

Planeación por Competencias



Trasfondo histórico

- ┌ **Antecedentes**
 - Edad media
- ┌ **1970's Competencias docentes**
 - EUA y Canadá
- ┌ **1980's Competencias laborales**
 - Países industrializados

Trasfondo histórico

- **1990's Competencias profesionales**
 - Internacionalización (México)
- └ **2000's Competencias transferibles**
 - Unión Europea
- └ **2005 Competencias fundamentales**
 - OECD (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico)
 - PISA (Programa para la evaluación internacional para estudiantes)
 - DESECO (Proyecto de definición y selección de competencias)

Tradición teórica

■ Paradigmas

- Conductista
- Cognitivo
- Psicogenético
- Humanista
- Sociocultural
- Constructivista

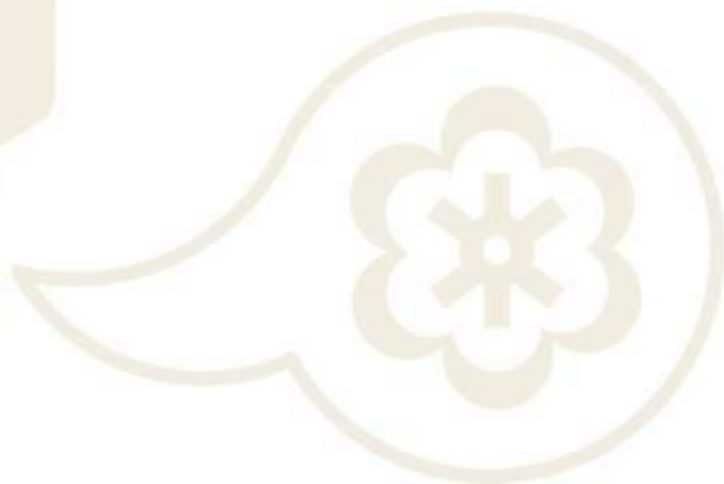


Paradigma emergente

■ **Constructivismo:**

- **Promueve el desarrollo humano integral**
- **Identifica, respeta y atiende la diversidad**
- **Replantea los contenidos**
- **Identifica los tipos y las modalidades de aprendizaje**
- **Diseña estrategias didácticas cognitivas**
- **Propicia la interacción vía aprendizaje en equipo**

