



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO



"2021. AÑO DE LA CONSUMACIÓN DE LA INDEPENDENCIA Y LA GRANDEZA DE MÉXICO"

Subdirección Regional de Educación Básica Jilotepec

Zona Escolar P004

Escuela Primaria: Nicolás Bravo

CCT: 15EPR1875N

Documento de orientación pedagógica:

"LAS COMPETENCIAS"

Profa. Sonia Alcántara Dámaso.

Aculco, Méx., mayo de 2021

PRESENTACIÓN

La educación basada en competencias se expresa en la modificación de los programas de formación que se implementan a partir de la definición de un conjunto de competencias genéricas y específicas, que conforman sus perfiles de egreso.

Recordando a Coll (2007), si bien las competencias no son una “solución” que venga a remediar la situación crítica de los sistemas educativos, actualmente son mucho más que una moda, pues su presencia después de varios lustros ha obligado a mover el discurso educativo, para ubicarlas en el momento actual en todos los niveles educativos y a producir en torno a ellas.

Éste se ofrece como una oportunidad importante para la educación y se percibe como una oportunidad para lograr que el aprendizaje esté más orientado a los fines, a la integración social y profesional y al desarrollo humano mediante el logro de competencias para la vida.

Por lo anterior podemos decir que las competencias representan una alternativa educativa.

¿CÓMO ENSEÑAR POR COMPETENCIAS?

Actualmente se pretende desarrollar un modelo que incluyera el desarrollo de habilidades y actitudes. Y así surge el [MODELO EDUCATIVO POR COMPETENCIAS](#).

El perfil de egreso de nivel básico describe como un egresado en forma de competencias para: [analizar](#), [argumentar](#), [evaluar](#), [trabajar en equipo](#), [resolver problemas](#).

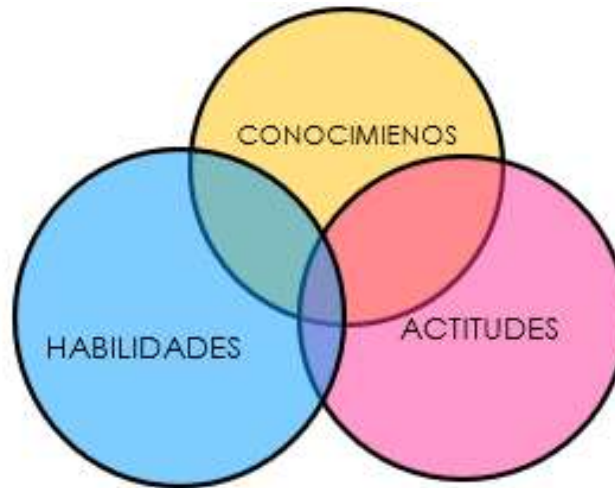
Necesitamos alumnos:

- Capaces de discriminar fuentes de información, sintetizar, analizar y evaluar.
- Capaces de ser críticos y que al mismo tiempo desarrollen la habilidad para aprender de manera autónoma.

¡RECORDEMOS!

¿QUÉ ES UNA COMPETENCIA?

Compuesta por 3 elementos:



Competencia: Capacidad para poner en práctica de forma integrada las **habilidades**, **conocimientos** y **actitudes** para enfrentar y resolver problemas y situaciones.

CARACTERÍSTICAS QUE DISTINGUE A LAS COMPETENCIAS.



Son contextuales.



Se demuestran en la acción, a través de actividades significativas.



Que permitan al estudiante mostrar un determinado nivel de desempeño.

DOS ELEMENTOS ESCENCIALES DE LAS COMPETENCIAS

DISEÑO DE ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS

- Seleccionar y planear una **actividad significativa**, acorde con los objetivos de aprendizaje y a las competencias a desarrollar.
- Acordar con los alumnos la **evidencia** con la que demostrarán su **nivel de desempeño** y el **instrumento** con que se **evaluará** la actividad.
- Importante la interacción.
- **Movilización** de conocimientos, habilidades y actitudes.

TRABAJO COLABORATIVO

- Desarrollarán acuerdos a la vez que realicen intercambios teóricos y estratégicos.
- Favorecen el desarrollo de habilidades comunicativas para:
 - ✓ Exponer ideas.
 - ✓ Argumentar propuestas.
 - ✓ Expresar acuerdos y desacuerdos.
 - ✓ Proponer nuevas alternativas de situación.
 - ✓ Actitudes que permiten un buen desarrollo de las relaciones sociales.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

10 A partir de un problema detonador, se involucran en una investigación para dar soluciones innovadoras y creativas a problemas de la vida real.

