



# COMPETENCIAS y PRÁCTICAS DOCENTES



# ¿Qué es una competencia?



# + Competencia proviene

- Del verbo **competir** que viene del griego **agón**, **agón/síes**, que quiere decir «ir al encuentro de otra cosa, encontrarse, para responder, rivalizar, enfrenarse para ganar, salir victorioso de las competencias olímpicas que se jugaban en la Grecia antigua».
- En el **siglo XVI** nos encontramos con otra acepción que se deriva del latín **competere**, que quiere decir **pertenecer, incumbir, comprometerse con algo**. «Te compete» significa que **te haces responsable de algo, está dentro del ámbito de tu jurisdicción**.





**Lista de tareas**



**Conjunto de atributos generales usualmente difíciles de evaluar.**



**Saber en acción, saber en actuación.**



# La competencia



- *es un saber desenvolverse complejo,*
- *es resultante de la **integración**, de la **movilización** y de la **disposición** de un conjunto de **capacidades y habilidades** y de **conocimientos** (conocimientos declarativos) utilizados de manera eficaz, en **situaciones que tienen un carácter común.***

*Lasnier, 2000, p. 32*



# La competencia



El concepto de *competencia* representa una capacidad para movilizar varios recursos cognitivos para hacer frente a un tipo de situaciones (Perrenoud, 2007)

Es la capacidad o habilidad de efectuar tareas o hacer frente a situaciones diversas de forma eficaz en un contexto determinado y para ello es necesario movilizar actitudes, habilidades y conocimientos al mismo tiempo y de forma interrelacionada (Zabala y Arnau, 2008).



# La competencia



El saber actuar complejo no puede ser expresado sin la integración y movilización de recursos (Lasnier, 2000, Scallon, 2004)

Scallon (2004) hace hincapié en “movilizar”.

Para Legendre (2007) lo importante es cómo los combina esos recursos, que aportan una movilización dinámica..





# La competencia



- Su desarrollo lleva tiempo.
- Es contextualizada.



# + Competencias docentes

La aventura  
de ser  
DOCENTE



Capacidad para:

- Planificar, guiar y evaluar **situaciones auténticas** de aprendizaje.
- Participar en actividades de **colaboración y trabajo institucional**.
- Tomar parte de **manera comprometida y responsable** en actividades sociales, colaborativas y comunitarias.
- Realizar actividades de generación, uso y transferencia del **conocimiento en el campo educativo**.
- Construir, desarrollar, participar y evaluar proyectos de **innovación educativa**.

# + Competencias docentes

La aventura  
de ser  
DOCENTE



- Actuar **intencional y con autonomía** (cognitivo-motivacional- afectiva) en la solución de problemas educativos.
  - Actuar con apego a **normas éticas y de compromiso** de vocación e identidad profesional
  - **Utilizar efectivamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)** para el desempeño profesional, así como otros recursos que el maestro tenga a su alcance.
- (SEP, México, 2009)

# + Competencias docentes



- Organizar y animar **situaciones de aprendizaje.**
- Gestionar la **progresión de los aprendizajes.**
- Elaborar y aplicar **dispositivos de diferenciación.**
- **Implicar a los alumnos** en sus aprendizajes y su trabajo.
- Trabajar **en equipo.**
- Participar en la gestión de la escuela.
- **Informar e implicar a los padres.**
- Utilizar las **tecnologías de información.**
- Organizar la propia **formación continua.**
- Afrontar los **deberes y los dilemas éticos de la profesión.**
- Capacidad de adaptación al cambio.
- **Reflexionar** sobre la práctica docente.

Basado en Perrenoud

# 10 Competencias del Docente Moderno



**examtime**

Transforma tu Potencial de Aprendizaje

# Competencias docentes



# Nueva matriz de enseñanza

## Tradicionalmente

- Socialización convergente y homogeneidad.
- Saberes estables y enciclopédicos.
- Se adquieren contenidos
- Aula y exposición como espacios curriculares dominantes.

## Desafíos actuales

- Socialización divergente, atender a la diversidad.
- Fomentar el aprender a aprender.
- Formar competencias.
- Variedad de espacios curriculares: talleres, laboratorios, seminarios, foros, etc.

# Nueva matriz de enseñanza



## Tradicionalmente

- El alumno es pasivo y dependiente del profesor.
- Se basa en soportes analógicos.
- Planeación curricular atomizada.
- Prioridad al control de la disciplina y solución autocrática de conflictos.

## Desafíos actuales

- Favorecer la autonomía con ejercicio de la libertad y la metacognición
- Aprovechar los medios digitales.
- Articular áreas, ciclos y niveles.
- Resolver conflictos a través de la mediación.

# Supuestos



- Qué y cómo planificamos.

Se relaciona con

- Qué y cómo aprenden los estudiantes.

Se relaciona con

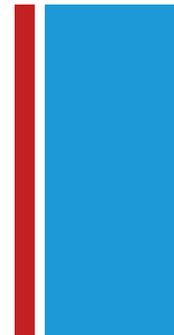
- Qué y cómo enseñamos.

Se relaciona con

- Qué y cómo evaluamos.



Regulaciones y Marcos institucionales



# COMPETENCIAS



**BÁSICAS**



**GENÉRICAS**



**ESPECÍFICAS**

# COMPETENCIAS GENÉRICAS

1. Son transferibles a una diversidad de funciones y tareas.
2. No van ligadas a ninguna disciplina en particular sin a una variedad de materias y situaciones.

# COMPETENCIAS GENÉRICAS

1. Capacidad de abstracción, análisis y síntesis.
2. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.
3. Capacidad para organizar y planificar el tiempo.
4. Conocimientos sobre el área de estudio y la profesión.
5. Responsabilidad social y compromiso ciudadano.
6. Capacidad de comunicación oral y escrita.
7. Capacidad de comunicación en un segundo idioma.
8. Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación.
9. Capacidad de investigación.

# COMPETENCIAS GENÉRICAS

10. Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente.
11. Habilidades para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas.
12. Capacidad crítica y autocrítica.
13. Capacidad para actuar en nuevas situaciones.
14. Capacidad creativa.
15. Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas.
16. Capacidad para tomar decisiones.
17. Capacidad de trabajo en equipo.
18. Habilidades interpersonales.

# COMPETENCIAS GENÉRICAS

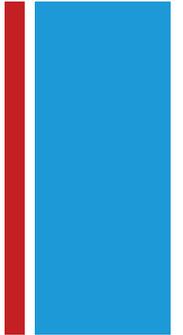
19. Capacidad de motivar y conducir hacia metas comunes.
  20. Compromiso con la preservación del medio ambiente.
  21. Compromiso con su medio socio-cultural.
  22. Valoración y respeto por la diversidad y multiculturalidad.
  23. Habilidad para trabajar en contextos internacionales.
  24. Habilidad para trabajar en forma autónoma.
  25. Capacidad para formular y gestionar proyectos.
  26. Compromiso ético.
- Compromiso con la calidad. (Informe final Proyecto Tuning en América Latina 2004-2007 (2007, p. 44-45).



# COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Son las propias de la titulación, especialización y perfil laboral.

# Modelo del ingeniero argentino



COMPETENCIAS



**BÁSICAS**



**GENÉRICAS**



**ESPECÍFICAS**



**LABORALES**

- CONFEDI Consejo Federal de Decanos de Ingeniería

# COMPETENCIAS BÁSICAS

- Deben ser requeridas a los aspirantes a ingresar a una carrera de ingeniería. Son lectura comprensiva y rápida, escritura, expresión oral y matemáticas básicas.

## COMPETENCIAS GENÉRICAS

- Conocimientos generales para realizar comportamientos laborales y habilidades que empleen tecnología. Para alcanzarlas es ineludible la coherencia entre los programas curriculares, el desempeño natural y el trabajo real de ese profesional en el ámbito local, nacional e internacional. Es el caso del manejo de algunos equipos y herramientas

# COMPETENCIAS GENÉRICAS

## Competencias sociales

- Trabajar en equipo a partir de la construcción de metas comunes a través de un entendimiento interpersonal y en forma comunicativa.
- Participar en actividades culturales, sociales, políticas y docentes que contribuyan a la formación de juicio crítico y toma de decisión.
- Adaptar y resolver inteligentemente las situaciones complejas haciendo uso de las capacidades adquiridas.

## Competencias metodológicas

- Sistematizar la información de los distintos sectores de la institución educativa con autonomía y posibilidad de establecer criterios de prioridad.
- Planificar la actuación como estudiante a partir de la organización de los tiempos, las tareas, plan de estudios y características de la carrera.
- Adaptar y resolver inteligentemente las situaciones propias de la complejidad institucional haciendo uso de las herramientas técnicas adquiridas.