PRINCIPALES ELEMENTOS A CONSIDERAR EN LA PLANEACIÓN DE LA ENSEÑANZA



**PLANES Y PROGRAMAS
DE ESTUDIO**

Ambiente educativo

PLANEACIÓN DE LA ENSEÑANZA

**Competencias
docentes**

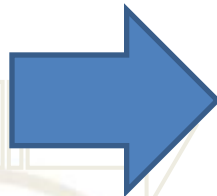
APRENDIZAJE

Características del alumno

Estructura de la competencia

Competencia

**Competencia
orientada a
la demanda**



Estructura interna

Conocimientos

Habilidades cognitivas

Habilidades prácticas

Actitudes

Sentimientos

Valores y principios éticos

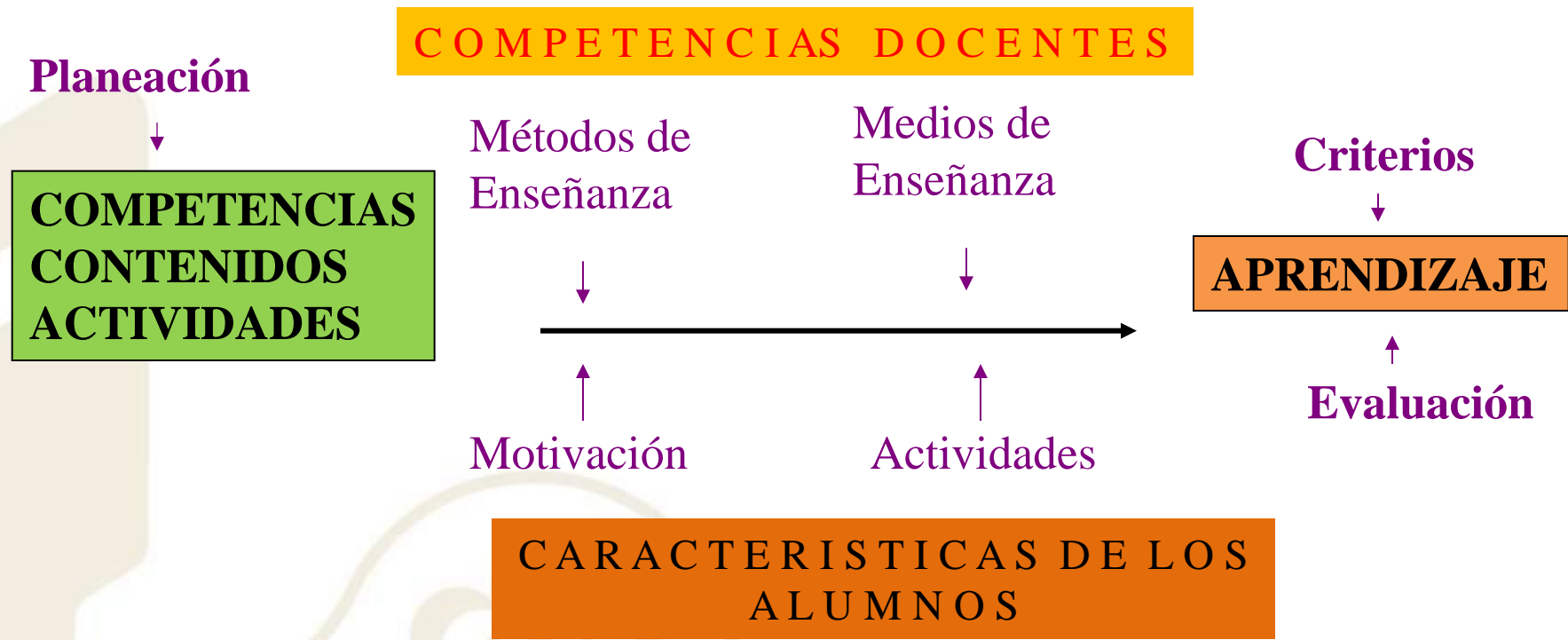
Motivación

Contexto

Al enfrentar la planeación como una tarea ineludible
surgen diversas interrogantes por ejemplo:

- **¿Para qué planear?**
- **¿Cómo hacerlo?**
- **¿Quiénes planean?**
- **¿En qué momento?**
- **¿Qué elementos son necesarios considerar al planear?**