- Trabajar de manera autónoma.
- Involucrarse en equipos de trabajo.
- Analizar sus recursos y planear metas viables.
- Construyen su conocimiento y vinculan con la comunidad educativa.

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS



10 Los estudiantes comparten centros de interés: un objetivo, un propósito.

- 10 Se estimulan entre si a explorar y superarse.
- 10 Le da a los alumnos la oportunidad de:
 - Escucharse.
 - Descubrir otros puntos de vista.
 - Justificar y

TRABAJO COLABORATIVO



10 Por lo general se utiliza algún video o presentación que permita a los alumnos identificar los conceptos generales y reflexionar.

- 10 Previo a clase, deben anotar ideas significativas y dudas.
- 10 En la sesión presencial tiene tiempo para buscar respuesta a sus preguntas.

10 Realizar activ

AULA INVERTIDA



AULA INVERTIDA

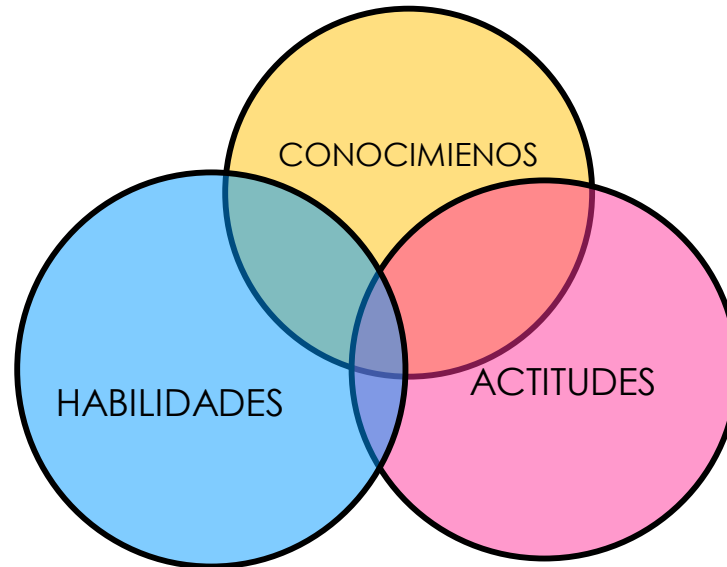
Conocer qué ofrece **Flipped Classroom** o lo que es lo mismo 'aula invertida' es fundamental para poner en práctica el potencial de un modelo de enseñanza que combina las clases presenciales con el aprendizaje online.

Jonathan Bergmann fue un profesor de química y uno de los creadores del modelo de enseñanza conocido como aula **invertida** (flipped classroom) junto con el también profesor de química, Aaron Sams.

El Flipped Classroom es, en la actualidad, un modelo pedagógico que permite explorar los temas con más profundidad creando así mayores oportunidades de aprendizaje. De hecho, cada alumno aporta, propone e investiga, adquiriendo sentido de la responsabilidad de equipo. Todo ello se produce en un aprendizaje colaborativo que potencia las habilidades de trabajo en equipo y el talento.

¿CÓMO EVALUAR COMPETENCIAS?

El proceso de evaluación debe de cubrir los mismos elementos de la competencia.



NO debe de limitarse a pruebas escritas ni a un solo momento.

Si la evaluación que se utiliza no proporciona información sobre **habilidades**, **conocimientos** y **actitudes** no se puede considerar completa.