# COMPETENCIAS GENÉRICAS

## Competencias metodológicas (continuación)

- Buscar, seleccionar y utilizar estratégicamente los recursos disponibles para el estudio.
- Modificar intencional y conscientemente la estrategia de aprendizaje a partir de la detección de las propias dificultades.
- Resolver problemas a partir del uso estratégico y heurístico de los saberes construidos.
- Manejar tecnologías de la información y comunicación (TIC) para la resolución de problemas y construcción de nuevos aprendizajes.
- Utilizar pensamiento lógico – formal para obtener conclusiones a partir de datos.

# COMPETENCIAS GENÉRICAS

## Competencias científico - técnicas

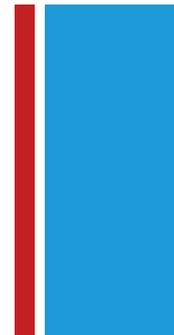
- Relacionadas con el lenguaje simbólico
  - Manejar el lenguaje simbólico propio de cada disciplina para poder comprender, producir e informar resultados.
  - Utilizar sistemas de representación gráfica.
- Relacionadas con la resolución de problemas
  - Planificar estrategias para la resolución de situaciones problema a partir de la identificación de los datos, la representación de los mismos y el establecimiento de relaciones integrando los saberes.
- Relacionadas con modelos de simulación
  - Identificar y aplicar la información correspondiente a cada situación.
  - Utilizar modelos de simulación simples de situaciones reales o hipotéticas.
- Relacionadas con los laboratorios
  - Manipular instrumental de laboratorio para realizar experiencias.
  - Realizar prácticas de laboratorio para inferir y verificar leyes, comprender fenómenos y efectuar mediciones.

# COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- Conocimientos especializados para realizar labores concretas propias de una profesión o disciplina que se aplican en determinado contexto laboral.

## COMPETENCIAS LABORALES

- Capacidad de una persona para aplicar sus conocimientos a la resolución de problemas relacionados con situaciones del mundo laboral, a su destreza para manejar ciertas tecnologías y para trabajar con información, así como relacionarse con otros, trabajar en equipo, y a cualidades personales como responsabilidad, adaptabilidad, honestidad, creatividad.



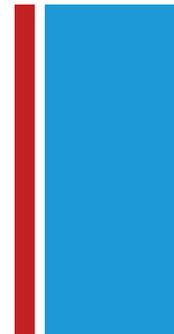
DESTREZAS

ACTITUDES

CAPACIDADES

HABILIDADES





DESTREZAS: su adquisición supone el dominio para ejecutar la **tarea**, se caracterizan por la eficacia y la flexibilidad.

ACTITUDES: son **disposiciones afectivas** para la acción y constituyen el motor que impulsa al comportamiento en los seres humano.

CAPACIDADES: son condiciones cognitivas, afectivas y psicomotrices fundamentales para aprender en forma **integral**. Las competencias se expresan en capacidades.

HABILIDADES: **cualidades** que permiten realizar tareas y actividades



## La planificación es:

- ✘ Una **representación anticipada** de un proceso.
- ✘ Una **hipótesis de trabajo** que expresa las condiciones en las que se desarrollará la tarea.
- ✘ Lo que **media** entre **la propuesta curricular y la enseñanza**.
- ✘ Un proceso que se plasma en programas que **textualizan anticipaciones**.



# Las competencias

¿Cómo se aprenden?

¿Cómo se enseñan?

¿Cómo se evalúan?

¿Cuáles son las fuentes a las que acudimos para abordarlas?



# Plan de estudios

- **Plan de estudios.**
- **Malla curricular = diagrama.**
- **Programas de estudio.**

# Plan de estudios: ejemplo.

## ■ Carrera de *Bioingeniería*.

■ **Alcances del título:** Es un profesional que desarrolla las siguientes actividades imbuido de una cultura basada en la eficiencia y la eficacia, en un marco ético:

- Realizar el diseño y la producción de productos para la salud como equipamiento aparato, material, artículo o sistema de uso de aplicación médica, odontológica, laboratorio... Asesorar técnicamente en la comercialización de esos productos.
- Diseñar, verificar y mantener las instalaciones hospitalarias.
- Diseñar algoritmos e implementación de programas para adquirir, procesar, transmitir y/o analizar señales e imágenes médicas.
- Participar en la elaboración, verificación y certificación de normas...
- Dirigir y participar en el gerenciamiento de organizaciones...dedicadas a la salud.
- Asesorar en la adquisición, mantenimiento y uso de productos médicos...
- Asesorar en las temáticas referidas a higiene, seguridad en el trabajo y contaminación ambiental.

# Ejemplos

Materia	Competencias
Matemática	Planificar y ejecutar estrategias para la resolución de problemas relacionados con Matemática.
Física	Utilizar modelos de simulación simples relacionados con los distintos principios de la física.
Química	Planificar estrategias para la resolución de situaciones problemáticas a partir de la identificación de los datos, la representación de los mismos y el establecimiento de relaciones integrando saberes.
Informática	Manejar recursos informáticos como herramientas auxiliares para la resolución de problemas específicos. Elaborar estrategias lógicas (programas) para resolver problemas.



# Currículum prescripto

## DOCUMENTO

- Incluye una **selección de contenidos y competencias.**
- constituye un sistema de construcción de **legitimidad cultural.**
- en torno a un conjunto de **saberes comunes** y
- **expresa acuerdos** en torno a lo que habrá de **enseñarse en el espacio escolar.**



# Currículum en acción

## UN HACER

- **Toma de decisiones:** selección y organización curricular.
- Definición de **contenidos a incluir en el proyecto educativo.**
- En el **proceso de especificación institucional del diseño curricular cuyo propósito es garantizar la coherencia y continuidad de la propuesta educativa, mediante una elaboración realizada en el propio contexto.**



## Consecuencias para las prácticas de enseñanza y evaluación



- **Mantener las prácticas actuales que sean válidas:** análisis de concepciones previas, elaboración de proyectos, trabajo en equipo, entre otras.
- **Modificar algunas prácticas:** definir y seleccionar actividades que sólo son útiles en el contexto académico.
- **Incorporar algunas prácticas nuevas.**



# Las competencias

¿Cómo se aprenden?

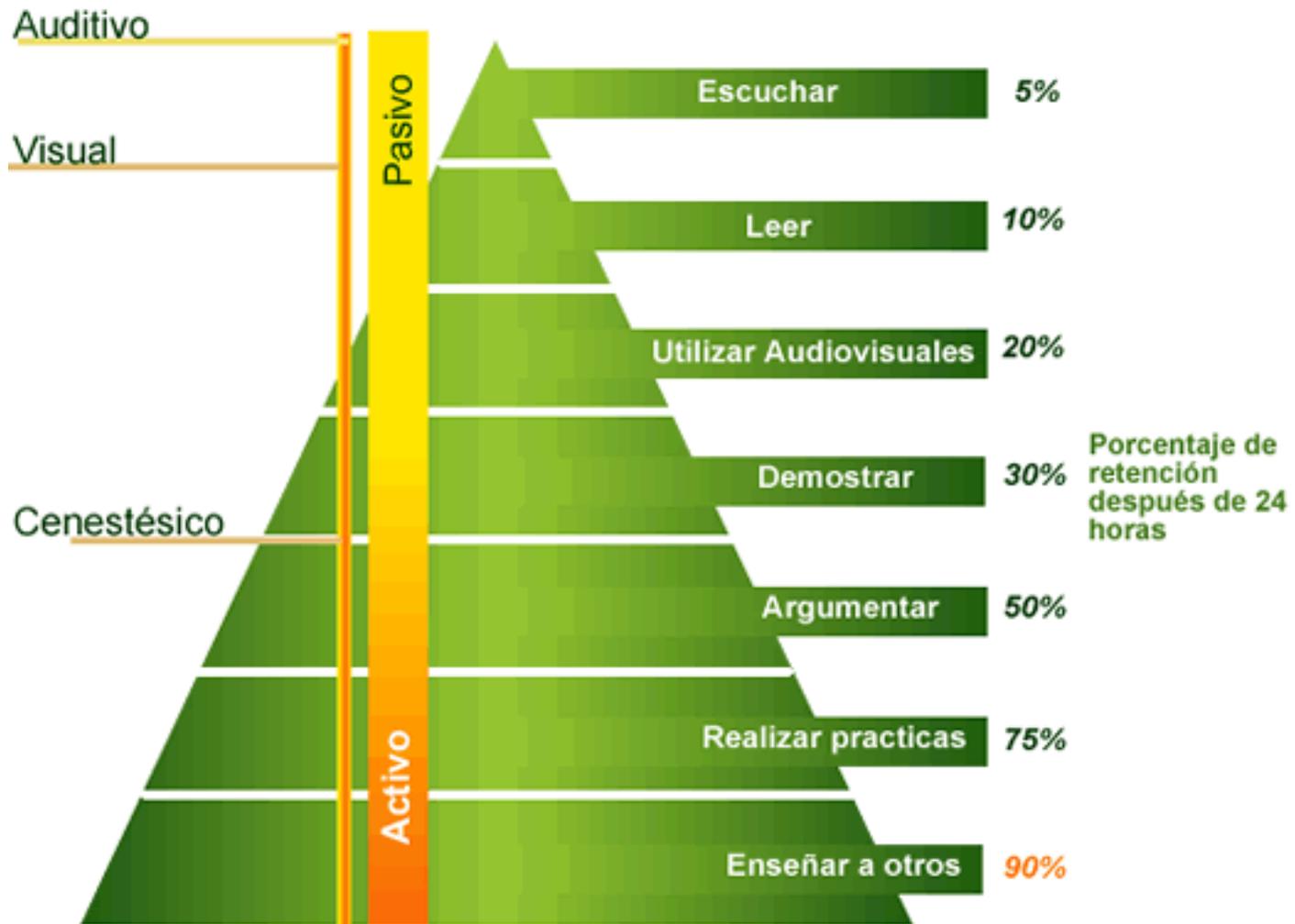
¿Cómo se enseñan?

