, intereses y motivaciones; los explora y distingue a través de mediaciones que identifica y comunica. Empieza a interactuar incorporando su lugar en el encuentro con otras personas, los límites y pautas de convivencia.

Explora su corporalidad para la construcción de su imagen y esquema corporal.

Avanza en la construcción de confianza en sí mismo, tanto en sus habilidades como en la posibilidad de adquirirlas. Reconoce referentes pares y adultos. Construye vínculos de confianza.

Competencia en Iniciativa y orientación a la acción: En este tramo cada estudiante identifica nociones asociadas a situaciones concretas.

Genera experiencias a través de su propia curiosidad y plantea inquietudes a partir de su propia experiencia o la de terceros, alternando intervenciones concretas individuales o con otras personas.

Recurre a conocimientos, experiencias previas y a herramientas del contexto cotidiano para resolver situaciones problemáticas que se le presentan. Plantea respuestas alternativas a partir de preguntas para las que ya no encuentra una respuesta que lo satisface.

Competencia en Relación con los otros: En este tramo el estudiante representa y se posiciona en diferentes roles en juegos y en contextos cotidianos, que le permiten interactuar, expresar y valorar el lugar de otras personas. Participa de juegos colaborativos variados con mediación. Adquiere gradualmente hábitos y pautas de convivencia social como respeto de turnos, uso y cuidado de objetos compartidos. Identifica situaciones conflictivas a través de actividades lúdicas y narrativas y manifiesta variedad de soluciones.

Indaga en la imagen del cuerpo a través del juego, la expresión artística y la experimentación y descubre similitudes y diferencias con sus pares. Introduce hábitos de cuidado del cuerpo propio y del otro.

Competencia en Ciudadanía local, global y digital: En este tramo el estudiante expresa con palabras sus intereses, demandas y necesidades ante diversas propuestas en entornos escolares.

Comparte espacios con pares de forma activa y colabora en el cuidado y el orden de los espacios que habita cuando se le solicita. Participa de actividades colectivas e integra rutinas y hábitos que favorezcan el buen clima entre pares. Identifica problemas de convivencia en el aula y participa en la creación de reglas de convivencia, ambos mediados por el docente. Llega a acuerdos con guía de personas adultas y los respeta.

Muestra curiosidad e interroga sobre aspectos sociales que llaman su atención. Percibe que existen realidades diferentes a la suya en entornos cercanos y las valora con guía de personas adultas.

Identifica dispositivos tecnológicos y medios digitales integrados a su vida cotidiana, los reconoce útiles en su entorno cotidiano y los utiliza de acuerdo con sus intereses.

Identifica la vida en su entorno. Explora la diversidad de seres vivos, condiciones, eventos, hechos y procesos del medio inmediato, con la guía del docente.

Reconoce y desarrolla acciones que contribuyen al autocuidado y al cuidado de los seres vivos y del patrimonio que integra su entorno escolar.

Tramo 2 | Grados 1.º y 2.º

Perfil general

Cada estudiante vivencia y disfruta el ambiente y el patrimonio cultural y natural. Indaga la relación individuo-ambiente y las relaciones básicas de los ecosistemas en su entorno inmediato. Identifica problemas socioambientales y busca sus causas. Participa y desarrolla actividades colaborativas, cooperativas y solidarias. Escucha la opinión de otras personas y reconoce otros puntos de vista, atendiendo las diferencias en situaciones mediadas. Entiende reglas, las sigue y participa en su creación, asumiendo responsabilidades asignadas e identificando problemas en la convivencia. Incorpora progresivamente el fundamento cultural de las normas y comienza a diferenciar situaciones justas de injustas cuando tiene implicancia en estas, aportando su propia opinión de forma mediada.

Con orientación, selecciona y utiliza el recurso digital más adecuado disponible en su entorno para cumplir con una consigna dada. Indaga contenidos digitales de su interés en el ámbito escolar.

Comunica mediante diferentes formas de expresión creencias y sentimientos, con la orientación de personas adultas, hacia la búsqueda de asertividad de sus ideas y en interacción empática con sus pares. Opina mediante afirmaciones y razones sencillas sobre temas de su interés en el contexto cotidiano.

A través del juego, la expresión artística y la experimentación, se encuentra en proceso de reconocimiento de su corporalidad integral. Identifica que su imagen corporal se constituye en interacción con el entorno, construyendo vínculos de confianza. Adquiere hábitos de cuidado y respeto de la imagen del cuerpo propio y del otro.

Reconoce la expresión de sus emociones, sentimientos, pensamientos, intereses y motivaciones y las implicancias de sus acciones en el vínculo que desarrolla con otras personas de forma autónoma y mediada cuando sus características y circunstancias así lo requieran. Inicia la construcción de confianza en su persona y en sus características personales, así como en la posibilidad de adquirir otras habilidades y destrezas. Explora sus preferencias, gustos, necesidades y las expresa.

Formula preguntas generales sobre temas de su interés y de su entorno, construyendo redes afectivas para el aprendizaje. Sobre situaciones concretas, interroga para construir interpretaciones y busca respuestas que lo impulsan a proponer y concretar acciones. Indaga, reconoce, anticipa e intenta dar explicaciones ante situaciones nuevas potenciado por la curiosidad, la mediación y la interacción con su entorno. Expresa su acuerdo o desacuerdo elaborando razones para explicar su opinión ante el cuestionamiento de otras personas, en un contexto argumentativo. A partir de la duda explora el entorno y se plantea nuevas preguntas confrontando su opinión con la información recabada, con el apoyo de personas adultas. Progresivamente adquiere el hábito de observar, pensar y actuar, controlando algún aspecto de su actividad: gestión del tiempo, concentración, auto observación con mediación. Describe lo que aprendió, cómo lo aprendió y para qué le sirvió.

Interactúa en distintas situaciones comunicativas con diversos soportes y apoyos para desarrollar diferentes lenguajes (verbales, no verbales, expresivos, multimediales, icónicos y numéricos) y dialoga construyendo significados. Realiza inferencias a través de elementos paratextuales de otros sistemas de lenguajes según el contexto, de acuerdo con sus intereses comunicativos y sus características. Compara características del lenguaje computacional y otros lenguajes. Interpreta consignas simples en otra lengua acompañadas de gestualidad para realizar acciones y responde verbalmente con enunciados concretos y conocidos.

Ordena la expresión de sus opiniones, sentimientos y emociones. Modifica materiales diversos de su entorno para darles nuevas formas o fines. Propone experiencias de juego en diferentes contextos en los que participa activamente. Combina ideas propias y de otras personas para generar alternativas originales en ámbitos cotidianos y ofrecer variaciones de respuestas a problemas diversos y las pone a prueba. Observa y describe fenómenos concretos de la vida cotidiana, a través de datos y variables que obtiene mediante procesos perceptivos vinculados a conocimientos científicos, estableciendo secuencias. Cuestiona eventos y afirmaciones concretas sobre fenómenos de su entorno y busca y anticipa explicaciones con o sin mediación tecnológica, anticipando posibles efectos. Comprende y sigue las instrucciones para obtener un resultado esperado o deseado.

En el abordaje de problemas identifica información, usa datos útiles e identifica patrones simples. Explora herramientas de la computación para obtener, almacenar y recuperar información.

Propone soluciones y anticipa resultados a problemas computacionales simples poniéndolos a prueba. Utiliza la descomposición del problema como estrategia. Desarrolla instrucciones en situaciones lúdicas o cotidianas identificando la importancia del orden en los algoritmos. Revisa los procesos de resolución; si encuentra errores, los reconoce y los valora como parte del proceso. En este proceso explora en forma mediada y se expresa a través de nociones básicas de programación en actividades lúdicas.

Perfil por competencias

Competencia en Comunicación: En este tramo el estudiante interactúa en distintas situaciones comunicativas con diversos soportes y apoyos de modo de desarrollar diferentes lenguajes de acuerdo con sus posibilidades (verbales, no verbales, expresivos, multimediales, icónicos y numéricos) y dialoga construyendo significados.

Realiza inferencias a través de elementos paratextuales, de otros sistemas de lenguajes según el contexto. Pregunta, opina y da razones en situaciones grupales. Expresa de manera ordenada sus propias opiniones, sentimientos y emociones. Toma decisiones de acuerdo con sus intereses comunicativos y sus características.

Interpreta consignas simples en otra lengua acompañadas de gestualidad para realizar acciones y responde verbalmente con enunciados concretos y conocidos.

Identifica sistemas alternativos y aumentativos de comunicación.

Competencia en Pensamiento creativo: En este tramo el estudiante se plantea preguntas en base a sus intereses y experiencias nuevas relacionadas con su entorno. Expresa sus ideas, sentimientos y emociones utilizando y modificando materiales diversos de su entorno para darles nuevas formas o fines, jugando y proponiendo experiencias de juego en diferentes contextos en los que participa activamente.

Combina ideas propias y de otros para generar alternativas originales en ámbitos cotidianos, para ofrecer variaciones de respuestas a problemas diversos y las pone a prueba.

Competencia en Pensamiento Crítico: En este tramo el estudiante formula preguntas generales sobre temas de su interés y de su entorno e interroga para construir interpretaciones sobre situaciones concretas. Utiliza la duda como insumo para explorar el entorno, confrontando su opinión con la información recabada, con el apoyo del adulto.

Opina mediante afirmaciones y razones sencillas sobre temas de su interés en el contexto cotidiano.