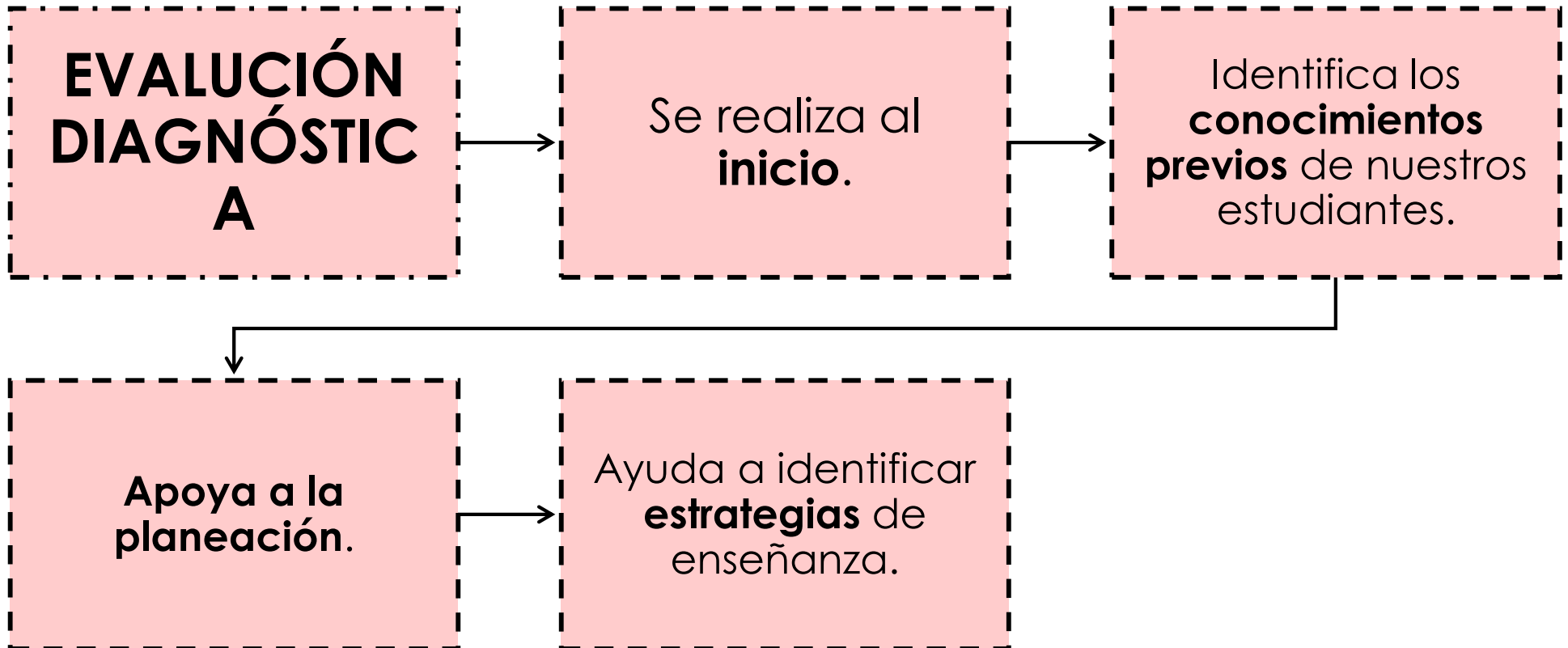
EVALUACIÓN AUTÉNTICA

- ❖ Incluye diversos momentos e instrumentos.
- ❖ Busca enfrentar a los estudiantes a situaciones reales para que demuestre la adquisición de **habilidades**, **conocimientos** y **actitudes**.
- ❖ Evaluar una **habilidad** y **conocimientos** por separado no refleja la capacidad del estudiante para resolver problemas o situaciones diversas.

PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS DE LA EVALUACIÓN AUTÉNTICA

- ❖ Consistente en las prácticas que se realizan dentro del aula.
- ❖ Procedimientos de evaluación y contenidos alineados a lo que deben de aprender los alumnos.
- ❖ Recopila evidencias de múltiples actividades.
- ❖ Promueve el aprendizaje y enseñanza entre los estudiantes.
- ❖ Reflejan los elementos que integran una competencia.