¿Cómo se evalúan?

¿Cuáles son las fuentes a las que acudimos para abordarlas?

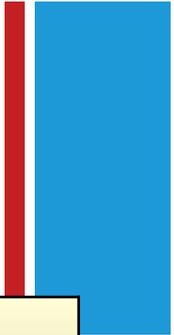


# ¿En qué nos basamos para decidir cómo enseñar?



## LA PIRÁMIDE DEL APRENDIZAJE

Fuente: Cody Blair, investigador de cómo aprenden y recuerdan los estudiantes de manera más efectiva (<http://studyprof.com>)



	<b>Explicado</b>	<b>Explicado y demostrado</b>	<b>Explicado, demostrado y vivido</b>
<b>Impacto de Aprendizaje después de 3 semanas</b>	<b>70%</b>	<b>72%</b>	<b>85%</b>
<b>Impacto de Aprendizaje después de 3 meses</b>	<b>10%</b>	<b>32%</b>	<b>65%</b>

# La enseñanza de las competencias

La enseñanza de las competencias se concreta mediante el empleo de una **diversidad** de **estrategias** y de **tareas**

Hay que ofrecerles un REPERTORIO de:

- modelos de acción,
- tareas (de más pautadas a menos pautadas),
- actividades de descubrimiento y exploración,
- estrategias centradas en el estudiante: proyectos, problemas, casos y simulación,
- oportunidades de aprendizaje cooperativo.



---

Las capacidades se adquieren “haciendo”, en contextos o situaciones reales donde se va a aplicar

---

A través de diversos recursos, preguntas, de textos, mapas, gráficos, organización del aula, metodología...



No existe una propuesta única para la enseñanza y desarrollo de las capacidades,

pero sí

condiciones sobre cómo deben desarrollarse las estrategias de enseñanza.

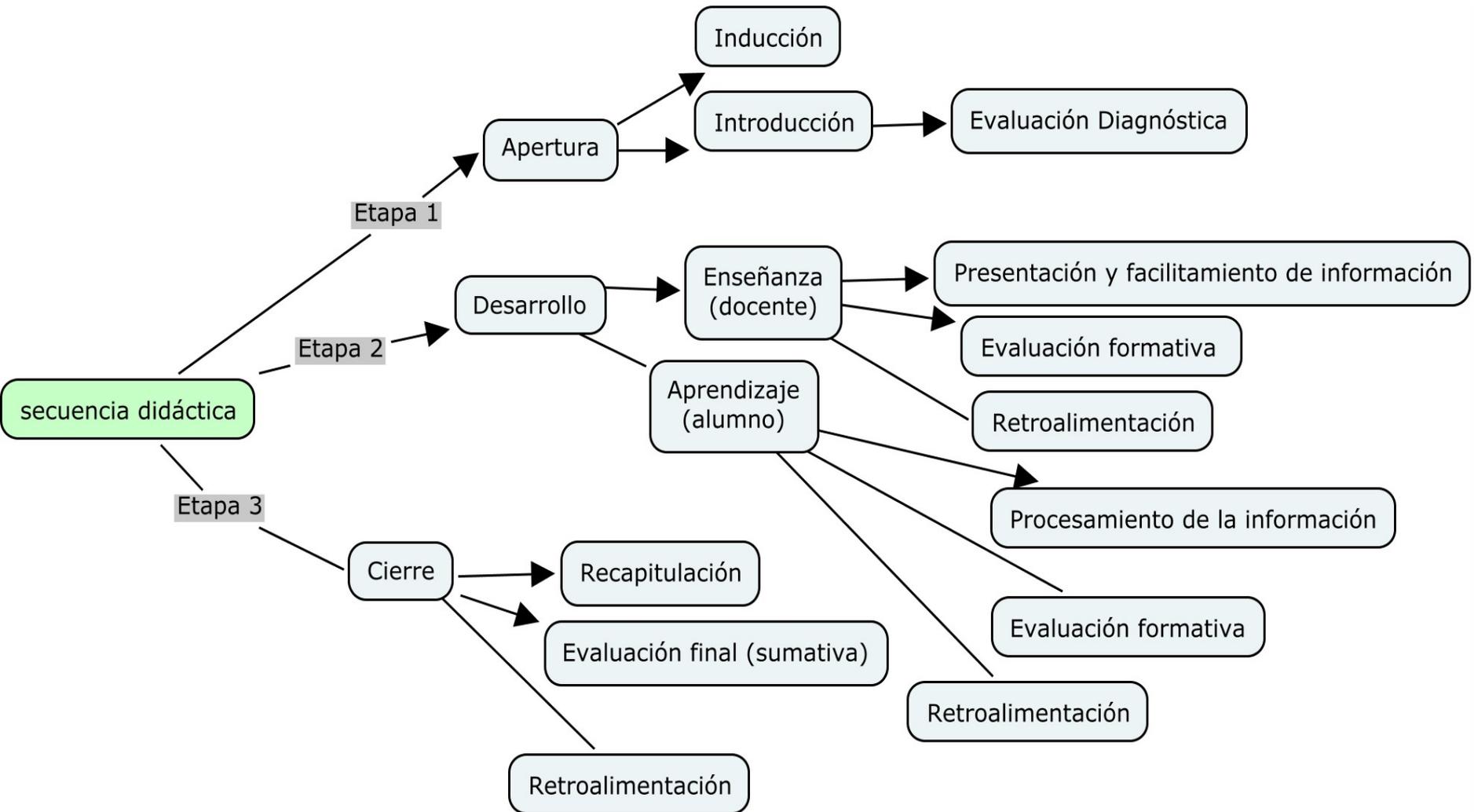
# Un guión para el diseño de la tarea

- 
- Producto final deseado
  - Contexto y justificación de la tarea
  - Competencias que se trabajan
  - Referencia a las áreas de conocimiento y sus contribuciones
  - Secuencia de actividades
  - Tipos de agrupamientos
  - Materiales que se necesitan
  - Temporalización
  - Indicadores de éxito

# Un modelo de secuencia didáctica



# Secuencia Didáctica





## Prácticas de enseñanza: recomendaciones

Suscitar el asombro, la sospecha, educar la mirada, generar nuevos interrogantes.

Ayudarle a encontrar **sentido** a lo que está haciendo.

Establecer retos y desafíos a su alcance

Ofrecerle ayudas adecuadas.

Propiciar el control personal sobre sus propios procesos de aprendizaje

Potenciar la autonomía y el respeto mutuo.