IMPORTANCIA DE LA PLANEACIÓN DE LA ENSEÑANZA PARA ASEGURAR EL ÉXITO DEL APRENDIZAJE



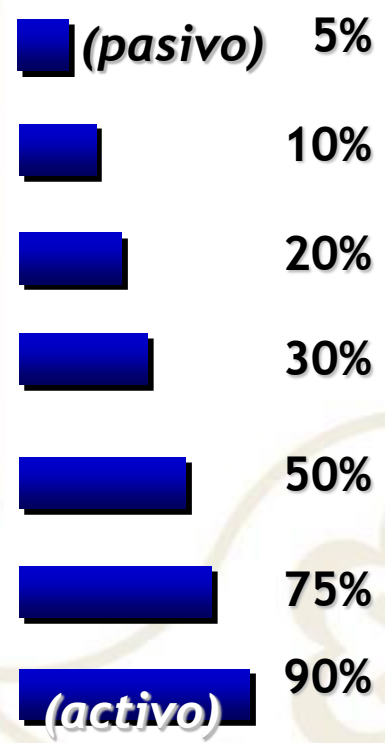
Currículum por competencias

- **Saber**
- **Saber hacer**
- **Saber transferir**
- **Saber ser**



Pirámide del aprendizaje

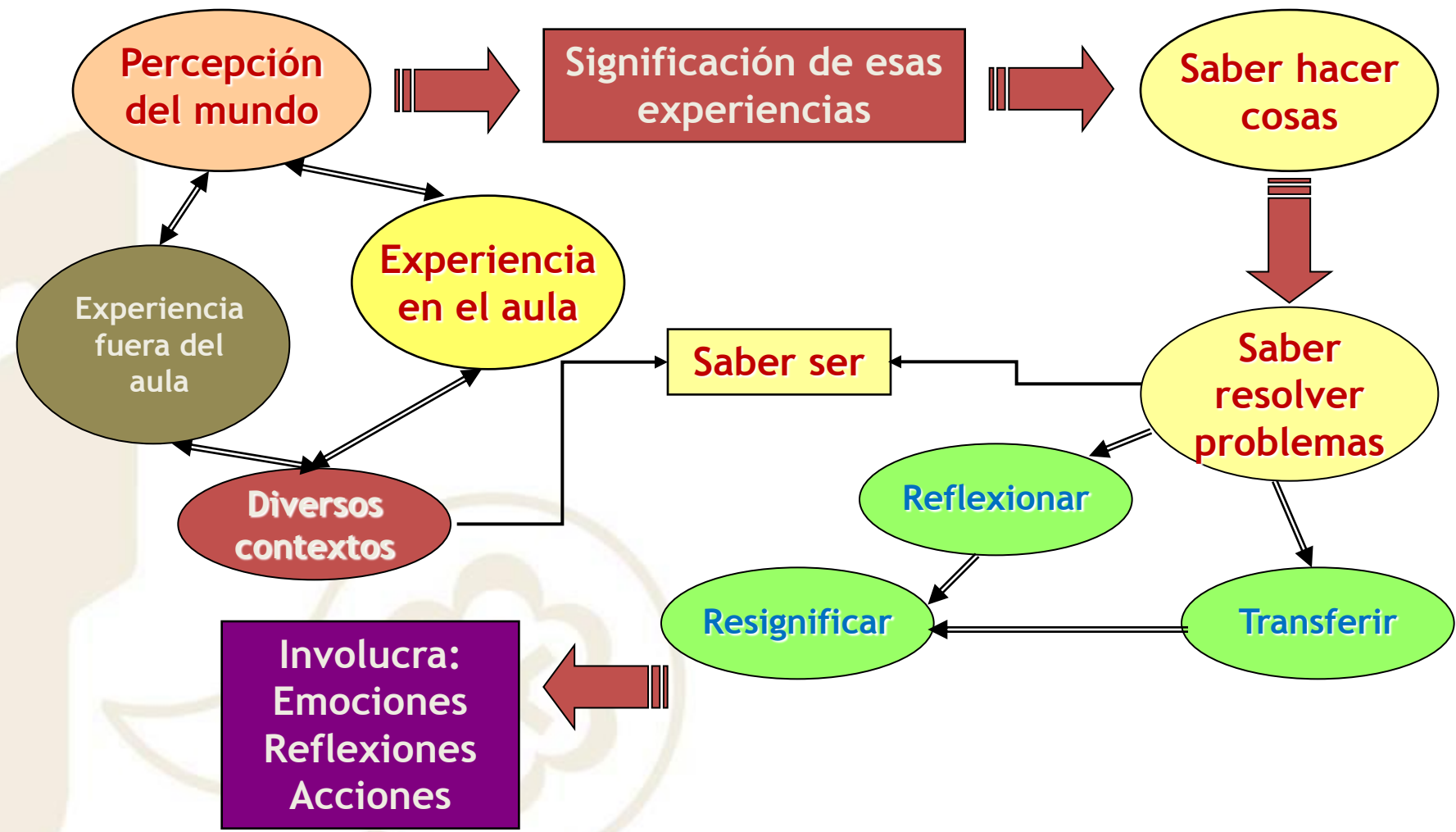
Rol del estudiante de **retención** promedio



Didáctica con
enfoque
comunicativo

Didáctica con
enfoque
constructivista

Desarrollo de competencias



LOS 6 PRINCIPIOS PARA EL ENFOQUE POR COMPETENCIAS.

