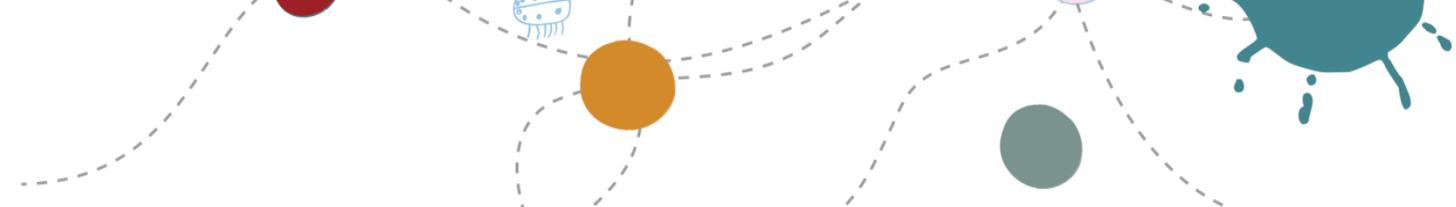


## Matriz Louise Starkey (2011)

Aspectos de aprendizaje	Aprender haciendo	Pensando en conexiones	Pensando en conceptos	Criticar y evaluar	Creando conocimiento	Compartiendo el conocimiento
<b>Explicación de los aspectos de aprendizaje</b>	Información aislada. Centrado en completar una tarea con posibilidad de ser calificada.	Pensar a través de conexiones de conocimientos. Conocimientos simples en un contexto intencionado de aprendizaje. Comparar y compartir.	Desarrollar conocimiento conceptual de "grandes ideas".	Evaluar y criticar para explorar los límites y el potencial de la información, de los recursos y de los procesos.	Creatividad-aplicar ideas, procesos y/o experiencias para elaborar una nueva realidad.	Compartir los nuevos conocimientos a través de contextos reales y auténticos y obtener retroalimentación para valorar su valor.
<b>Uso de las TIC</b>						
<b>Accediendo a la información</b>	Acceder a: imágenes, gráficos, películas, información, datos.	Información de más de un recurso es conectada y comparada en el análisis.	Información explícita que desarrolla la comprensión conceptual.	Información y recursos son criticados y evaluados.	Se desarrolla una nueva comprensión conceptual.	El valor del producto está determinado por la calidad y cantidad de retroalimentación desde más allá del ambiente del aula. El aprendizaje ocurre cuando la retroalimentación es considerada y analizada.
<b>Presentando la información</b>	Se presenta información usando: sonidos, imágenes, palabras, video.	La información presentada tiene claras conexiones a través de formatos e ideas.	La presentación o la explicación de la presentación tiene explícita comprensión conceptual.	La presentación, los métodos y resultados son criticados y evaluados.	Se presentan ideas criticadas y elaboradas o nuevo aprendizaje.	



<p><b>Procesando la información</b></p>	<p>La información es procesada o los datos/imágenes son manipuladas de forma aislada.</p>	<p>Se hacen conexiones entre la información o los datos procesados o imágenes y conceptos relevantes.</p>	<p>Los datos o información procesados tiene una clara comprensión conceptual.</p>	<p>El proceso y los productos son criticados y evaluados.</p>	<p>Ideas y nuevos conocimientos son elaborados y desarrollados.</p>	
<p><b>Programas interactivos o de juego</b></p>	<p>Jugar, hacer un concurso, entrar en un mundo virtual.</p>	<p>Conexiones entre el juego/concurso/mundo virtual y otros conocimientos.</p>	<p>Los conceptos relevantes dentro del juego, concurso o mundo virtual son identificados y explicados.</p>	<p>El juego, concurso o mundo virtual es criticado y evaluado dentro de un contexto conceptual.</p>	<p>Las ideas originales son creadas para crear como producto un conocimiento.</p>	