Escucha la opinión de otros y reconoce otros puntos de vista en situaciones mediadas. Expresa acuerdo o desacuerdo en un contexto argumentativo y elabora razones para defender su opinión ante el cuestionamiento de otros.

En indagación confronta su opinión con evidencias y logra reorganizarla de forma mediada.

Competencia en Pensamiento científico: En este tramo el estudiante observa fenómenos concretos, recopila información y describe aspectos experimentales vinculados a datos y variables que obtiene mediante procesos perceptivos por vías sensitivas. Vincula conocimientos científicos a evidencias concretas de fenómenos simples que aborda como problemas de forma mediada.

Cuestiona eventos y afirmaciones concretas sobre fenómenos de su entorno y pide explicaciones. Secuencia etapas de los procesos realizados en el tratamiento de una situación y describe elementos de eventos de su entorno, con o sin mediación tecnológica, anticipando resultados ante un fenómeno conocido. Comprende y sigue las instrucciones para obtener un resultado esperado o deseado.

Competencia en Pensamiento computacional: En este tramo el estudiante identifica y usa datos e información: distingue aquellos útiles y los emplea para identificar patrones simples. Experimenta con computadoras y utiliza herramientas para obtener, almacenar y recuperar información.

Propone soluciones y anticipa resultados a problemas computacionales simples, utilizando la descomposición como estrategia. Al identificar, proponer y poner a prueba soluciones o desarrollar instrucciones en situaciones lúdicas o cotidianas, organiza pasos e identifica la importancia del orden en los algoritmos, encuentra errores y los asume como parte del proceso de resolución.

En este proceso explora, en forma mediada, y se expresa a través de nociones básicas de programación en actividades lúdicas. Compara características del lenguaje computacional y otros lenguajes.

Competencia en Metacognitiva (aprender a aprender): En este tramo el estudiante anticipa respuestas como estrategias e interroga motivado por la curiosidad. Progresivamente adquiere el hábito de observar, pensar y actuar en lo que hace controlando algún aspecto de su actividad: gestión del tiempo, concentración, autoobservación, con mediación adulta de acuerdo con sus características. Explora y pone en práctica diversos recorridos o estrategias de pensamiento.

Indaga, reconoce, anticipa e intenta dar explicaciones ante situaciones nuevas potenciado por la mediación y la interacción con su entorno. Describe lo que está pensando y da razones de por qué, además, responde a preguntas sobre qué aprendió, cómo aprendió y para qué le sirvió.

Competencia en Intrapersonal: En este tramo el estudiante reconoce la expresión de las emociones, sentimientos, pensamientos, intereses y motivaciones propias, así como las implicancias de sus acciones en el vínculo que desarrolla con otros de forma autónoma y mediada cuando sus características y circunstancias así lo requieran.

Inicia la construcción de confianza en sí mismo tanto en sus habilidades como en la posibilidad de adquirirlas. Explora sus preferencias, gustos, necesidades y las expresa.

Gradualmente adquiere conciencia corporal e identifica que su imagen del cuerpo se constituye en interacción con el entorno, construyendo vínculos de confianza con sus pares.

Participa con mediación en la toma de decisiones en situaciones emergentes sencillas.

Competencia en Iniciativa y orientación a la acción: En este tramo el estudiante reconoce, expresa, busca ideas en situaciones diversas de forma mediada. Genera y comparte experiencias a través de su propia curiosidad.

Busca respuestas y estrategias que lo impulsen a proponer y concretar tanto acciones como soluciones favorables a todos con la guía de un adulto.

Competencia en Relación con otros: En este tramo el estudiante comunica mediante diferentes formas de expresión, buscando la asertividad de sus ideas, creencias y sentimientos en interacción empática con sus pares a través de la mediación y de apoyos cuando sea necesario.

A través del juego, la expresión artística y la experimentación reconocen su corporalidad integral. Adquiere hábitos de cuidado y respeto de la imagen del cuerpo propio y del otro.

Comparte el tiempo y el espacio con sus pares reconociendo y respetando características y necesidades.

Participa en la búsqueda de pautas de convivencia social e incorpora progresivamente el fundamento cultural de las normas. Gradualmente manifiesta actitud flexible frente a conflictos de acuerdo con sus características, circunstancias y posibilidades.

Se incorpora progresivamente en actividades colaborativas y cooperativas.

Desarrolla y fortalece actitudes de solidaridad incluyendo las diferencias.

Competencia en Ciudadanía local, global y digital: En este tramo el estudiante vivencia y disfruta del ambiente y de elementos del patrimonio cultural y natural, indagando características de la vida, la relación individuo-ambiente y relaciones básicas de los ecosistemas en su entorno inmediato.

Comprende, sigue reglas y asume responsabilidades asignadas en la convivencia en los ámbitos lúdico y áulico. Comienza a diferenciar situaciones justas de injustas cuando está implicado. En el ámbito escolar identifica problemas de convivencia y participa en la creación de reglas, aportando su propia opinión con la guía del adulto. En el ámbito local identifica problemas socioambientales e indaga sobre sus causas con el apoyo docente.

Participa en actividades colaborativas para el cuidado de los espacios que habita y de conservación del ambiente mediadas por un adulto.

Selecciona el medio digital más adecuado, disponible en su entorno, para realizar una actividad, produciendo e indagando contenidos vinculados a sus intereses y a consignas dadas en el ámbito escolar.

Segundo ciclo

Tramo 3 | Grados 3.º y 4.º

Perfil general

Al finalizar este tramo cada estudiante explora características de la vida, la relación individuo-ambiente y las relaciones básicas de los ecosistemas, reconociendo problemas socioambientales locales y explorando sus causas. Identifica características culturales locales y regionales y distingue lo común de lo diverso. Con guía del maestro indaga sobre la incidencia de las acciones y actitudes cotidianas, así como también de las actividades productivas, en el equilibrio ambiental. Valora el ambiente, los elementos del patrimonio cultural y natural, a la vez que desarrolla hábitos y participa en actividades colaborativas de conservación, recuperación y mejora del ambiente.

Mediante el diálogo llega a acuerdos y, con la mediación de personas adultas, internaliza, comprende y participa en la reflexión y creación de reglas de convivencia, aportando su opinión y escuchando la opinión del otro. Identifica derechos y obligaciones que lo implican, así como responsabilidades en los ámbitos lúdico y escolar. En vínculo con distintas identidades y el entorno experimenta el reconocer y expresar su identidad como un aspecto en construcción. Comienza el proceso de autorregulación; reconoce las emociones, sentimientos, intereses y motivaciones, las propias y las de otros. Comparte el sentido del cuidado mutuo, que contribuye al desarrollo integral de todos y reconoce situaciones de discriminación de las diferencias. Las inquietudes internas comienzan a resolverse en diálogo consigo mismo y con los otros; con orientación y acompañamiento planifica y toma decisiones. En situaciones concretas identifica distintos puntos de vista y construye alternativas, distinguiendo emociones de argumentos. En lo referente a la búsqueda de acuerdos frente a conflictos participa de dinámicas donde se contraponen y resuelven situaciones con mediación de personas adultas. Además, reconoce el potencial de su corporalidad para intervenir con su accionar en el entorno y se encuentra en proceso de internalización de límites, de protección y de respeto hacia los demás y hacia el contexto.

En situaciones diversas, expresa ideas, se plantea desafíos, busca estrategias y analiza posibilidades para abordarlas. Esto le permite construir y proponer prototipos de solución para problemas sencillos, así como también seleccionar conocimientos previos y recursos de manera situada y en función de la acción que planifica. Frente a las situaciones que lo desafían reconoce diversos estímulos, se centra en los relevantes e identifica las consecuencias de sus

respuestas a la vez que comienza a reflexionar sobre los aspectos que ellas se pueden modificar o potenciar. En las actividades de aula reconoce los elementos que le generan mayor facilidad o dificultad y se inicia en la reflexión sobre los aspectos para cambiar o fortalecer. A partir de temas propuestos o de su interés, formula preguntas diversas focalizadas en distintos aspectos de una situación y construye significados e interpretaciones, más allá de los obvios, relativos a objetos o situaciones concretas. Al poner sus ideas a prueba, ensaya respuestas y experimenta con una gama de opciones. En la generación de ideas nuevas explora y propone respuestas a distintas situaciones, utilizando formas creativas, lógicas o heurísticas. A su vez, plasma y expresa en obras sus emociones, sentimientos e ideas, explorando las posibilidades que brindan diferentes materiales. Se sensibiliza frente a sus propias creaciones, las de sus pares y las producciones culturales de ámbitos locales o regionales. Al enfrentar situaciones definidas describe las estrategias empleadas y las relaciona con experiencias previas en su discurso. Toma decisiones adecuadas a sus intereses comunicativos y sus características, desarrollando estrategias de comunicación de acuerdo con el contexto. Se comunica y desarrolla diferentes lenguajes y sus interrelaciones tomando en cuenta otras opiniones y las propias. Esto lo hace de acuerdo con sus motivaciones, respetando al otro, atendiendo derechos y deberes mutuos, ampliando los procesos de recepción y expresión de ideas, creencias y sentimientos. Con la guía del adulto, planifica y revisa sus producciones.

En otra lengua relata rutinas relacionadas con la vida cotidiana, produce textos sencillos de temas conocidos, con apoyo visual, aplicando diversos soportes y textos alternativos. Con relación a lenguajes computacionales, utiliza la programación para expresar ideas simples.