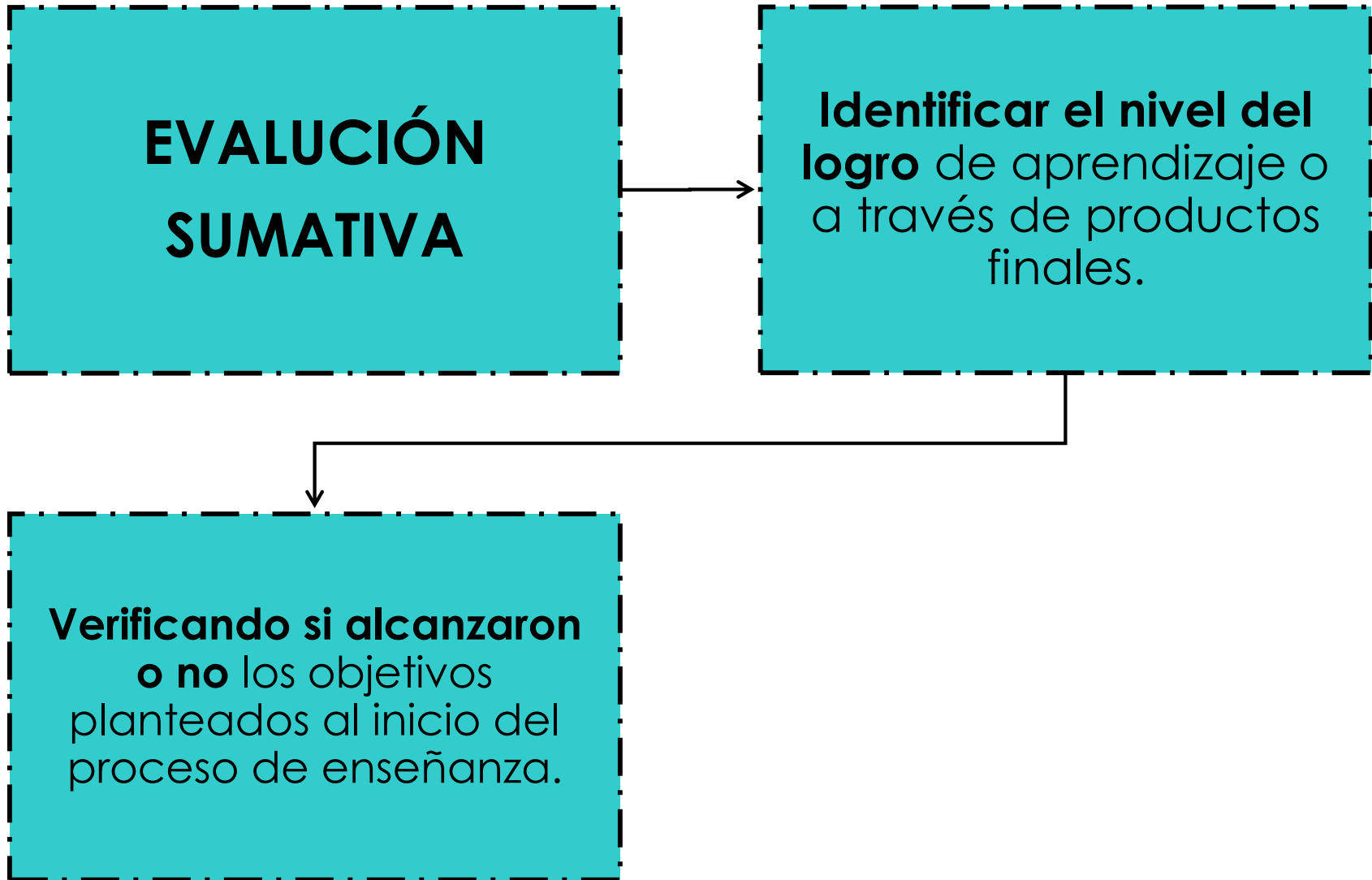
MOMENTOS DE EVALUACIÓN

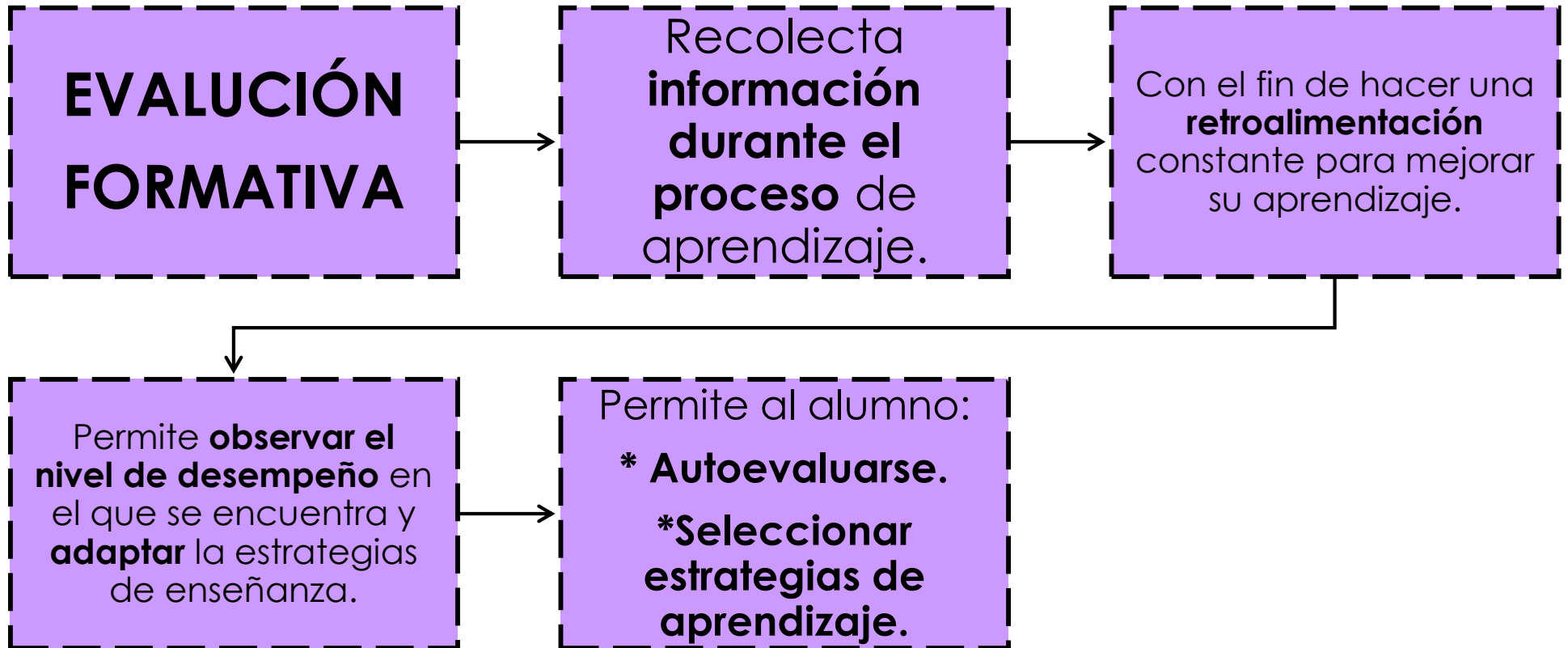


EVALUACIÓN SUMATIVA

Identificar el nivel del **logro** de aprendizaje o a través de productos finales.

Verificando si alcanzaron **o no** los objetivos planteados al inicio del proceso de enseñanza.



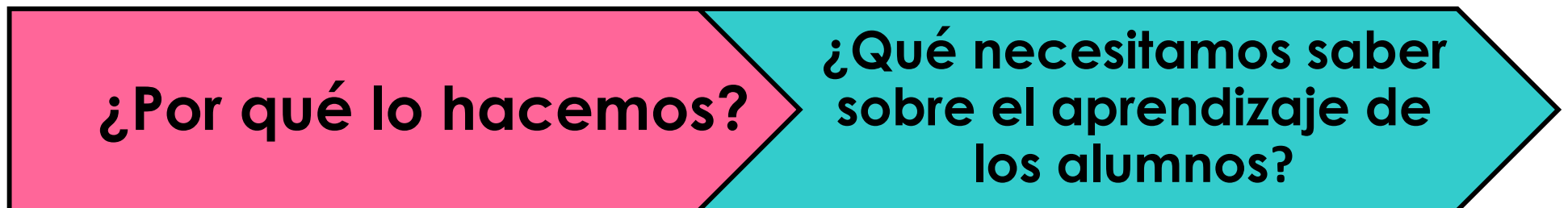


EVALUACIÓN

Tienen el propósito de identificar el nivel de desempeño, por eso es importante establecer **INDICADORES** y los **CRITERIOS** que determinen los niveles de desarrollo de la competencia.



La **EVALUACIÓN** tiene un propósito y debe de responder a las preguntas.



CONCLUSIONES

- Los alumnos han nacido con acceso a internet y a todas las herramientas tecnológicas que conocemos hoy día, por lo que el mundo digital es parte de su contexto. Con el aula invertida, se tiene la oportunidad que en los salones se generen opiniones, debates y un aprendizaje más significativo donde los alumnos participan, convirtiéndose en clases activas y dinámicas.
- La evaluación de competencias, desde la perspectiva de la evaluación auténtica.
- Concebir el currículo como un proyecto de actividades a través de las cuales las competencias y las habilidades pueden ser construidas por los alumnos.
- Contribuir a establecer formas de organización que favorezcan las interacciones entre diferentes materias, el aula, la institución, el medio exterior.
- Organizar el aprendizaje como una construcción de competencias por los alumnos.
- Del aprendizaje significativo, que surge al descubrir el para qué del conocimiento adquirido, nace el compromiso del alumno con su proceso de aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

Álvarez, D. (2012). ¿Le damos la vuelta al aula...? The Flipped Classroom. Recuperat a <http://e-aprendizaje.es/2012/10/15/le-damos-la-vuelta-al-aula-the-flipped-classroom/>

NEUS Sanmartí, J.J (2008) La evaluación es el motor del aprendizaje. En: Evaluar para aprender, España, Editorial Grao.

MONEREO, C. (coord.) (2005): Internet y competencias básicas. Aprender a colaborar, a comunicarse, a participar, a aprender. Barcelona. Graó.