Valorar según sus capacidades y su esfuerzo

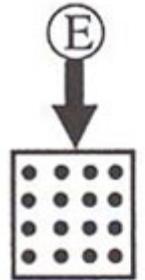
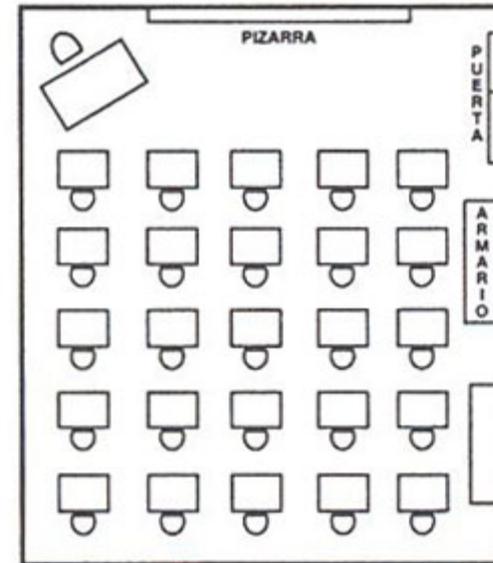
Incentivar la autoevaluación.

Trabajar sobre situaciones reales y proponer actividades auténticas, para vincular el conocimiento a los problemas importantes de la vida cotidiana.

# Organización de espacio, tiempo y comunicación

Pasar de...

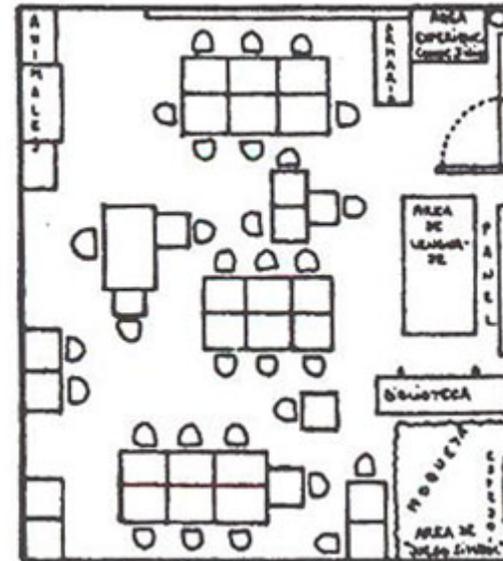
- Comunicación en clase: unidireccional.
- Características de las actividades individuales
- La misma actividad para todos y al mismo tiempo.
- Centradas en los contenidos.

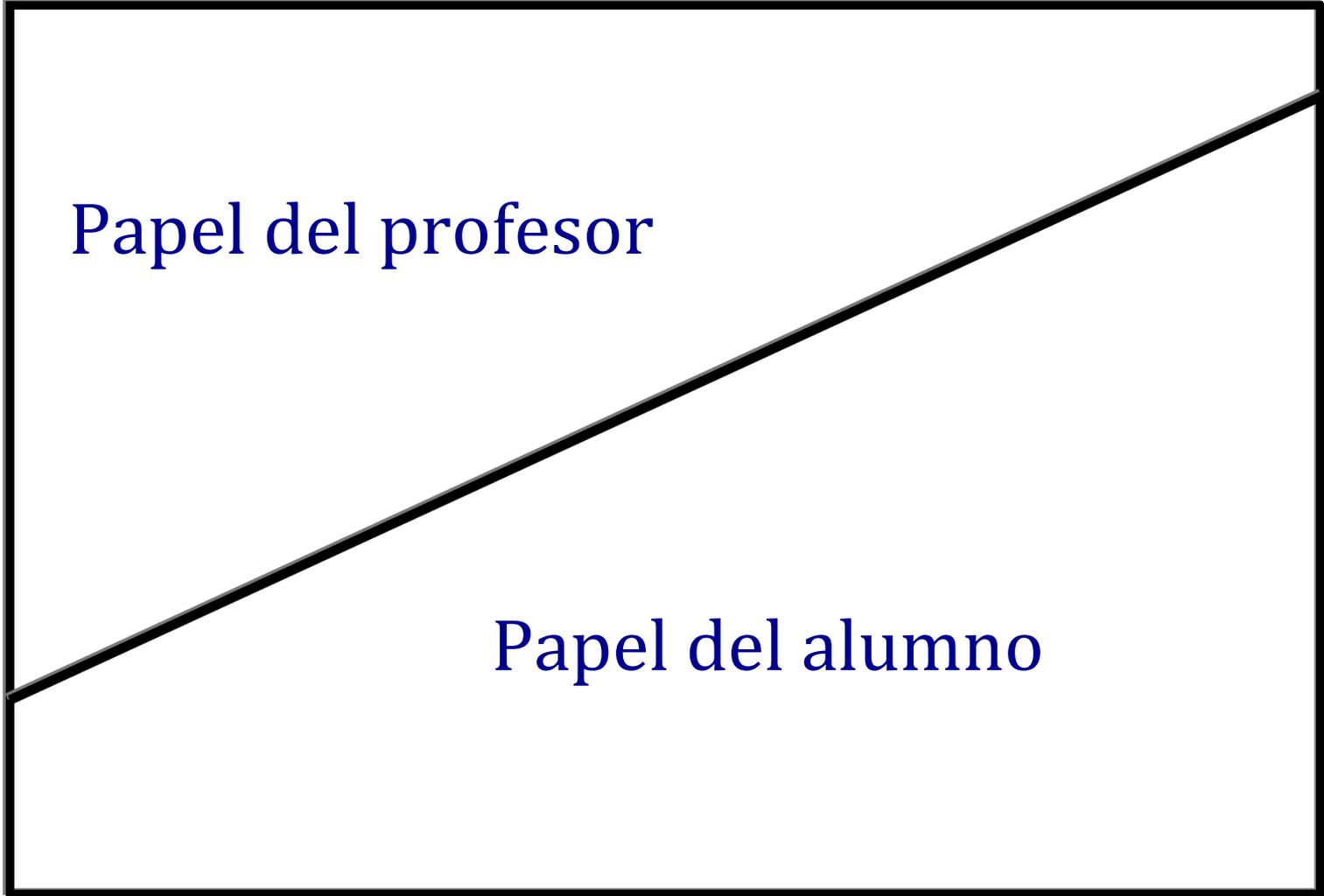


# Organización de los espacio, tiempo y comunicación

A...

- Comunicación **multidireccional**.
- Características de las actividades:
  - **Grupales e individuales**
  - **Cooperativas**
- La **organización espacial y temporal** debe ser flexible, creativa y vinculada al entorno social.
- **Actividades distintas y simultáneas.**





**Exposición**

**Aprendizaje cooperativo y contextualizado**

## TRABAJO COLABORATIVO

## TRABAJO EN GRUPO

Se plantea la **colaboración**

Puede resultar competitivo

Organización del **trabajo estructurada**

Organización del trabajo informal

Tamaño del equipo: de **2 o 4 miembros**

Tamaño del equipo variable en función de diversos aspectos

Pensado para establecer relaciones sociales positivas e intervenir en ellas

Relaciones sociales no estructuradas, que derivan fácilmente en conflictos

Hay un **reparto de tareas.**

No hay reparto formal de tareas.