1. Todo tiene que ver



2. Hacer consciente lo que hacemos de ordinario: reflexionar

3. Cuestionamiento permanente



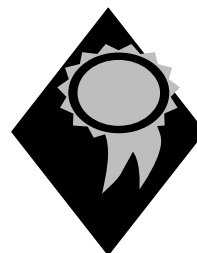
4. Sistematizar



5. Incorporar habilidades de pensamiento



6. Evaluar para reconstruir



COMPETENCIAS DEL DOCENTE

- PLANEACIÓN PEDAGÓGICA
- ASIGNACIÓN DE ASIGNATURA: DOMINIO DEL CONTENIDO
- REVISIÓN DEL PROGRAMA DE CURSO
- DIAGNOSTICAR SU GRUPO
- REUNIONES DE ACADEMIA
- ENCUADRE DE TRABAJO
- **DESARROLLAR SU PLANEACIÓN**
- DOSIFICACIÓN DE CONTENIDOS
- EMPLEO DE ESTRATEGIAS DE TRABAJO
- EVALUAR
- DIARIO DE CLASE
- COMUNICACIÓN CON ASESORES, AUTORIDADES, ETC.
- ASISTENCIA A CURSOS DE PREPARACIÓN

Competencias docentes

- **Planificar el proceso E – A**
- **Seleccionar y preparar los contenidos**
- **Ofrecer información comprensible**
- **Manejo de las nuevas tecnologías**
- **Diseñar la metodología didáctica**
- **Comunicarse – relacionarse**
- **Dar tutoría y asesoría**
- **Evaluar**

Competencias docentes

- ❑ **Organizar y animar situaciones de aprendizaje**
- ❑ **Gestionar la progresión de los aprendizajes**
- ❑ **Elaborar y hacer evolucionar dispositivos de diferenciación**
- ❑ **Implicar a los estudiantes en su aprendizajes y su trabajo**

DISEÑO POR OBJETIVOS

- **Propuesta conductista en la que se observa el comportamiento a desarrollar como resultado de un estímulo impuesto por el docente.**
- **Precisan lo que debe hacer el maestro para que el estudiante construya su aprendizaje.**
- **Observan un solo aspecto**
- **Se centran en el aprendizaje (cognitivo), como proceso del pensamiento para llegar al conocimiento.**
- **Definen que sabes al final de un proceso.**

DISEÑO POR COMPETENCIAS

- **No basta con aprender conocimientos, hay que saber usarlos y aplicarlos con responsabilidad.**
- **Coherencia necesaria entre lo que se piensa, se dice y hace.**
- **Una competencia es una meta terminal.**
- **Diseño teórico cognitivo-conductual.**
- **Desarrollo de habilidades de pensamiento para la resolución de problemas.**
- **Desempeño que obedece a las demandas diferenciadas del entorno.**
- **Identifican los conocimientos, habilidades, destrezas y valores**
- **Qué se debe saber hacer con el conocimiento al final de un proceso.**
- **Carácter integral.**

ELABORACIÓN DE COMPETENCIAS CURRICULARES

- UNA COMPETENCIA ES UNA CAPACIDAD COGNITIVO CONDUCTUAL: potencial que posee una persona para poner en uso los conocimientos adquiridos con ciertas habilidades de pensamiento en ejecuciones diversas que se despliegan en contextos sociales.
- ¿QUE NECESITA APRENDER EL ALUMNO PARA LOGRAR UNA COMPETENCIA?
- SEPARACIÓN DE CONTENIDOS QUE INCLUYE QUÉ CONOCIMIENTOS, HABILIDADES, DESTREZAS Y ACTITUDES TIENEN QUE SER CONSIDERADOS PARA PLANEAR, **ya que toda competencia bien redactada incluye dichos ELEMENTOS.**
- UNA COMPETENCIA CUENTA CON UNA SERIE DE INDICADORES DE DESEMPEÑO, QUE SON PASOS SECUENCIADOS QUE DEFINEN EL PROCESO DE DESARROLLO DE LA COMPETENCIA

- **HABILIDADES**

- PROCESOS MENTALES QUE REALIZAMOS PARA SER CAPACES DE ACTUAR SOBRE UN ESTÍMULO DETERMINADO.
- CUANDO SENTIMOS Y PERCIBIMOS UN ESTÍMULO LO ATENDEMOS, LO IDENTIFICAMOS, LE DAMOS SIGNIFICADO, LO ANALIZAMOS, DECIDIMOS LO QUE QUEREMOS DE ÉL, HACEMOS UN PLAN, LO LLEVAMOS ACABO Y EVALUAMOS SI ALCANZAMOS LA META O NO.
- NUESTRO PENSAMIENTO REALIZA UNA SERIE DE REACCIONES MÚLTIPLES, CON LAS CUALES TENEMOS LAS POSIBILIDAD DE EFECTUAR DIVERSOS DESEMPEÑOS

- **DESTREZAS**

- SON LOS MÚLTIPLES DESEMPEÑOS CONCRETOS QUE SE EJECUTAN DE FORMA AUTOMÁTICA, SIN PENSARLO: LEER, MANEJAR, RECORTAR, CAMINAR.
- SU EJECUCIÓN NO EXIGE RAZONAMIENTO, SON AUTOMÁTICAS.