En la elaboración de la estructura argumentativa emplea razones básicas para defender y justificar su punto de vista. Al expresar sus argumentos lo hace adecuadamente en el contexto cotidiano y sobre temas conocidos, produciendo textos argumentativos sencillos de forma escrita y en el discurso oral. De esta forma participa en el diálogo, acepta otras opiniones y evalúa razonamientos sencillos en su discurso y en el de otros.

A partir de fenómenos simples de su entorno escolar, familiar y comunitario, que aborda como problemas, vincula conocimientos científicos a evidencias concretas con incipiente autonomía. En estas situaciones reconoce y cuestiona explicaciones científicas y técnicas con base en sus ideas previas. Además, descubre regularidades y alteraciones, cuantifica medidas, clasifica, ordena y compara datos vinculados al fenómeno problematizado. Elabora y comunica preguntas y supuestos, sintetiza e infiere información y generaliza empíricamente. En relación con la investigación, reconoce variables, recopila datos y elabora conclusiones sencillas. Expresa, de forma autónoma, caminos alternativos para el estudio de los fenómenos según sus intereses o consignas planteadas. En el proceso de alcanzar soluciones, utiliza diferentes estrategias y persevera.

Ante problemas simples que se pueden abordar mediante algoritmos, los descompone y resuelve con una variedad acotada de instrucciones que sigue paso a paso en situaciones lúdicas o cotidianas. Identifica y combina comandos básicos de programación, comprendiendo y explicando los comportamientos de sus propios programas. Explora sobre el funcionamiento de

dispositivos tecnológicos; respecto al procesamiento de datos almacena, organiza y recupera información con diferentes herramientas.

En cuanto al entorno digital, identifica características de la tecnología. Reconoce que el comportamiento de las computadoras es el resultado de la ejecución de programas, y que por tanto dependen de las instrucciones que dan los humanos. Distingue la dualidad de roles: usuarios y programadores. En la dimensión crítica del uso de la tecnología, con la mediación de una persona adulta, analiza la veracidad, el contexto o fiabilidad de la información disponible en medios digitales. En su participación en redes sociales y otros espacios de intercambio digital, con intervención de personas adultas, comienza a comprender las implicancias de su participación.

Perfil por competencias

Competencia en Comunicación: En este tramo cada estudiante desarrolla estrategias de comunicación de acuerdo con el contexto. Toma decisiones adecuadas a sus intereses comunicativos y a sus características.

Desarrolla diferentes lenguajes (verbal, no verbal, expresiva y multimedial) y sus interrelaciones, y los incorpora de forma paulatina.

Infiere la información a partir de elementos icónicos y verbales. Organiza, jerarquiza y comienza a planificar la expresión de sus opiniones, sentimientos y emociones. Planifica y revisa sus producciones con la guía del adulto.

En otra lengua, relata rutinas relacionadas con la vida cotidiana, produce textos sencillos de temas conocidos con soportes visuales, aplicando diversos soportes y textos alternativos.

Competencia en Pensamiento creativo: En este tramo cada estudiante plantea preguntas para identificar y aclarar situaciones. Compara la información obtenida con la de su entorno. Ensayo respuestas a situaciones de la realidad. Se sensibiliza frente a sus propias creaciones, las de sus pares y las producciones culturales de ámbitos locales o regionales.

Genera nuevas ideas o combina ideas de otros para crear cosas nuevas en contextos delimitados o pensar soluciones. Explora y propone respuestas a distintas situaciones, utilizando formas creativas, lógicas o heurísticas. Plasma y expresa en obras sus emociones, sentimientos e ideas, explorando las posibilidades de los diferentes materiales. Explora diferentes lenguajes, modalidades y ámbitos. Experimenta con una gama de opciones al buscar y poner sus ideas a prueba.

Competencia en Pensamiento crítico: En este tramo cada estudiante cuestiona el entorno e indaga en función de consignas.

Formula preguntas diversas a partir de temas propuestos o de su interés, focalizando distintos aspectos de una situación. De dichas interrogantes construye significados e interpretaciones más allá de los obvios, relativos a objetos o situaciones concretas.

Identifica distintos puntos de vista y construye alternativas a situaciones concretas, distinguiendo emociones de argumentos.

En la elaboración de la estructura argumentativa emplea razones básicas para defender su punto de vista y entiende que los otros dan sus razones, justificando las propias si son diferentes.

Al expresar sus argumentos lo hace adecuadamente en el contexto cotidiano y sobre temas conocidos, produciendo textos argumentativos sencillos de forma escrita y en el discurso oral. De esta forma participa en el diálogo, acepta otras opiniones y evalúa razonamientos básicos en su discurso y en el de otros.

Competencia en Pensamiento científico: En este tramo cada estudiante vincula conocimientos científicos a evidencias concretas de fenómenos simples que aborda como problemas con incipiente autonomía.

Descubre regularidades y alteraciones, identifica patrones simples en un conjunto de datos, cuantifica medidas, clasifica, organiza, ordena y compara datos vinculados al fenómeno problematizado. Elabora y comunica preguntas y supuestos, sintetiza información y generaliza empíricamente.

En relación con la investigación, realiza estudios simples, reconoce variables, recopila datos y elabora conclusiones sencillas. Expresa caminos alternativos para el estudio de los fenómenos de forma autónoma, según sus intereses o consignas planteadas.

Reconoce explicaciones científicas y técnicas aplicables a fenómenos cotidianos y cuestiona explicaciones a fenómenos naturales y sociales construidas con base en sus ideas previas.

Competencia en Pensamiento computacional: En este tramo cada estudiante reconoce problemas simples de su entorno escolar, familiar y comunitario, que se pueden abordar mediante algoritmos y los resuelve con una variedad acotada de instrucciones. Utiliza diferentes estrategias, itera, reconoce sus errores y persevera en el proceso de alcanzar soluciones. Identifica datos útiles y necesarios para la resolución. Usa datos e información para identificar patrones, presentar información y hacer predicciones simples. Respecto al procesamiento de datos con la computadora, almacena, organiza y recupera información con diferentes herramientas.

Crea y sigue instrucciones paso a paso en situaciones lúdicas o cotidianas. Utiliza la programación como forma de expresión, identificando y combinando comandos básicos. Comprende y explica los comportamientos de sus propios programas. Explora sobre el funcionamiento de dispositivos tecnológicos a partir de la interacción con sensores y actuadores.

Reconoce que el comportamiento de las computadoras es el resultado de la ejecución de programas, y que las acciones llevadas a cabo por las computadoras dependen de las instrucciones que les damos los humanos. Identifica la relación entre eventos de entrada, instrucciones y resultados de la ejecución de un programa u otro algoritmo. Distingue la dualidad de roles: usuarios y programadores. Identifica que la información compartida en internet incide en cada uno y en los demás.

Competencia Metacognitiva (aprender a aprender): En este tramo, cada estudiante identifica y reconoce las consecuencias de sus respuestas a las situaciones que lo desafían cognitivamente. Comienza a reflexionar sobre qué aspectos de ellas se pueden modificar o potenciar.

Reconoce diversos estímulos en tareas desafiantes y comienza a centrarse en los estímulos relevantes. Vincula sus experiencias con el conocimiento nuevo.

Reconoce qué elementos le generan mayor facilidad o dificultad en las actividades de aula.

Identifica y aplica progresivamente procesos de pensamiento que puede adecuar a diferentes contextos. Describe las estrategias utilizadas en situaciones delimitadas y utiliza información de experiencias previas para comunicar ideas.

Competencia en Intrapersonal: En este tramo cada estudiante reconoce las emociones, sentimientos, intereses y motivaciones, las propias y las de otros, comenzando el proceso de autorregulación. Reconoce el potencial de su corporalidad para intervenir con su accionar en el entorno, planifica y toma decisiones con orientación y acompañamiento. Experimenta el reconocimiento de su identidad como un aspecto en construcción, en vínculo con distintas identidades y el entorno; comienza a resolver inquietudes internas en diálogo consigo mismo y con los otros.

Competencia en Iniciativa y orientación a la acción: Cada estudiante reconoce y expresa las ideas en situaciones diversas, se plantea desafíos y busca y propone estrategias para abordarlos, analizando diferentes posibilidades. Esto le permite construir y proponer prototipos de solución para problemas sencillos.

Logra vincular necesidades propias, de otro o grupales, y encontrar estrategias que sean favorables a las necesidades de todos los involucrados. Esto le permite seleccionar conocimientos previos y recursos de manera situada y en función de la acción que planifica.

Competencia en Relación con los otros: En el proceso de construcción de vínculos asertivos, cada estudiante amplía la capacidad de recepción y expresión de ideas, creencias y sentimientos atendiendo derechos y deberes mutuos. Se vincula con otros de acuerdo con sus motivaciones y necesidades, evitando herir y ofender.

En este proceso intercambia experiencias y desarrolla relaciones con sus pares, lo que le permite construir y expresar su identidad, para conocer e interactuar con pertinencia al contexto. Identifica la diversidad en sí mismo y en el otro.

Comparte el sentido de cuidado mutuo, que contribuye al desarrollo integral de todos. Se encuentra en proceso de internalización de límites de protección y respeto hacia los demás y su entorno.

Se comunica a través de diferentes lenguajes, medios y tecnologías, escuchando opiniones diferentes a las suyas y desarrollando las propias.