**Responsabilidad de cada miembro.**

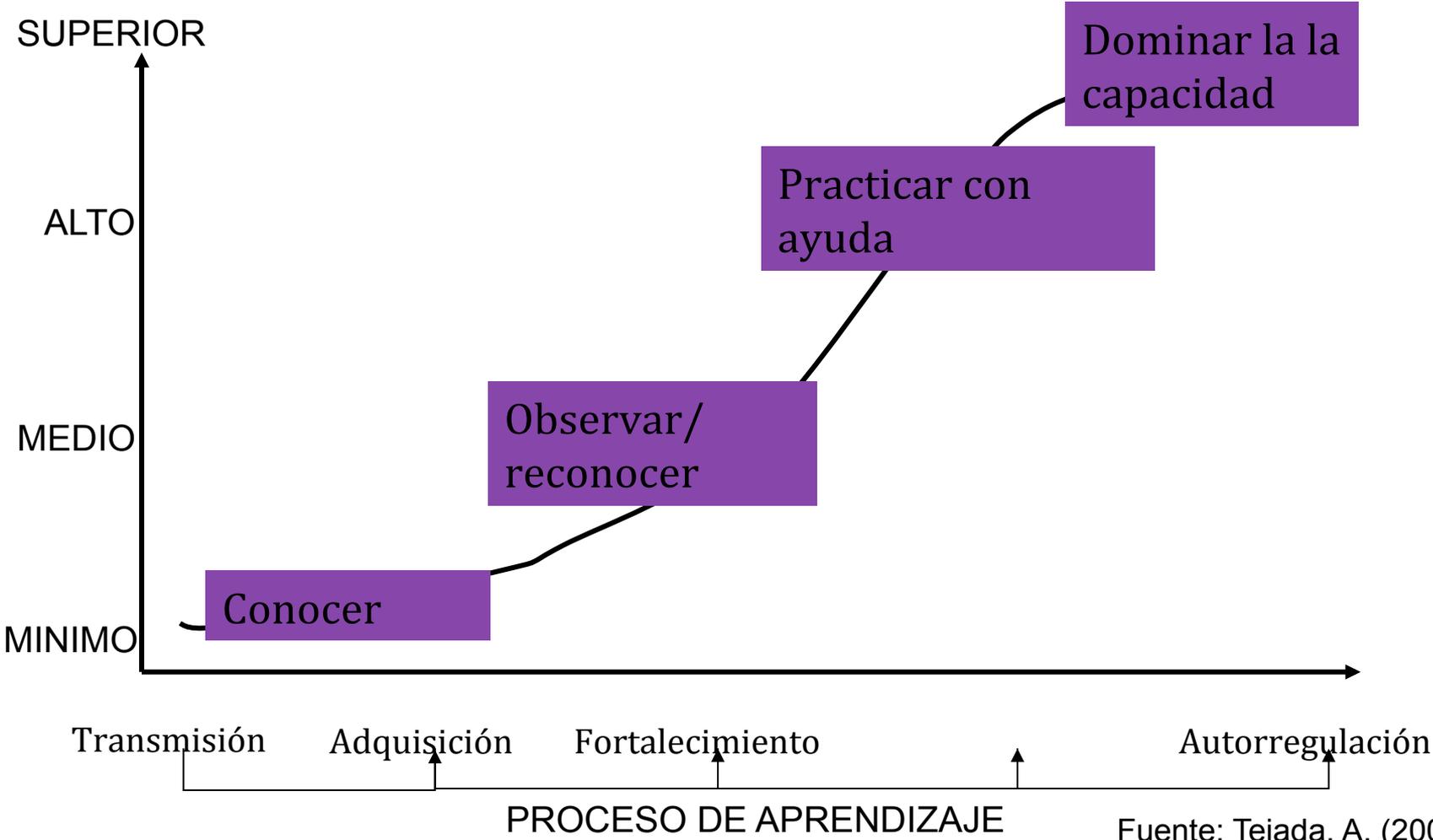
**Responsabilidad diluida en el grupo.**

Importancia central del proceso.

Valoración del resultado y no del proceso.

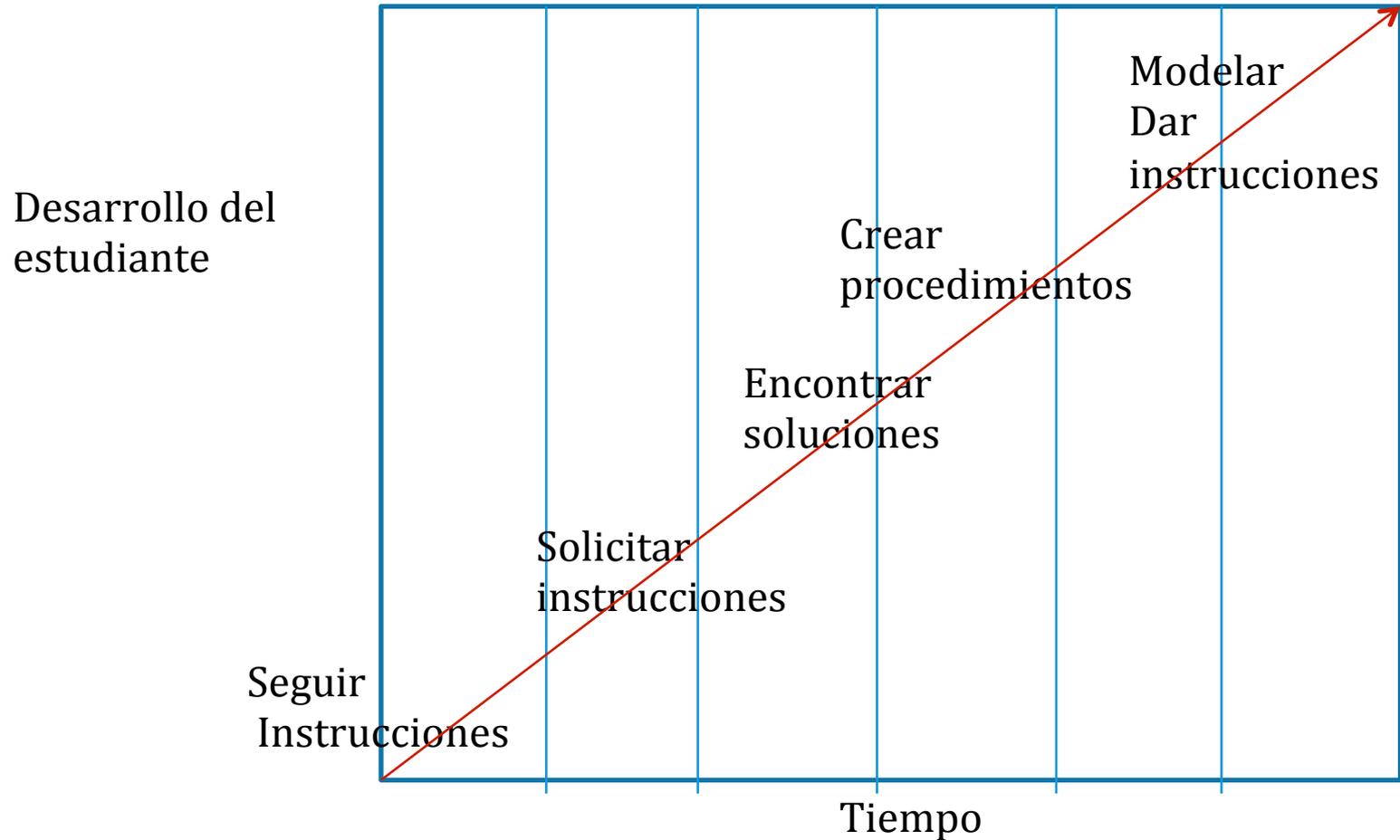


# Desarrollo del Aprendizaje y Capacidades



Fuente: Tejada, A. (2003)

# Desarrollo de competencias





+

**Métodos, técnicas,  
estrategias y  
actividades**

# Método

- Procedimientos que obedecen a un principio ordenador.
- Ejemplos: clínico, Montessori, deductivo, inductivo, etc.

# Estrategia

- **Es un plan de acción propuesto por el profesor.**
- Incluye un **REPERTORIO** de actividades incluidas en las prácticas de enseñanza y aprendizaje.

# Técnica

- Orientada a obtener eficazmente, a través de una **secuencia determinada de pasos o comportamientos**, uno o varios productos.
- Es puntual.
- **Incluye diferentes actividades** necesarias para la consecución de los resultados pretendidos por esa técnica.
- Ejemplo: técnicas grupales

# Las estrategias de enseñanza



## Centradas en los alumnos

- Aprendizaje en Base a Problemas.
- Aprendizaje en base a Proyectos
- Estudios de Casos.



## Centrados en el docente

- Exposición.
- Instrucción directa.
- Demostración.



## Centrados en la relación

- Simulación

# Las estrategias de enseñanza

Se definen en relación con:

- La intervención del docente.
- La organización del trabajo del alumno.
- El ambiente de la clase.

# Estrategias centradas en el docente



- Docente transmite conocimientos o destrezas.
- Mayor grado de estructuración de la tarea del estudiante.
- Tareas cuidadosamente explicadas al alumno para que pueda cumplir con ellas.