Diseño curricular por objetivos	Diseño curricular en Propósitos y temas	Diseño curricular por competencias
Meta terminal: hacia donde va el docente con las acciones que realiza; es una meta medible y evaluable.	Marco teórico constructivista: el conocimiento es construido por el estudiante con la mediación del docente.	Meta terminal y procesual: puntualiza adónde debe llegar el maestro, pero también cómo debe hacerlo: señala qué debe saber hacer el estudiante
Marco teórico conductista: el conocimiento se logra por estímulo-respuesta.	Se redactan oraciones en subjuntivo plural: “que los alumnos analicen...”	Marco teórico cognitivo-conductual: el conocimiento, al ser usado por el pensamiento con diferentes habilidades, lleva a un desempeño que tiene intenciones de quien lo realiza, una meta a la cual llegar.
Se redactan oraciones en infinitivo en futuro: generales, particulares y específicos	Diseño por bloques que pueden ser independientes	Diseño por bloques o unidades, independientes o no; la secuencia depende de que tan generales se redacten las competencias del perfil de egreso.
El diseño se elabora por unidades consecutivas	Se enlistan los temas en los que el alumno debe construir su propio aprendizaje	Cada competencia cuenta con indicadores de desempeño y con niveles de desempeño

LOGRAR UNA COMPETENCIA: SABER HACER ALGO CON CONOCIMIENTO, REQUIERE DE HABILIDADES DE PENSAMIENTO Y DESTREZAS

- LO QUE SUCEDE EN EL CEREBRO (en términos de lo que logramos hacer cognitivamente para poder aprender algo) **NECESARIAMENTE TENDRÁ COMO RESULTADO UNA RESPUESTA MOTRIZ.**
- SENTIR EL ESTÍMULO, PERCIBIRLO, ATENDERLO, RECORDARLO, SABER PARA QUÉ SIRVE, NOS LLEVA A DISEÑAR UN PLAN DE ACCIÓN, EJECUTARLO Y EVALUARLO: **NOS IMPULSA A LA REALIZACIÓN DE UN DESEMPEÑO CONCRETO**