Reconoce situaciones de discriminación de las diferencias, ampliando el potencial de recepción y expresión de ideas, creencias y sentimientos.

En lo referente a la búsqueda de acuerdos frente a conflictos, participa de dinámicas donde se contraponen y se resuelven situaciones con mediación del adulto, identificando las reglas establecidas en juegos y actividades compartidas.

Competencia en Ciudadanía local, global y digital: En este tramo cada estudiante internaliza comprende y sigue reglas en el aula. Participa en la reflexión y creación de reglas de convivencia escolar, aportando su propia opinión y escuchando la opinión del otro con la mediación del adulto. Identifica derechos y obligaciones que lo implican, así como responsabilidades que lo afectan, compartiendo estas últimas en el ámbito lúdico y escolar.

En su entorno inmediato, percibe problemas sociales y propone reglas de convivencia, llegando a acuerdos mediante el diálogo. En esta línea, promueve hábitos y colabora en el cuidado de espacios que habita.

Identifica las características culturales locales y regionales, distingue lo común de lo diverso y opina al respecto. Conoce la diversidad entre pares y se reconoce diverso al otro.

Desde una dimensión crítica del uso de la tecnología, analiza la veracidad, el contexto o fiabilidad de la información disponible en medios digitales con la mediación de un adulto. También con intervención de adultos comienza a comprender las implicancias de su participación en redes sociales y otros espacios de intercambio digital (protección de privacidad, uso responsable de las redes). En este entorno, cada estudiante identifica características de la tecnología. Realiza producciones en medios digitales e indaga sobre contenidos de su interés o del ámbito escolar, elaborando reflexiones con guía del adulto sobre pertinencia y adecuación del contenido a su perfil.

En la dimensión de desarrollo sostenible, identifica problemas socioambientales locales e indaga sobre sus causas, así como sobre características de la vida, la relación individuo-ambiente y relaciones básicas de los ecosistemas. Con guía del maestro indaga sobre la incidencia de las acciones y actitudes cotidianas y las actividades productivas en el equilibrio ambiental.

Valora el ambiente, los elementos del patrimonio cultural y natural, y participa en actividades colaborativas de conservación, recuperación y mejora del ambiente.

Tramo 4 | Grados 5.º y 6.º

Perfil general

Al finalizar este tramo cada estudiante participa en espacios de convivencia, incorpora prácticas cotidianas de exploración, disfrute, conservación y recuperación del ambiente local, con mediación del adulto. Reconoce relaciones dinámicas de interacción e interdependencia entre elementos y condiciones del ambiente. Este reconocimiento se desarrolla en el marco del

respeto y la reflexión sobre lo común y lo diverso. Valora las características culturales locales, regionales, globales y la diversidad como riqueza en actividades cotidianas. Reflexiona sobre problemas socioambientales, sus causas, consecuencias y la incidencia de la acción humana en la evolución del equilibrio ambiental.

En instancias y procesos de toma de decisiones democráticas, en el ámbito escolar y en la comunidad, el estudiante identifica derechos y responsabilidades, valora y acepta consensos y disensos. Puede reconocer un punto de vista, resignificar e incorporarlo al contexto en el que se encuentra inmerso y responsabilizarse de sus expresiones y opiniones. Internaliza estrategias para procesar la frustración y resolver conflictos de forma pacífica. Participa en actividades colectivas y ejercita diferentes posibilidades de combinación entre conocimientos, ideas concretas o abstractas y recursos para dar continuidad a la nueva acción que pretende desarrollar. Cuando se involucra en el desarrollo de un proyecto, enuncia problemas y plantea alternativas de abordaje.

En la construcción de su autopercepción el estudiante visualiza sus emociones, reacciones, sentimientos y actitudes, a partir de la forma en la que lo perciben los otros y analizando sus actuaciones y comportamientos. Desarrolla procesos de identificación formando parte de diversos grupos según sus características individuales y de acuerdo con sus intereses. Genera vínculos solidarios con sus pares y respeta la diversidad propia y la del otro.

Con el fin de atender y entender a los otros que se mueven en su entorno, identifica estereotipos y reconoce prejuicios que limitan el desarrollo y la expresión propia y ajena. En este sentido, el estudiante desarrolla, reconoce e internaliza habilidades sociales. Evita la discriminación; integra perspectivas inclusivas acerca de las diferencias en el funcionamiento del cuerpo, del género, de las generaciones y de la interculturalidad, entre otras. Para reconocer los cambios en su cuerpo explora su espacio corporal y utiliza el movimiento para indagar su entorno y su transformación. Asimismo, desarrolla búsquedas de conductas de autocuidado y de redes de apoyo y contención.

El estudiante se propone encontrar situaciones que le presenten desafíos y los explora buscando relaciones no aparentes entre los aspectos que las definen. Plantea preguntas para aclarar e interpretar la información explorando causas y consecuencias. Utiliza sus experiencias para pensar y adaptar ideas que resultan novedosas en su contexto. Además, genera alternativas y predice posibles resultados en la búsqueda de caminos o soluciones diversas. Plasma sus producciones en diferentes ámbitos, con distintos lenguajes técnicos, teniendo en cuenta el lenguaje propio y los soportes necesarios. Por otra parte, identifica y justifica la toma de decisiones respecto a los procesos de pensamiento utilizados en situaciones que se le presentan. De este modo, desarrolla conciencia sobre sus procesos internos de pensamiento y puede reflexionar sobre las elecciones realizadas y sobre el proceso utilizado para llegar a conclusiones. Asimismo, identifica campos de su interés y reconoce el monitoreo, la planificación y la autoevaluación como herramientas para el aprendizaje en diferentes situaciones.

En función de sus intereses y características, interactúa con pertinencia a la situación comunicativa, planificando y desarrollando estrategias adecuadas a diferentes contextos e interlocu-

tores. Infiere la información implícita en situaciones simples, discrimina información explícita relevante y reconoce la polifonía del discurso. Reconoce y usa diferentes lenguajes, soportes y formatos mediadores, incluyendo rampas digitales y otros apoyos inclusores. En otra lengua, logra procesos de escritura de textos sencillos, lee y se expresa oralmente con aplicación de diversos soportes, lenguajes alternativos y mediaciones en contextos cotidianos.

En casos sencillos reconoce supuestos implícitos y opina con argumentos a favor o en objeción, incorporando información externa y lenguaje adecuado al contexto. Conoce y aplica herramientas básicas de razonamiento lógico para estructurar y revisar su argumentación, con un grado sencillo de abstracción. Reorganiza su punto de vista y su discurso de manera creativa.

A partir de preguntas concretas, indaga, analiza y explica fenómenos sociales y naturales cotidianos, con base en fundamentos científicos. Investiga de forma colaborativa en función de hipótesis sobre temas de su interés o de estudio. Reflexiona sobre el proceso de iteración y los errores cometidos durante la resolución de problemas. Comprende el valor de perseverar ante el error en el proceso de generar soluciones y busca caminos alternativos para el estudio de los fenómenos. En este proceso reconoce, organiza, interpreta datos relevantes y evidencias considerando más de una fuente de información. Relaciona aplicaciones tecnológicas con el conocimiento científico y reflexiona sobre su influencia en la sociedad y el ambiente reconociendo el carácter temporal del conocimiento científico.

A su vez, comprende y explica sus ideas como aporte al trabajo y desarrollo colectivo de soluciones. Usa datos e información para construir predicciones, proponer relaciones y argumentar utilizando herramientas digitales para el manejo, la presentación y la visualización de información. A través de la programación, resuelve problemas computacionales simples combinando comandos y expresiones o modificando, con ayuda, dispositivos que interactúan con el entorno. En este proceso recupera soluciones, propias o ajenas, para adaptarlas a nuevos problemas y utiliza como estrategia la división de un problema en subproblemas o el desarrollo incremental. Asimismo, identifica algunas formas en las que la tecnología y las computadoras impactan y transforman la vida cotidiana y el ambiente. En el uso de internet, reflexiona sobre cómo se transfieren y comparten los datos. Con respecto a la seguridad en dispositivos, internet y redes sociales, distingue distintos niveles en el manejo de datos personales.

Perfil por competencias

Competencia en Comunicación: En este tramo el estudiante interactúa con pertinencia a la situación comunicativa, planificando y desarrollando estrategias adecuadas a diferentes contextos e interlocutores en función de sus intereses y características. Reconoce diferentes lenguajes, soportes y formatos mediadores para la comunicación, incluyendo rampas digitales y otros apoyos inclusores.

Explica opiniones propias e identifica diversas posturas distintas a las propias.

Expone sobre temas de estudio. Intercambia posturas. Desarrolla estrategias de comunicación en diferentes contextos.

Infiere la información implícita en situaciones simples, discrimina información explícita relevante y reconoce la polifonía del discurso.

En otra lengua, logra procesos de escritura de textos sencillos, lee y se expresa oralmente con aplicación de diversos soportes, lenguajes alternativos y mediaciones en contextos cotidianos.

Competencia en Pensamiento creativo: En este tramo el estudiante se implica en la búsqueda de situaciones o procesos tanto cotidianos como inusuales de diversos ámbitos que le presenten desafíos y los explora buscando, con mediación, relaciones no aparentes entre los aspectos que la definen. Plantea preguntas para aclarar e interpretar la información y explorar causas y consecuencias.