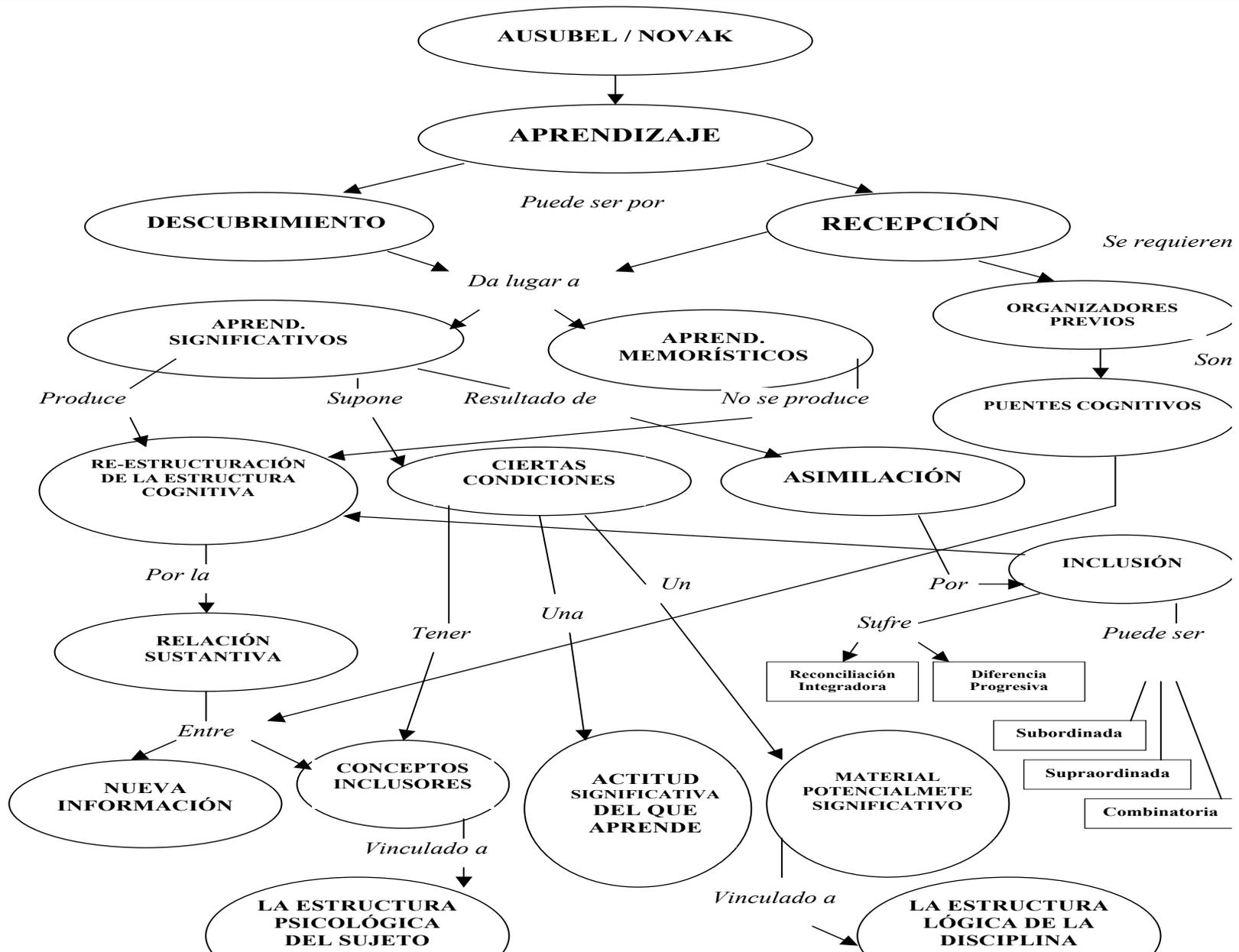
# Exposición dialogada



Incluye:

- la formulación de **preguntas** que promuevan la participación.
- **situaciones dilemáticas** que despiertan interés y curiosidad;
- **ejemplos clarificadores;**
- el análisis a través de la propuesta de **modelos y analogías;**
- **situaciones genuinas de diálogo**, no esperar solo respuestas correctas.

# Exposición-discusión



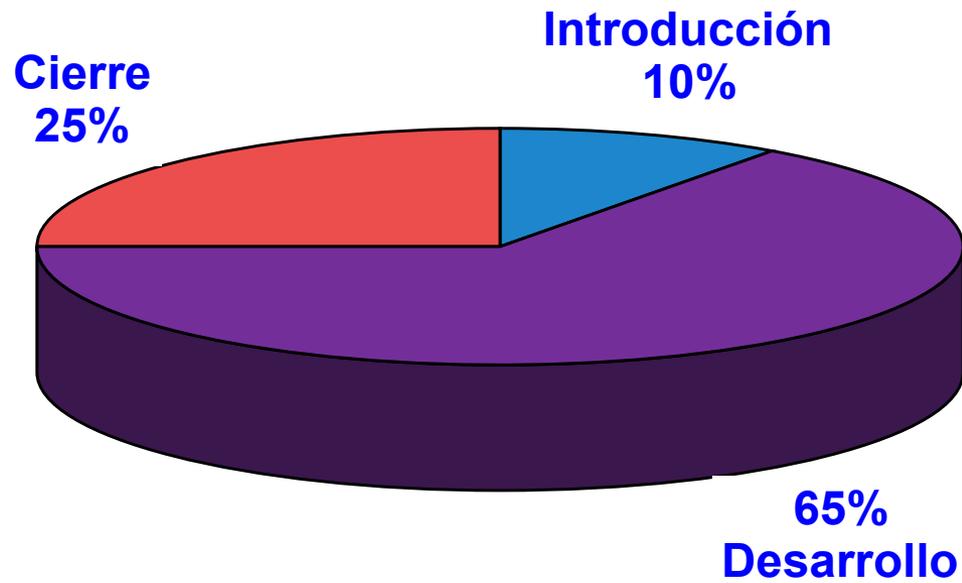
# Exposición-discusión

- **Se presenta de manera organizada información a un grupo.**
- Generalmente es el profesor quien expone y en algunos casos también lo hacen los alumnos.
- No importa el tamaño del grupo al que se presenta la información.
- Se puede usar para hacer **una introducción, desarrollo o revisión de contenidos o para exponer resultados o conclusiones de una actividad.**
- El profesor debe **desarrollar habilidades para interesar y motivar al grupo** en su exposición

# Exposición - Discusión

Etapas	Función
Introducción	<b>Captar</b> el interés.
	<b>Explicar</b> las ideas principales. <b>Resaltar</b> la importancia del tema
Desarrollo y monitoreo de la Comprensión	<b>Desarrollar y vincular</b> los conceptos e ideas desarrolladas. <b>Comprobar</b> si comprenden.
Integración	Interconexión entre ideas importantes
Revisión y cierre	<b>Resumir</b> las principales ideas trabajadas en la clase

# + Estructura ideal





# Estrategias centradas en los estudiantes



- Importancia del descubrimiento.
- Alumno interacciona con una situación real o simulada.
- Material sistemáticamente preparado.

# El aprendizaje a partir de la simulación

Los alumnos:

- Para progresar deberán desarrollar los conceptos y las habilidades requeridas para actuar en el área específica.
- Aprenden de las consecuencias de las propias acciones.



Un simulador es un mecanismo de entrenamiento que representa lo más fielmente la realidad, donde la complejidad de los acontecimientos puede ser controlada.

- El uso del simulador permite la graduación de tareas de aprendizaje.
- El alumno será conducido desde las tareas más simples a las más complejas.



# Fases de la SIMULACIÓN en la enseñanza

- 1. Presentación.** El docente expone el tópico a explorar, explica en que consiste la simulación y ofrece un mapa general de la actividad. Este momento no debe ser muy extenso.
- 2. Comienza la participación de los estudiantes.** El docente debe organizar el escenario y enmarcar la tarea, presentando las reglas, los roles, los procedimientos, los tipos de decisiones a tomar y los objetivos de la simulación.
- 3. Simulación propiamente dicha.** Los alumnos participan en la simulación y el docente desempeña el papel de guía. Hay que detenerse para que los estudiantes reciban retroalimentación, evalúen sus actuaciones y decisiones y clarifiquen las concetos erróneos.
- 4. Informe final.** Los alumnos presentan el informe final de la tarea.

# El docente

-**Explica:** las reglas de la actuación para llevar a cabo la mayor parte de las actividades.

-**Arbitra:** cuando es necesario aunque, en lo posible, no tiene que interferir en las actividades.

-**Tutorea :** aconseja cuando es necesario.

-**Analiza:** con los estudiantes lo que ha sucedido.

# + La simulación

- **Es la presentación de un problema, evento, situación u objeto artificial que imita la realidad, pero que elimina la posibilidad de daño o riesgo para los participantes.**
- Es una representación de un evento real manipulable donde el alumno es un participante activo.
- **Las simulaciones incluyen el juego de roles.**
- El estudiante interactúa, en un entorno que simula la realidad, con una serie de elementos, a través de los cuales resolverá una situación.



# Valoración

- Permite **aprender de los errores**.
- Se puede **adaptar a los estudiantes**. desde principiantes hasta expertos.
- **Desarrolla diversas competencias** como: comunicación, liderazgo, manejo del estrés y toma de decisiones en circunstancias de riesgo.
- **Ofrece oportunidades** para el aprendizaje y la evaluación de competencias.
- **Ofrece información detallada, retroalimentación.**



Un ejemplo de interacciones simuladas:  
Universidad de Colorado:  
<https://phet.colorado.edu/es/simulations/category/physics>



# Aprendizaje en base a problema

- **Problema una situación nueva o diferente que requiere utilizar dentro modo los conocimientos y las capacidades.**
- **No todo ejercicio constituye un problema**

## Aprendizaje en base a Problemas

Un grupo pequeño **de alumnos se reú**  
la **facilitación de un tutor** a analizar y  
**resolver un problema** seleccionado  
diseñado especialmente para el logro de  
ciertos objetivos de aprendizaje.