PLANEACIÓN DE CLASE

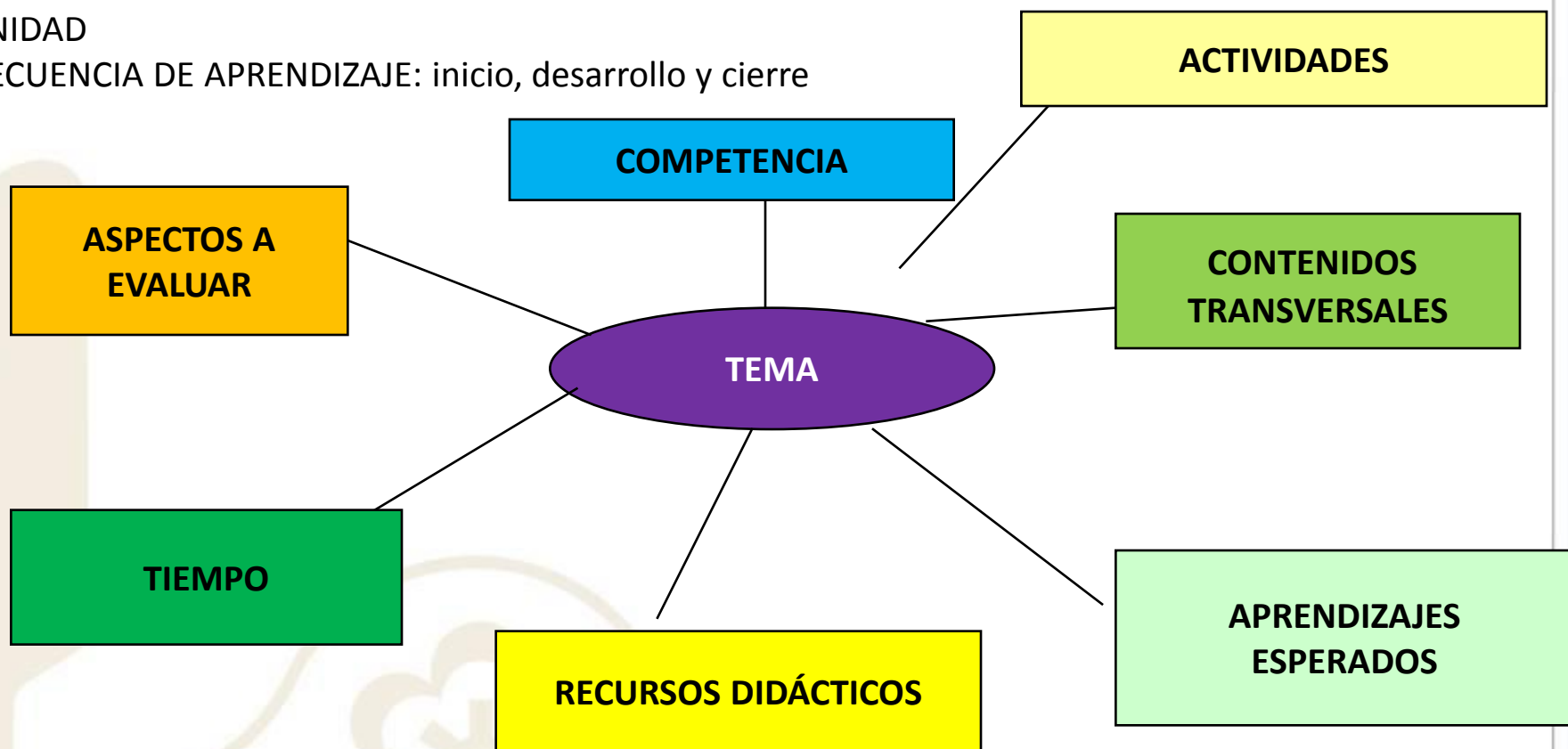
- GRADO, ASIGNATURA Y UNIDAD
- EL TEMA
- LA COMPETENCIA A DESARROLLAR
- LAS ACTIVIDADES A REALIZAR: (INICIO DESARROLLO Y CIERRE)
- TRABAJO TRANSVERSAL CON OTRAS ASIGNATURAS
- LOS APRENDIZAJES ESPERADOS
- LOS RECURSOS DIDÁCTICOS
- EL TIEMPO
- ASPECTOS A EVALUAR

PLANEACIÓN MENSUAL

- REVISIÓN DEL PROGRAMA DE ESTUDIO
- REDACCIÓN DE LA COMPETENCIA
- UBICACIÓN DE LA TRANSVERSALIDAD
- CONSIDERAR EL TRABAJO POR PROYECTOS

GRADO
ASIGNATURA
UNIDAD

SECUENCIA DE APRENDIZAJE: inicio, desarrollo y cierre



Lo importante que toda planeación debe considerar:

- **Competencias**
- **Aprendizajes esperados**
- **Contenidos**
- **Actividades de aprendizajes**
- **Actividades de evaluación**
- **Recursos**
- **Tiempo**
- **Capacidades a desarrollar**
- **Indicadores de logro**
- **Actitudes**



➤ **LA ENSEÑANZA DEBE TENER COMO OBJETIVO PRIORITARIO QUE LOS ALUMNOS REALICEN APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS POR SÍ SÓLOS (APRENDER A APRENDER)**

➤ APRENDER A APRENDER, ES EL PROCEDIMIENTO PERSONAL MÁS ADECUADO PARA ADOQUIRIR UN CONOCIMIENTO

➤ FACILITAR, ANIMAR A ADQUIRIR ESTRATEGIAS COGNITIVAS DE PLANIFICACIÓN Y REGULACIÓN DE LA PROPIA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

- ***El profesor demuestra su excelencia cuando puede convertirse en el estudiante de sus alumnos.***
(Herrera, 2006)