Utiliza sus experiencias para pensar ideas que resultan novedosas en su contexto. Investiga opciones, adapta ideas, genera alternativas y predice posibles resultados en la búsqueda de caminos o soluciones diversas y al poner sus ideas en acción. Plasma sus producciones en diferentes ámbitos, con distintos lenguajes técnicos, teniendo en cuenta el lenguaje propio y los soportes necesarios.

Compara, reconoce y valora las diferencias entre su propia producción creativa y la de los otros.

Competencia en Pensamiento crítico: En este tramo el estudiante elabora preguntas y problemas a partir de consignas dadas o inquietudes propias, empleando la duda o el problema como insumo para pensar. Aplica herramientas básicas de interpretación para formular preguntas con un grado sencillo de abstracción.

Investiga de forma colaborativa en función de hipótesis sobre temas de su interés o de estudio. Distingue datos relevantes de irrelevantes, considerando más de una fuente de información.

Fundamenta su punto de vista utilizando información externa.

Conoce el concepto de objeción y plantea objeciones a partir de una consigna.

Aplica herramientas básicas de razonamiento lógico. Estructura, de forma mediada, la argumentación en relación con el contexto y el destinatario.

Expresa argumentos de forma escrita y oral utilizando información externa.

Valora y acepta consensos o disensos. Defiende su postura con argumentos sencillos. Argumenta de forma concreta con lenguaje adecuado al contexto.

Opina con argumentos sencillos a favor o en objeción, incorporando información externa y lenguaje adecuado al contexto.

Reconoce un punto de vista, puede resignificarlo e integrarlo al contexto. Valora y acepta consensos o disensos.

Reconoce supuestos implícitos en casos sencillos. Conoce y aplica herramientas básicas para revisar el proceso de razonamiento argumentativo. Reorganiza su punto de vista y su discurso de manera creativa.

Competencia en Pensamiento científico: En este tramo el estudiante indaga, analiza y explica fenómenos sociales y naturales cotidianos, reconociendo sus fundamentos científicos.

Indaga formas de explorar científicamente una pregunta planteada. Busca caminos alternativos para el estudio de los fenómenos de forma autónoma. Realiza estudios que implican dos o más variables independientes e interpreta y construye tablas sencillas. Identifica modelos y reconoce datos relevantes en figuras, diagramas y gráficos a partir de su vinculación con el conocimiento científico o técnico.

Relaciona aplicaciones tecnológicas con el conocimiento científico y reflexiona sobre su influencia en la sociedad y el ambiente. Reconoce el carácter temporal del conocimiento científico.

Competencia en Pensamiento computacional: En este tramo el estudiante comprende y explica sus ideas como aporte al trabajo y desarrollo colectivo de soluciones. En este proceso usa datos e información para fundar predicciones, proponer relaciones y argumentar. Utiliza herramientas digitales para el manejo, la presentación y visualización de información. Resuelve problemas computacionales simples a través de la programación, combinando comandos y expresiones, o modificando con ayuda dispositivos que interactúan con el entorno. Para esto identifica aspectos importantes y reflexiona sobre la información relevante de los datos de un problema sencillo. En este proceso recupera soluciones, propias o ajenas, para adaptarlas a nuevos problemas y utiliza la estrategia de división de un problema en subproblemas. Reconoce el uso del método de desarrollo incremental y compara diferencias entre versiones y resultados de dispositivos o programas.

Reflexiona sobre el proceso de iteración y los errores cometidos durante la resolución de problemas y comprende el valor de perseverar ante el error en el proceso de generar soluciones.

Identifica algunas formas en las que la tecnología y las computadoras impactan y transforman la vida cotidiana y el ambiente. Explica la interacción de las computadoras con el entorno a partir de la entrada de datos que procesa un programa y la salida de información. Reflexiona sobre el uso de internet y cómo se transfieren y comparten datos. Discrimina formas más o menos seguras de manejar datos personales en dispositivos, internet y redes sociales.

Competencia Metacognitiva (aprender a aprender): En este tramo el estudiante desarrolla conciencia sobre sus procesos internos de pensamiento. Reflexiona sobre los supuestos realizados y describe el proceso utilizado para llegar a conclusiones.

Identifica campos de su interés y estrategias de aprendizaje en diferentes situaciones. Reconoce el monitoreo, la planificación y la autoevaluación como herramientas para el aprendizaje.

Reconoce y utiliza los recursos a su alcance para el acceso a la información.

Identifica y justifica la toma de decisiones respecto a los procesos de pensamiento utilizados en situaciones que se le presentan.

Competencia Intrapersonal: En este tramo el estudiante analiza sus actuaciones y comportamientos con el objetivo de comprender, clarificar las emociones, reacciones, sentimientos y actitudes. Comienza a percibir y visualizar la forma en la que lo perciben los otros.

Explora su espacio corporal personal. Reconoce y explora los cambios de su cuerpo. Utiliza el movimiento para la exploración de su entorno y su transformación.

Se inicia en el ejercicio del derecho a elegir y en la responsabilidad que ello conlleva. Toma decisiones y reconoce los límites de la vida en comunidad.

Comienza a involucrarse, se hace responsable de las expresiones y opiniones en relación con él mismo. Internaliza estrategias para procesar la frustración y resolver conflictos de forma pacífica. Busca redes de apoyo y contención.

Analiza y discrimina la información y los modelos que le llegan por distintos medios, comprendiendo su incidencia.

Competencia en Iniciativa y orientación a la acción: En este tramo el estudiante ejercita diferentes posibilidades de combinación entre conocimientos, ideas concretas o abstractas y recursos para dar continuidad a la nueva acción que pretende desarrollar.

Enuncia problemas y plantea alternativas de abordaje como parte del desarrollo de un proyecto.

Experimenta en territorio con los prototipos existentes, recopila datos y analiza resultados.

Participa en propuestas de trabajo colaborativo o cooperativo que promueven la toma de decisiones individuales y colectivas de forma mediada.

Formula con claridad problemas, objetivos y metas considerando los recursos y el contexto.

Competencia en Relación con los otros: En este tramo el estudiante desarrolla vínculos con sus pares de acuerdo con sus intereses y de forma solidaria. Reconoce e internaliza habilidades sociales y evita la discriminación. Participa en actividades colectivas donde se establecen propósitos comunes.

Desarrolla los procesos de su propia identificación a través de búsquedas; forma parte de diversos grupos según sus características individuales. Respeta la diversidad propia y la del otro.

Integra perspectivas inclusivas acerca de las diferencias en el funcionamiento del cuerpo, el género, las generaciones y la interculturalidad, entre otras.

Ensayo respuestas propias en la búsqueda de acuerdos y caminos posibles, señalando el más oportuno. Desarrolla búsquedas de conductas de autocuidado.

Desarrolla habilidades para atender y entender a los otros que se mueven en su entorno. Identifica estereotipos y reconoce prejuicios que limitan el desarrollo y la expresión propia y de los otros.

Competencia en Ciudadanía local, global y digital: En este tramo el estudiante participa en espacios de convivencia. Con mediación del adulto, incorpora prácticas cotidianas de exploración, disfrute, conservación y recuperación del ambiente local.

Participa en espacios de convivencia, en instancias y procesos de toma de decisión democrática en el ámbito escolar y en su comunidad, aportando su visión e impronta personal y valorando la opinión del otro y el respeto mutuo.

Reconoce relaciones dinámicas de interacción e interdependencia entre elementos y condiciones del ambiente en diferentes niveles de organización. Identifica y respeta las características culturales locales, regionales y globales. Valora la diversidad como riqueza en actividades cotidianas y reflexiona sobre lo común y lo diverso.

Comprende sus intereses y necesidades y los diferencia de los de los demás. Reflexiona e incorpora reglas de convivencia escolar y de su vida cotidiana. Identifica derechos y responsabilidades y reconoce su implicancia en la vida democrática.

Identifica problemas socioambientales, reflexiona sobre sus causas y consecuencias y sobre la incidencia de la acción humana en la evolución del equilibrio ambiental. Reconoce formas de producción, consumo y distribución de bienes y servicios ambientales y su impacto en la conservación, recuperación o mejora del ambiente.

Utiliza medios digitales para producir colaborativamente y selecciona el formato adecuado para presentar información. Atribuye, con mediación del adulto, la autoría correspondiente cuando utiliza producciones de otros

Analiza y reflexiona sobre la validez de los contenidos digitales y comienza a usar herramientas y estrategias para identificar aquellos fiables. Identifica implicancias éticas y situaciones de riesgo en el uso de las redes sociales. Reconoce la construcción de su huella e identidad digital y los riesgos de publicar datos personales. Reflexiona con la guía del adulto sobre el tiempo dedicado al uso de medios digitales y sobre los objetivos del uso.

Tercer ciclo

Tramo 5 | Grados 7.º y 8.º

Perfil general

Al finalizar este tramo cada estudiante conoce sus derechos y comienza a asumir responsabilidades en diferentes ámbitos de participación ciudadana. Se involucra en las oportunidades de participación para la toma de decisiones democráticas en clave de derechos humanos, en su entorno escolar y cotidiano.

Valora las características culturales locales, regionales y globales como riqueza, promoviendo el respeto de la diversidad en su entorno. Reconoce y aprecia las diferencias y la no discriminación.