- 1. Abordar la situación
- 2. Definir el problema
- 3. Explorar el problema
- 4. Planear la situación
- 5. Llevar a cabo el plan
- 6. Evaluar el proceso

1.1. Lectura de la información

1.2. Clarificación de conceptos

2.1. Identificación del problema

2.2. Análisis de la información

3.1. Indagación de fuentes de información

3.2. Elaboración de hipótesis

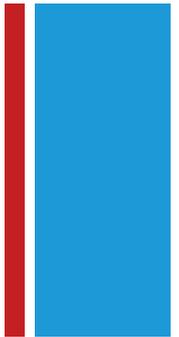
4.1. Identificación de posibles soluciones

4.2. Elección de la “mejor” solución

5.1. Establecimiento de los pasos necesarios

5.2. Puesta en práctica en forma sistemática y metódica

6.1. Valoración de la solución propuesta, de lo aprendido y del proceso



- **Primer Nivel:** preguntas dirigidas a la elaboración de opinión. Es un nivel exploratorio, de caracterización de protagonistas, escenarios, reconocimiento de temas generales, etc. Ejemplo: ¿cuáles son para ud los problemas prioritarios? ¿qué puede decirse de los principales protagonistas?
- **Segundo Nivel:** preguntas que requieren de un análisis del caso. Ejemplo: ¿por qué cree Ud. que la gente se comportó de esa manera?, ¿cómo influye el contexto en la apreciación de lo que sucedió?
- **Tercer Nivel:** evaluación y generación de nuevas ideas. Ejemplo: ¿qué plan recomendaría?, ¿qué le hace pensar eso?, ¿qué otros planes podrían adoptarse?, ¿cuál es el mejor plan?
- **Cuarto Nivel:** preguntas que apuntan al análisis del proceso del aprendizaje total. Ejemplos: ¿qué se ha aprendido de este proceso?, ¿qué valores subyacen a las decisiones?, ¿qué principios o valores resultan protegidos con estas decisiones?





# La evaluación es



un **proceso sistemático** de recogida de la información



relacionada con la **emisión de juicios de valor**



orientada a la **toma de decisiones**



¿Qué evaluamos?

¿Cuándo evaluamos?

¿Cómo evaluamos?

¿Quiénes evaluamos?

¿Con qué criterios?



# Evaluación tradicional



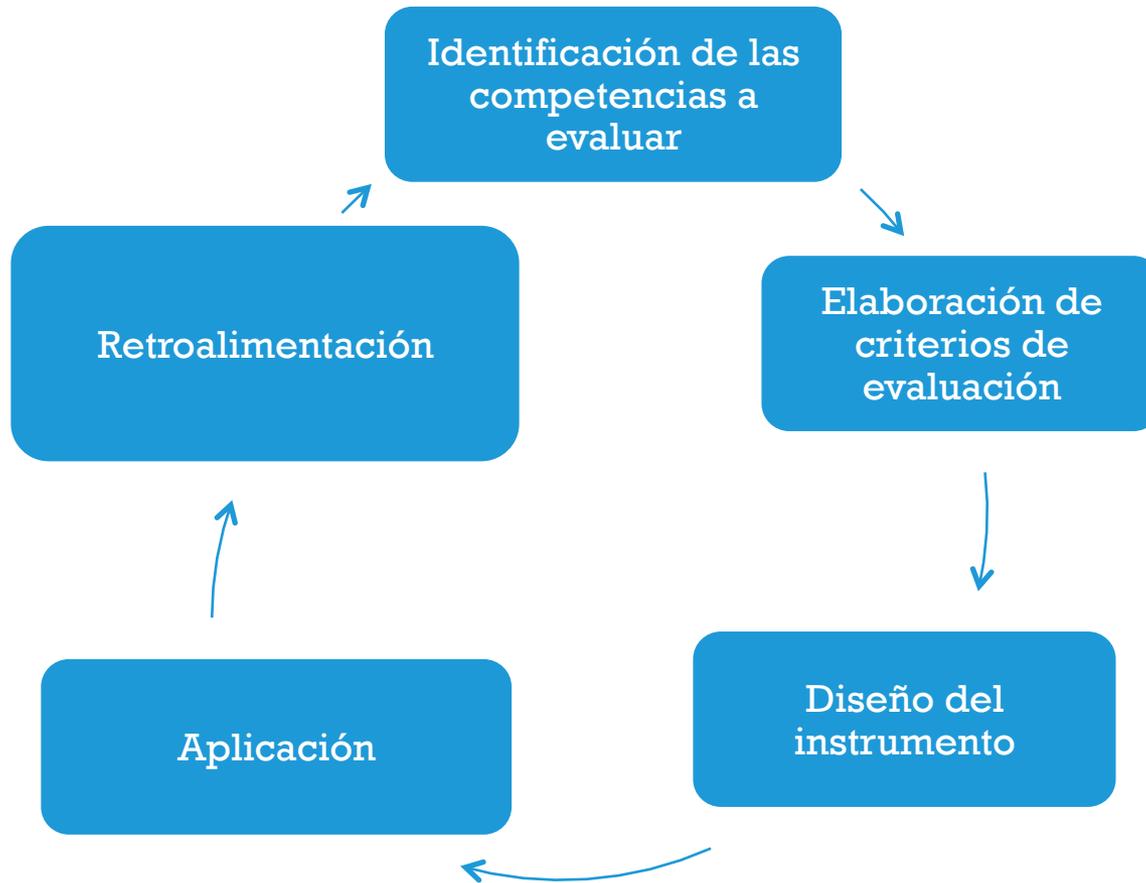
- Se centran en los contenidos.
- Incentiva a los estudiantes a prestar atención **sólo en aquellos aspectos que se evalúan.**
- **Uso y abuso de pruebas de lápiz y papel.**
- **Casi inexistente retroalimentación.**

# Evaluación de competencias

Hay que:

- **Asegurar la coherencia entre curriculum, enseñanza, aprendizaje y la evaluación.**
- Tener en cuenta el desarrollo de la **autonomía** de los/as alumno/as.
- Tener en cuenta la **complejidad** y la **novedad** de las situaciones

# + Etapas de evaluación de competencias



¿QUÉ SE EVALÚA?

DOMINIOS DEL  
CONOCIMIENTO

PROCESO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN  
APRENDIZAJE ESPERADO

# Instrumentos de evaluación

- Los instrumentos son procedimientos mediante los cuales se **recogen evidencias en calidad y cantidad** sobre el desempeño del estudiante, para **formarse un juicio de valor**.
- Son actuaciones de los alumnos relacionadas con la(s) **competencia(s) prevista(s)**

# Instrumentos de evaluación: criterios o requisitos



**VALIDEZ:** es válido cuando evalúa lo que se pretende evaluar

La evidencia es recogida a través de tareas que están claramente relacionadas con lo que está siendo evaluado.

**CONFIABILIDAD:** Las evaluaciones son confiables cuando son aplicadas e interpretadas consistentemente de estudiante a estudiante y de un contexto a otro.

**UTILIDAD y PRACTICIDAD**

## En síntesis...

La evaluación de competencias enfatiza el **desempeño**, exige una **mayor variedad de evidencias** que los enfoques tradicionales.

Al buscar una **amplia base de evidencias para inferir la competencia** y esto implica escoger más de un instrumento de evaluación.



# Instrumentos para evaluar competencias: héteroevaluación



## INFORMALES

- Preguntas, observación de actividades
- Intercambios orales



## SEMIFORMALES

- Trabajos en la clase
- Actividades fuera de la clase



## FORMALES

- Lista de cotejo, escala de apreciación, registros
- Pruebas. Portafolio. Rúbrica

<b>Estrategias de enseñanza</b>	<b>Técnicas de evaluación</b>
Aprendizaje en base a problemas	Lista de Cotejo, Escala de apreciación, Rúbricas. Pruebas de desarrollo. Portafolio.
Método de casos	Lista de Cotejo, Escala de apreciación, Rúbricas. Pruebas de desarrollo. Portafolio
Aprendizaje en base a Proyectos	Lista de Cotejo, Escala de apreciación, Rúbricas. Pruebas de desarrollo. Portafolio.
Debates	Lista de Cotejo, Escala de apreciación, Rúbricas. Portafolio
Instrucción directa	Lista de Cotejo, Escala de apreciación, Rúbricas. Portafolio
Demostración	Lista de Cotejo, Escala de apreciación, Rúbricas. Portafolio
Exposición	Pruebas

# Portafolio de evidencias



- Es una **selección o colección de trabajos (evidencias)** que los alumnos realizan en el transcurso de un ciclo o curso escolar y se ajustan a un proyecto de trabajo.
- Está basada en que los **alumnos puedan demostrar qué es lo que están aprendiendo.**
- El **aprendizaje pueda ser evaluado a través de diversas evidencias.**
- Se centra en la calidad o nivel alcanzado.