En el ámbito individual y colectivo, construye preguntas y problemas sencillos a partir de consignas dadas o inquietudes propias. Diseña y desarrolla proyectos y procedimientos que permitan el alcance de las metas y los objetivos con los recursos disponibles individuales y en grupo, con metas a corto plazo. Identifica emergentes de contextos cotidianos o ajenos a su experiencia y plantea soluciones sencillas y propuestas de acciones como respuesta a demandas del entorno en ambientes intencionales de aprendizaje. Recopila datos y analiza resultados para construir prototipos.

En construcciones colaborativas, asume roles diversos con la guía de personas adultas. Construye vínculos asertivos, conductas y relaciones saludables, buscando acuerdos en los conflictos y reconociendo estrategias para la resolución de los disensos. Desarrolla una actitud crítica para el autocuidado y el cuidado de las otras personas frente a la información y los modelos que le llegan.

Explora redes de apoyo y realiza acciones solidarias para el cuidado de las otras personas, favoreciendo la convivencia social. Integra y valora distintos grupos y espacios de pertenencia para la construcción de su identidad, conociendo y comprendiendo la diversidad propia y de las otras personas. Expresa inquietudes cuando le son habilitados los espacios de participación. Comienza a construir conciencia de su huella e identidad digital y la seguridad de datos personales en el uso de los espacios digitales. Selecciona herramientas digitales para el manejo, la presentación y la visualización de información y reconoce los aspectos importantes y la información relevante de los datos de un conjunto de problemas. Analiza, de forma mediada, las formas en que la tecnología y las computadoras impactan y transforman la vida cotidiana y el ambiente.

Reflexiona sobre situaciones y problemas socioambientales, así como sobre sus causas y consecuencias y de la incidencia de la acción humana en la evolución del equilibrio ambiental, la sostenibilidad, la justicia y la equidad.

Se encuentra en proceso de construcción de su identidad, de autorregulación y toma conciencia del efecto que producen sus acciones. Explora sus posibilidades expresivas y la potencialidad de su corporalidad. Comprende e inicia el proceso de integrar sus sentimientos, emociones, fortalezas y fragilidades frente a emergentes para conocer y conocerse de acuerdo con sus características individuales.

Cada estudiante revisa sus motivaciones para la realización de la tarea, analizando las experiencias previas en que resolvió situaciones semejantes.

Proyecta mentalmente la tarea que debe realizar, imagina cómo hacerla y ajusta diversas estrategias regulando su tiempo, con mediación docente. Reconoce el monitoreo, la planificación y la autoevaluación como herramientas para el aprendizaje y genera las condiciones apropiadas en el entorno de trabajo.

Comunica sus ideas a través del diálogo, la exposición, la descripción y la argumentación. Explica y define conceptos en distintos lenguajes, formatos y contextos. Lee, se expresa oralmente y logra procesos de escritura de textos sobre temas diversos de forma autónoma. Elabora y modifica expresiones que reflejan ideas propias o de otras personas, en un proceso de exploración de su potencial creativo utilizando diferentes materiales, soportes, lenguajes y técnicas.

Reconoce, comprende y produce textos en otra lengua sobre temas diversos, de forma mediada. Lee, escribe y se expresa oralmente incorporando vocabulario, con la aplicación de diversos soportes, lenguajes alternativos y mediaciones en contextos familiares.

Establece relaciones entre sus opiniones y las de otras personas e intercambia posturas para identificar acuerdos y desacuerdos. Fundamenta su punto de vista en función de razones que puede organizar, lo compara y confronta con los de otras personas y distingue una opinión fundamentada de una que no lo está.

Identifica matices conceptuales, busca los significados desconocidos y reconoce supuestos implícitos en situaciones sencillas. Reconoce y puede explicar una falacia, a la vez que identifica ausencias en una cadena lógica argumentativa.

Diferencia conocimiento científico del que no lo es y lo utiliza para formular, analizar y explicar fenómenos y problemas cotidianos, naturales y sociales. Reconoce que los modelos son representaciones de diferentes escenarios y permiten a cada usuario experimentar con distintas condiciones y sus consecuencias. Elabora explicaciones con base científica sobre fenómenos simples, valorando aplicaciones tecnológicas del conocimiento científico, y reflexiona sobre su influencia en la sociedad y el ambiente, reconociendo el carácter temporal del conocimiento científico y su apertura permanente a la revisión y al cambio. Utiliza distintas herramientas de programación para resolver problemas, reconociendo sus generalidades en términos abstractos, a través de procesos sistemáticos de prueba y de detección y corrección de errores.

Perfil por competencias

Competencia en Comunicación: En este tramo el estudiante interactúa con pertinencia a la situación comunicativa, planificando y desarrollando estrategias adecuadas a diferentes contextos e interlocutores en función de sus intereses y características. Reconoce diferentes lenguajes, soportes y formatos mediadores para la comunicación incluyendo rampas digitales y otros apoyos inclusores.

Explica opiniones propias e identifica diversas posturas distintas a las propias.

Expone sobre temas de estudio. Intercambia posturas. Desarrolla estrategias de comunicación en diferentes contextos.

Infiere la información implícita en situaciones simples, discrimina información explícita relevante y reconoce la polifonía del discurso.

En otra lengua, logra procesos de escritura de textos sencillos, lee y se expresa oralmente con aplicación de diversos soportes, lenguajes alternativos y mediaciones en contextos cotidianos.

Competencia en Pensamiento creativo: En este tramo el estudiante se implica en la búsqueda de situaciones o procesos tanto cotidianos como inusuales de diversos ámbitos que le presenten desafíos y los explora buscando, con mediación, relaciones no aparentes entre los aspectos que la definen. Plantea preguntas para aclarar e interpretar la información y explorar causas y consecuencias.

Utiliza sus experiencias para pensar ideas que resultan novedosas en su contexto. Investiga opciones, adapta ideas, genera alternativas y predice posibles resultados en la búsqueda de caminos o soluciones diversas y al poner sus ideas en acción. Plasma sus producciones en diferentes ámbitos, con distintos lenguajes técnicos, teniendo en cuenta el lenguaje propio y los soportes necesarios.

Compara, reconoce y valora las diferencias entre su propia producción creativa y la de los otros.

Competencia en Pensamiento crítico: En este tramo el estudiante elabora preguntas y problemas a partir de consignas dadas o inquietudes propias, empleando la duda o el problema como insumo para pensar. Aplica herramientas básicas de interpretación para formular preguntas con un grado sencillo de abstracción.

Investiga de forma colaborativa en función de hipótesis sobre temas de su interés o de estudio. Distingue datos relevantes de irrelevantes, considerando más de una fuente de información.

Fundamenta su punto de vista utilizando información externa.

Conoce el concepto de objeción y plantea objeciones a partir de una consigna.

Aplica herramientas básicas de razonamiento lógico. Estructura la argumentación con relación al contexto y al destinatario de forma mediada.

Expresa argumentos de forma escrita y oral utilizando información externa.

Valora y acepta consensos o disensos. Defiende su postura con argumentos sencillos. Argumenta de forma concreta con lenguaje adecuado al contexto.

Opina con argumentos sencillos a favor o en objeción, incorporando información externa y lenguaje adecuado al contexto.

Reconoce un punto de vista, puede resignificarlo e integrarlo al contexto. Valora y acepta consensos o disensos.

Reconoce supuestos implícitos en casos sencillos. Conoce y aplica herramientas básicas para revisar el proceso de razonamiento argumentativo. Reorganiza su punto de vista y su discurso de manera creativa.

Competencia en Pensamiento científico: En este tramo el estudiante indaga, analiza y explica fenómenos sociales y naturales cotidianos reconociendo sus fundamentos científicos.

Indaga formas de explorar científicamente una pregunta planteada. Busca caminos alternativos para el estudio de los fenómenos de forma autónoma. Realiza estudios que implican dos o más variables independientes e interpreta y construye tablas sencillas. Identifica modelos y reconoce datos relevantes en figuras, diagramas y gráficos a partir de su vinculación con el conocimiento científico o técnico.

Relaciona aplicaciones tecnológicas con el conocimiento científico y reflexiona sobre su influencia en la sociedad y el ambiente. Reconoce el carácter temporal del conocimiento científico.

Competencia en Pensamiento computacional: En este tramo el estudiante comprende y explica sus ideas aportando al trabajo y desarrollo colectivo de soluciones. En este proceso usa datos e información para fundar predicciones, proponer relaciones y argumentar. Utiliza herramientas digitales para el manejo, la presentación y visualización de información. Resuelve problemas computacionales simples a través de la programación, combinando comandos y expresiones, o modificando con ayuda dispositivos que interactúan con el entorno. Para esto identifica aspectos importantes y reflexiona sobre la información relevante de los datos de un problema sencillo. En este proceso recupera soluciones, propias o ajenas, para adaptarlas a nuevos problemas, y utiliza la estrategia de división de un problema en subproblemas, reconoce el uso del método de desarrollo incremental, y compara diferencias entre versiones y resultados de dispositivos o programas.

Reflexiona sobre el proceso de iteración y los errores cometidos durante la resolución de problemas, y comprende el valor de perseverar ante el error en el proceso de generar soluciones.

Identifica algunas formas en las que la tecnología y las computadoras impactan y transforman la vida cotidiana y el ambiente. Explica la interacción de las computadoras con el entorno a partir de la entrada de datos que procesa un programa y la salida de información. Reflexiona sobre el uso de internet, cómo se transfieren y comparten datos. Discrimina formas más o menos seguras de manejar datos personales en dispositivos, internet y redes sociales.

Competencia Metacognitiva (aprender a aprender): En este tramo el estudiante desarrolla conciencia sobre sus procesos internos de pensamiento. Reflexiona sobre los supuestos realizados y describe el proceso utilizado para llegar a conclusiones.

Identifica campos de su interés y estrategias de aprendizaje en diferentes situaciones. Reconoce el monitoreo, la planificación y la autoevaluación como herramientas para el aprendizaje.

Reconoce y utiliza los recursos a su alcance para el acceso a la información.

Identifica y justifica la toma de decisiones respecto a los procesos de pensamiento utilizados en situaciones que se le presentan.

Competencia Intrapersonal: En este tramo el estudiante analiza sus actuaciones y comportamientos con el objetivo de comprender, clarificar las emociones, reacciones, sentimientos y actitudes. Comienza a percibir y visualizar la forma en la que lo perciben los otros.

Explora su espacio corporal personal. Reconoce y explora los cambios de su cuerpo. Utiliza el movimiento para la exploración de su entorno y su transformación.

Se inicia en el ejercicio del derecho a elegir y la responsabilidad que ello conlleva. Toma decisiones y reconoce los límites de la vida en comunidad.

Comienza a involucrarse, se hace responsable de las expresiones y opiniones en relación con él mismo. Internaliza estrategias para procesar la frustración y resolver conflictos de forma pacífica. Busca redes de apoyo y contención.

Analiza y discrimina la información y los modelos que le llegan por distintos medios, comprendiendo su incidencia.

Competencia en Iniciativa y orientación a la acción: En este tramo el estudiante ejercita diferentes posibilidades de combinación entre conocimientos, ideas concretas o abstractas y recursos para dar continuidad a la nueva acción que pretende desarrollar.

Enuncia problemas y plantea alternativas de abordaje como parte del desarrollo de un proyecto.

Experimenta en territorio con los prototipos existentes, recopila datos y analiza resultados.

Participa en propuestas de trabajo colaborativo o cooperativo que promueven la toma de decisiones individuales y colectivas de forma mediada.

Formula con claridad problemas, objetivos y metas considerando los recursos y el contexto.

Competencia en Relación con los otros: En este tramo el estudiante desarrolla vínculos con sus pares de acuerdo con sus intereses y de forma solidaria. Reconoce e internaliza habilidades sociales evitando la discriminación. Participa en actividades colectivas donde se establecen propósitos comunes.

Desarrolla los procesos de su propia identificación a través de búsquedas, formando parte de diversos grupos según sus características individuales. Respeta la diversidad propia y la del otro.

Integra perspectivas inclusivas acerca de las diferencias en el funcionamiento del cuerpo, el género, las generaciones y la interculturalidad, entre otras.

Ensayar respuestas propias en la búsqueda de acuerdos y caminos posibles señalando el más oportuno. Desarrolla búsquedas de conductas de autocuidado.

Desarrolla habilidades para atender y entender a los otros que se mueven en su entorno. Identifica estereotipos y reconoce prejuicios que limitan el desarrollo y la expresión propia y de los otros.

Competencia en Ciudadanía local, global y digital: En este tramo el estudiante participa en espacios de convivencia, incorpora prácticas cotidianas de exploración, disfrute, conservación, recuperación del ambiente local, con mediación del adulto.

Participa en espacios de convivencia, en instancias y procesos de toma de decisión democrática en el ámbito escolar y en su comunidad, aportando su visión e impronta personal y valorando la opinión del otro y el respeto mutuo.

Reconoce relaciones dinámicas de interacción e interdependencia entre elementos y condiciones del ambiente en diferentes niveles de organización. Identifica y respeta las características culturales locales, regionales y globales. Valora la diversidad como riqueza en actividades cotidianas y reflexiona sobre lo común y lo diverso.

Comprende sus intereses y necesidades y los diferencia de los de los demás. Reflexiona e incorpora reglas de convivencia escolar y de su vida cotidiana. Identifica derechos y responsabilidades y reconoce su implicancia en la vida democrática.

Identifica problemas socioambientales, reflexiona sobre sus causas, consecuencias y la incidencia de la acción humana en la evolución del equilibrio ambiental. Reconoce formas de producción, consumo y distribución de bienes y servicios ambientales y su impacto en la conservación, recuperación o mejora del ambiente.

Utiliza medios digitales para producir colaborativamente y selecciona el formato adecuado para presentar información. Atribuye la autoría correspondiente cuando utiliza producciones de otros con mediación del adulto.

Analiza y reflexiona sobre la validez de los contenidos digitales y comienza a usar herramientas y estrategias para identificar aquellos fiables. Identifica implicancias éticas y situaciones de riesgo en el uso de las redes sociales. Reconoce la construcción de su huella e identidad digital y los riesgos de publicar datos personales. Reflexiona con la guía del adulto sobre el tiempo dedicado al uso de medios digitales, los objetivos del uso.

Tramo 6 | Grado 9.º

Perfil general

Al finalizar este tramo cada estudiante conoce y respeta derechos, en diferentes ámbitos de participación ciudadana y en el vínculo con el otro, asume responsabilidades y promueve el respeto del otro. Propone instancias y procesos de toma de decisión democrática en su entorno, reconociendo las perspectivas y características de los derechos. En vínculo con esto, valora y promueve las características culturales locales, regionales y globales como una riqueza, e identifica las interrelaciones entre ellas. Con relación a los conflictos socioambientales, reflexiona sobre su multidimensionalidad, sus causas, y la incidencia de la acción humana en la evolución del equilibrio ambiental.

Frente a aspectos de la realidad que le son complejos, plantea preguntas y emprende proyectos de indagación personales y colaborativos, construyendo nuevos significados para situaciones concretas. Así mismo, participa y evalúa proyectos para dar respuesta de forma ética a problemas emergentes en diferentes campos del saber, en situaciones cotidianas, a través de acciones convencionales y no convencionales. Evalúa las razones que defienden distintas posiciones, identificando acuerdos y desacuerdos. Reconoce y revisa las partes de un razonamiento complejo y estructura la argumentación con relación al contexto y al destinatario. Además, planifica y desarrolla experimentos y desafíos, a la vez que identifica las tecnologías necesarias y los contextos propicios para su implementación, y reconoce los alcances y limitaciones. Interpreta y crea modelos, analogías y teorías, las que acepta o rechaza. Para modelizar un problema, utiliza distintas formas de representación y sistematización de los datos. Planifica, desarrolla y modifica programas y dispositivos tecnológicos. Construye explicaciones coherentes con la metodología utilizada para el estudio de un fenómeno y las pruebas obtenidas.

El estudiante integra y mantiene redes de apoyo colaborativas y construye nuevos espacios de referencia. Valora con actitud asertiva la producción de sus ideas, así como la concreción de sus proyectos, con flexibilidad para el cambio y la creatividad. Para ello asume distintos roles en trabajo cooperativo, desarrollando habilidades de planificación, organización y coordinación.

En los espacios digitales de intercambio y producción, reconoce y tiene en cuenta problemas de equidad vinculados al acceso y uso de las tecnologías digitales y la formación digital a escala local y global. Reflexiona sobre la construcción de su huella e identidad digital y analiza la no neutralidad de medios y contenidos digitales. Identifica distintos usos de los algoritmos y la inteligencia artificial. En concordancia con sus intereses y propósitos, selecciona, analiza, organiza y jerarquiza la información relevante justificando sus elecciones. Evalúa la veracidad, los usos de la información disponible, así como los modelos del entorno, manteniendo una actitud crítica.

Desde un vínculo empático y en oposición a la violencia, reconoce al otro y respeta y valora las diferencias, coincidencias y complementariedades. Observa sus emociones, acciones,

espacios de libertad y responsabilidades para la toma de decisiones, teniendo en cuenta sus fortalezas y fragilidades. Reconoce, respeta y valora su cuerpo y acciones corporales, así como las diferentes corporalidades. Desarrolla sus propias fortalezas y habilidades sociales para el reconocimiento del conflicto y la búsqueda de alternativas ante situaciones cotidianas de forma autónoma. Además, promueve una sociedad más justa, inclusiva y equitativa, integrando diversas perspectivas.

En el desarrollo de sus procesos internos de pensamiento, se maneja con creciente autonomía y organización. Aplica información de otros contextos a nuevos, justificando las decisiones de esa transferencia. Explicita y autorregula las rutas de pensamiento asociadas a sus aprendizajes en función del conocimiento de sus procesos cognitivos de apropiación.

En el plano de la comunicación, expone, dialoga, describe, argumenta, explica y define conceptos mediante representaciones diversas. En forma fluida lee, se expresa oralmente y logra procesos de escritura de textos, aplicando diversos soportes, lenguajes alternativos y técnicos y mediaciones cuando se requiera. Desarrolla estrategias de comunicación pertinentes a los contextos e interlocutores y comunica sus procesos de interpretación intercambiando posturas. En relación con segundas lenguas, incorpora vocabulario en la lectura, escritura y expresión oral con riqueza léxica. Sobre lenguajes computacionales, escribe y explica la ejecución de programas que incluyen una combinación de comandos, expresiones, procedimientos y funciones.