# Portafolio de evidencias



- Documenta el esfuerzo y las reflexiones de los estudiantes.
- Permite al maestro, elaborar un registro sobre el progreso del alumno.
- Da bases para evaluar la calidad del desempeño en general.
- Les permiten a los alumnos y a los docentes **REGISTRAR, EVALUAR y MEJORAR** su trabajo.

# Portafolio de evidencias



- Los **portafolios** puede ser:
  - 1.Proceso:** Colección, Selección, Reflexión
  - 2.Producto:** Colección
- **Provee la oportunidad a los alumnos de emprender tareas más complejas.**
- La evaluación focalizada tiende a minimizar la experimentación o los desafíos. En este caso **provee un contexto donde se permite el error.**

# Portafolio de evidencias: componentes



- Portada
- Índice
- Introducción/Fundamentación
- Trabajos obligatorios
- Trabajos optativos
- Reflexiones de los estudiantes
- Reflexiones de los docentes



# La rúbrica



- Es una herramienta que **enumera los criterios** que se deben tener en cuenta para un trabajo y también muestra los **niveles de calidad** para cada uno de estos criterios.
- Son “**descriptores cualitativos que establecen la naturaleza de un desempeño**” (Simon, 2001)
- Permite **compartir con el estudiante la responsabilidad de su aprendizaje y de su calificación** porque conjuntamente se deciden los rangos y los requisitos.



# La rúbrica



- Responde eficazmente a 2 retos planteados por la evaluación auténtica:
  - Evaluar los productos del estudiante con objetividad y consistencia.
  - Proporcionar feedback significativo a los alumnos.
- Facilitan **la comunicación** con el estudiante sobre lo esperado, su progreso y producto final.
- Proporcionan un escenario adecuado para **fomentar la autorregulación del los estudiantes.**

# Rúbrica: tipos

- **COMPREHENSIVA, HOLISTICA Ó GLOBAL:**
  - .- El profesor evalúa la totalidad del proceso o producto **sin juzgar por separado las partes que lo componen.**
  - .- Considera la ejecución de los estudiantes como una totalidad.
- **ANALÍTICA:** el profesor **evalúa inicialmente por separado** las diferentes partes del producto o desempeño y **posteriormente suma el puntaje de estas para obtener una calificación total**

# Rúbrica: elementos



- **Criterios:** caracterizan lo esperado o requerido para completar la tarea.
- **Indicadores de desempeño:** indican el grado de competencia que categoriza la ejecución de los estudiantes basada en los criterios.
- **Niveles/Escala:** indica los valores o puntuaciones mediante los cuales cuantificamos la ejecución de los estudiantes para lograr una evaluación lo más precisa posible.

# Rúbrica: componentes

Columna que describe el desempeño esperado

Aspectos a evaluar	Niveles de desempeño				
	Excelente 5	Muy bueno 4	Satisfactorio 3	Correcto 2	Debe seguir Trabajando 1
1	<i>¿Cómo se describe este nivel de desempeño?</i>				
2					
3					

Descriptorios que contienen las especificaciones que entregan el significado de cada dimensión

# Ejemplo: rúbrica analítica de desempeño

Niveles	Descriptores
4	<p>Respuesta completa.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Explicaciones claras del concepto.</li><li>• Identifica todos los elementos importantes.</li><li>• Provee buenos ejemplos.</li><li>• Ofrece información que va más allá de lo enseñado en clase.</li></ul>
3	<p>Respuesta bastante completa.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Presenta comprensión del concepto.</li><li>• Identifica bastantes de los elementos importantes.</li><li>• Ofrece información relacionada a lo enseñado en clase.</li></ul>
2	<p>Respuesta refleja un poco de confusión.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Comprensión incompleta del concepto.</li><li>• Identifica algunos elementos importantes.</li><li>• Provee información incompleta de lo discutido en clase.</li></ul>
1	<ul style="list-style-type: none"><li>• No logra demostrar que comprende el concepto.</li><li>• No provee contestación completa.</li><li>• Omite elementos importantes.</li><li>• Hace mal uso de los términos.</li></ul>
0	<ul style="list-style-type: none"><li>• La explicación es incompleta / no se entiende.</li><li>• Omite las partes fundamentales del concepto.</li><li>• Presenta concepciones erróneas.</li><li>• Plantea incorrectamente lo planteado.</li><li>• Vago intento de contestar</li></ul>

# Ejemplo: rúbrica holística de problema matemático

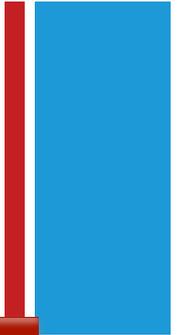
Niveles	Descriptores
3	La respuesta conduce la solución correcta. Las representaciones son correctas. Las explicaciones o justificaciones están claramente presentadas y desarrolladas. No tiene errores matemáticos significativos
2	La respuesta conduce parcialmente la solución correcta. Las representaciones son correctas. Las explicaciones o justificaciones están claramente presentadas y desarrolladas. No tiene errores matemáticos significativos
1	La respuesta conduce la solución correcta. Las representaciones son correctas. Las explicaciones o justificaciones tienen errores de razonamiento.
0	La respuesta es incorrecta

# Ejemplo de rúbrica: niveles de autonomía responsable y de desempeño

- Hay que determinar el nivel de dominio en las etapas del proceso enseñanza y aprendizaje.
- Lo que importa es que el desempeño aumente.

# Ejemplo de rúbrica de trabajo escrito. Curso pensamiento científico. UNAM.

	<b>Niveles</b>			
<b>Aspecto a evaluar</b>	Debajo del nivel esperado (0 pts)	Aceptable (1 punto)	Bien (2 puntos)	Excelente (3 puntos)
<b>Manejo del lenguaje</b>	Muchos errores de ortografía o puntuación que dificultan la lectura.	Son evidentes los errores en ortografía, sintaxis o puntuación, varios por página.	Los errores de ortografía y puntuación son menores, uno o dos por página.	No hay errores de ortografía ni puntuación, excelente manejo del lenguaje.
<b>Extensión</b>	El trabajo incluye menos de 250 palabras.	El trabajo incluye de 250 a 500 palabras, o más de 2000 palabras.	El trabajo tiene entre 1000 y 2000 palabras.	El trabajo se realiza entre 500 y 1000 palabras.
<b>Estructura y Claridad</b>	El trabajo no tiene ninguna estructura. Es difícil seguir el argumento del texto.	Se argumentan los puntos de vista de manera muy somera o superficial con poca claridad en el orden de las ideas y las conclusiones.	Hay un enlace adecuado entre las ideas y un orden satisfactorio en la exposición.	Se cumple con todos los elementos para dar un orden al trabajo. Hay un enlace muy claro entre las ideas y las conclusiones.
<b>Contenido</b>	No se relaciona con los contenidos del curso.	Se menciona sólo un concepto del curso.	Se mencionan dos conceptos del curso.	Se usan tres o más conceptos del curso, obteniendo conclusiones



**¿Qué y cómo se enseña?**

**¿Qué y cómo se evalúa?**

**¿Qué conocen los estudiantes de las reglas del juego de ese espacio formativo?**

**¿Cómo planificamos y monitoreamos lo enseñado?**

# Consignas del trabajo final

El trabajo puede ser individual o con el equipo docente del mismo espacio curricular.

1. Listen o enumeren lo visto en el encuentro, seleccionen en particular aquello que uds podrían recuperar para trabajar en su espacio curricular.
2. En base a lo listado, elaboren por lo menos 10 (diez) recomendaciones para los colegas que no concurrieron al encuentro.
3. Sinteticen los trabajado en una frase.
4. El trabajo con los nombres de los integrantes, lo deben enviar a: [marta.tenutto@gmail.com](mailto:marta.tenutto@gmail.com)



Raúl Alberto Irigoyen  
irigoyenraul@gmail.com



Marta Alicia Tenutto  
Soldevilla  
marta.tenutto@gmail.com