Perfil por competencias

Competencia en Comunicación: En este tramo cada estudiante expone, dialoga, describe, argumenta, explica y define conceptos mediante representaciones diversas. Desarrolla estrategias de comunicación pertinentes a los contextos e interlocutores. Comunica sus procesos de interpretación intercambiando posturas en la búsqueda de acuerdos y desacuerdos.

Selecciona, analiza, organiza y jerarquiza la información relevante de acuerdo con sus intereses y propósitos, justificando sus elecciones.

Lee, se expresa oralmente y logra procesos de escritura de textos de forma fluida con aplicación de diversos soportes, lenguajes alternativos y mediaciones.

Explica su planificación y atribuye significado a otras estrategias comunicativas utilizando de forma intencional diferentes lenguajes y soportes.

Con relación a segundas lenguas, incorpora vocabulario en la lectura, escritura y expresión oral con riqueza léxica. Conoce los recursos gramaticales de una lengua (morfología y sintaxis) aplicando la ortografía y la pronunciación (ortoépica) de los textos escritos

Competencia en Pensamiento creativo: En este tramo cada estudiante propone preguntas y emprende proyectos de indagación personales y colaborativos, cuestionando aspectos de la realidad que le son complejos.

Construye estrategias y métodos para la construcción de sus respuestas. Pone en juego su percepción, intuición, conocimiento e imaginación, reconociendo que existen concepciones del mundo distintas a la suya. Asimismo, analiza problemas o temas que lo desafían.

Realiza una producción introduciendo lo novedoso de forma intencionada exponiendo y socializando sus producciones en distintos lenguajes y medios. Para ello, analiza, sintetiza o combina información relevante de distintas fuentes y modalidades.

Explica sus ideas y actúa con perspectiva de cambio ante situaciones diversas, vinculando y estableciendo relaciones entre las distintas ideas cotidianas y el entorno.

Competencia en Pensamiento crítico: En este tramo cada estudiante valora la duda o el problema como insumo para pensar. Para ello, construye preguntas a problemas complejos cuestionando en contexto y construyendo nuevos significados para situaciones concretas.

Conoce y aplica herramientas de interpretación a situaciones o textos complejos y herramientas básicas de pensamiento hipotético e inferencial para crear puntos de vista alternativos.

Resignifica su propio punto de vista a partir del de otros fundamentando en función de razones organizadas y líneas argumentales de forma mediada. A la vez que construye objeciones para diversos casos. Percibe las partes de un razonamiento desde un punto de vista complejo, aplica herramientas básicas de este y estructura la argumentación con relación al contexto y al destinatario. Revisa el proceso de razonamiento argumentativo.

Conoce herramientas para investigar razones que defienden distintas posiciones, empleando figuras retóricas básicas y técnicas para la construcción de ensayos sencillos para comunicar sus ideas.

Valora a través del diálogo, acepta y gestiona consensos o disensos en un marco democrático de forma mediada.

Reconoce los supuestos implícitos en la información para identificar falacias, sofismas y sesgos cognitivos en casos sencillos y los utiliza para enriquecer ideas y significados. En ese intercambio conoce y aplica el concepto de ética.

Competencia en Pensamiento científico: En este tramo cada estudiante planifica y desarrolla experimentos y sus desafíos, define tecnologías necesarias y contextos propicios para su implementación.

Aplica tecnología y reflexiona sobre temas y situaciones relacionados con las ciencias. Identifica limitaciones en la interpretación de datos asociados a un experimento y sus desafíos.

Interpreta y crea modelos, analogías y teorías que acepta o rechaza. A la vez que construye explicaciones coherentes con la metodología utilizada para el estudio del fenómeno y las pruebas obtenidas.

Competencia en Pensamiento computacional: En este tramo cada estudiante formula y expone planes y soluciones, compara y refina distintos programas o dispositivos para resolver

problemas del entorno que admiten soluciones computacionales. Utiliza distintas formas de representación y sistematización de los datos para modelar un problema.

Reconoce las generalidades de los comportamientos de sus programas en términos abstractos, vinculados al procesamiento de la información. Identifica distintos usos de los algoritmos y la inteligencia artificial.

Planifica, desarrolla, escribe y explica la ejecución de programas que incluyen una combinación de comandos, expresiones, procedimientos y funciones. Programa, crea o modifica, dispositivos tecnológicos que interactúan con el entorno. Incorpora procesos sistemáticos que ponen a prueba el funcionamiento de una solución para detectar errores y corregirlos.

Asume distintos roles en proyectos de trabajo colaborativo. Comprende la necesidad de tolerar la frustración y perseverar ante la búsqueda de soluciones ante problemas complejos de la realidad.

Describe y analiza los sesgos que existen en la computación, y reconoce problemas de equidad vinculados al acceso y uso de las tecnologías digitales y a la formación digital a escala local y global.

Competencia en Metacognitiva (aprender a aprender): En este tramo cada estudiante se maneja con creciente autonomía y organización en el desarrollo de sus procesos internos de pensamiento.

Busca e Identifica campos de su interés, experimenta e incorpora recursos para el desarrollo de sus potencialidades. Aplica información de otros contextos a contextos nuevos justificando las decisiones de esa transferencia.

Pone en práctica y explicita las rutas de pensamiento asociadas a su proceso de aprendizaje en función del conocimiento de sus procesos cognitivos.

Se responsabiliza y autorregula sus procesos de aprendizaje.

Competencia Intrapersonal: En este tramo cada estudiante observa sus emociones, acciones, espacios de libertad y responsabilidades para la toma de decisiones y resolución de conflictos, articulando elecciones con sus fortalezas y fragilidades. Mantiene una actitud crítica ante la información y los modelos del entorno.

Toma consciencia de sus acciones corporales de acuerdo con sus características, expresiones, habilidades y destrezas motrices.

Valora la producción de sus ideas, las posibilidades y concreción de sus proyectos con actitud asertiva para el cambio y la creatividad. Se plantea metas a corto, mediano y largo plazo, teniendo en cuenta sus características personales, atendiendo los puntos de vista de otras personas y puede replantearse los suyos.

Competencia en Iniciativa y orientación a la acción: En este tramo cada estudiante participa en propuestas de acciones entre formatos convencionales y no convencionales para dar respuesta a emergentes, examinando cuestiones de carácter teórico, experiencial y ético.

Participa y evalúa proyectos para dar respuesta a problemas sencillos en diferentes campos del saber en situaciones cotidianas.

Desarrolla capacidades de planificación, organización y coordinación en trabajo colaborativo o cooperativo que le permiten interactuar e influir en el entorno que lo rodea, pudiendo tomar decisiones tanto individuales como grupales. Actúa como ciudadano parte de la sociedad atendiendo a sus necesidades, derechos y obligaciones, así como a los de otras personas.

Competencia en Relación con los otros: En este tramo cada estudiante reconoce las perspectivas y características de los Derechos y las responsabilidades en el vínculo con el otro promoviendo su respeto. Se vincula en su vida cotidiana incluyendo todas las diversidades. Promueve una sociedad más justa, inclusiva y equitativa (con relación a género, etnia - raza, diversidad sexual, cultural, social, discapacidad, entre otros). Desarrolla la empatía, el respeto a todas las diferencias en oposición a la violencia. Reconoce, respeta y valora las diferentes corporalidades y el propio cuerpo.

Construye otros espacios de referencia, más allá de los más cercanos. Integra y mantiene redes de apoyo colaborativos.

Desarrolla sus propias fortalezas y habilidades sociales para el reconocimiento del conflicto y la búsqueda de alternativas ante situaciones cotidianas de forma autónoma. Visualiza la realidad, opina con empatía para la construcción con el otro a partir de otros puntos de vista y desarrolla autonomía para dirimir conflictos entre pares.

Se integra a diversos grupos y participa en ellos para la construcción de su identidad según sus características personales.

Competencia en Ciudadanía local, global y digital: En este tramo cada estudiante respeta derechos y asume responsabilidades en diferentes ámbitos de participación ciudadana. Propone instancias y procesos de toma de decisión democrática en su entorno.

Valora las características culturales locales, regionales y globales como una riqueza e identifica las interrelaciones entre ellas. Promueve el respeto y valoración de la diversidad en espacios de intercambio con otras culturas y en su entorno. Participa de espacios digitales de intercambio y producción teniendo en cuenta aspectos de accesibilidad y equidad.

Regula el tiempo dedicado al uso de los medios digitales, evaluando los objetivos y formas de uso. Utiliza estrategias y herramientas para el uso seguro de medios digitales. Participa en redes sociales y reflexiona sobre la construcción de su huella e identidad digital. Evalúa la veracidad y los usos de la información digital disponible. Analiza los posicionamientos en medios y contenidos digitales. Reconoce la importancia de las normas de propiedad intelectual.

Comprende relaciones dinámicas de interacción e interdependencia entre elementos del ambiente en diferentes niveles de organización, reconociendo las múltiples dimensiones y proce-

sos presentes. Analiza distintos estilos de desarrollo (tradicionales y alternativos). Reconoce las implicancias en términos de sostenibilidad (multiescalar).

Reflexiona sobre la multidimensionalidad de los conflictos socioambientales, sus causas, y la incidencia de la acción humana en la evolución del equilibrio ambiental.

Evalúa la pertinencia ecológica, riesgo y beneficio ambiental de las actividades desarrolladas en el ámbito local. Genera y promueve acciones de conservación, recuperación o mejora del ambiente y el patrimonio cultural.

TRANSFORMACIÓN
Educativa

