



Proyecto AULA

Estrategia para la transformación de la docencia

Modelo Educativo Integral y Flexible

COMPETENCIAS Y TAREAS DE APRENDIZAJE

Diseño Instruccional

Paso 1



Competencias

- Las competencias profesionales se definen como la capacidad de un profesional de tomar decisiones con base en los conocimientos, habilidades y actitudes asociadas a la profesión para solucionar los problemas complejos que se presentan en el campo de su actividad profesional.
- Se expresan en acciones, contienen un objeto sobre el cual recae dicha acción y una condición de calidad.

Unidad de competencia

Es la “acción viable e identificable, en un ámbito de aplicación específico, en la cual se integran los saberes teóricos, heurísticos y axiológicos, los cuales constituyen los elementos de la competencia; el que sea viable se refiere a que debe poder ser desarrollada en el transcurso de un periodo escolar; el que sea identificable alude a las evidencias y los criterios de desempeño para demostrar que se desarrolló la unidad de competencia”.

Universidad Veracruzana, 2005.

Es decir...

- La Unidad de competencia integra los conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes (ejes teórico, heurístico y axiológico) requeridos para que el estudiante pueda lograr los resultados esperados en la EE.
- Se pueden articular a la realización de tareas complejas y/o proyectos integradores para desarrollarse en los estudiantes y/o para evaluar su nivel de logro.

Subcompetencias

- ➔ La UC puede desagregarse en subcompetencias.
- ➔ Estas no constituyen saberes y habilidades fragmentados y aislados, sino que son competencias constitutivas de la Unidad de competencia.
- ➔ Agrupar y jerarquizar las subcompetencias sirve para:
 - identificar estrategias para el desarrollo de la unidad de competencia y, en su caso,
 - diseñar las tareas / proyectos de aprendizaje para lograr las subcompetencias previo a la integración de la Unidad de competencia de la EE.

Tareas/proyectos de aprendizaje

- Los problemas de la vida real, a los que se va a enfrentar el egresado, se pueden utilizar como base para el diseño de tareas/ proyectos de aprendizaje.
- Las tareas de aprendizaje son experiencias auténticas basadas en tareas de la vida real que buscan lograr el aprendizaje integrado de habilidades, conocimientos y actitudes necesarios para su resolución.

**Aprendizaje /
competencia compleja**

**Buscar literatura
para investigación**

Seleccionar la base
de datos apropiada

Formular la
expresión de
búsqueda



Realizar la
búsqueda

Seleccionar
los resultados

Determinar
el campo
de estudio
relevante



Determinar
el periodo
relevante

Traducir la
pregunta
de inves-
tigación en
términos
de
búsqueda
relevantes

Combinar
términos
en la
expresión
de
búsqueda

Operar el
programa
de
búsqueda



Determinar
los campos
en los que
se va a
realizar la
búsqueda

Utilizar un
Thesaurus

Utilizar
operadores
Booleanos

**Subcompetencias /
aprendizajes
constituyentes**

Tareas/proyectos de aprendizaje

- El diseño de tareas/proyectos de aprendizaje se basa en el principio:

Para desarrollar competencias se tiene que aprender por competencias.

- El centro de la enseñanza son las tareas/ proyectos con una visión integradora y holística, alrededor de las cuales se organizan las actividades y la información del curso.

Tarea/proyecto de aprendizaje

- ➔ Puede ser un problema, un caso o un proyecto que involucra una o más subcompetencias para poder resolverlo.
 - ➔ Se revisa la agrupación y jerarquización de subcompetencias y se decide el menor número de tareas.
 - ➔ Una sola tarea serviría para desarrollar la Unidad de competencia de la EE.

La recomendación es aplicar un principio de economía por el cuál se logre el mayor aprendizaje con el menor número de tareas/proyectos/problemas de aprendizaje.

Pasos para construir una tarea

Paso 1

Competencias y aprendizaje complejo

Elija la EE que va a diseñar.

Enuncie el perfil del egresado del PE en términos de competencias.

Describa cómo aporta esta EE al logro del perfil del egresado y su relación con otras EE del plan de estudios.

Enuncie la UC de su EE y revise si:

- *¿Los aprendizajes incluyen pensamiento complejo?*
- *¿Los aprendizajes incluyen problemáticas, resultados, métodos o técnicas de investigación?*
- *¿Incluyen el uso de tecnologías de información y comunicación?*

Pasos para construir una tarea

Paso 1

Competencias y aprendizaje complejo

Identifique las subcompetencias que se requieren para lograr la UC.

Jerarquícelas de acuerdo a los procesos cognitivos (estrategias de resolución de problemas) que se requieren para alcanzar la UC y explicité sus relaciones verticales, horizontales o simultáneas.

Considere qué subcompetencias se tienen que dominar antes que otras y cuáles pueden integrarse en otras más comprensivas. Se pueden presentar mediante un mapa conceptual o tabla.

Pasos para construir una tarea

Paso 1

Competencias y aprendizaje complejo

Con base en la UC y en las subcompetencias, describa los problemas/ tareas/ proyectos que el profesional del campo enfrenta en la vida real y que se resuelven con los aprendizajes que se adquieren en la EE.

A partir de los problemas anteriores, enuncie una o más tareas/proyectos que ayuden a los estudiantes a lograr la Unidad de competencia o subcompetencias esperadas en la EE con un enfoque de complejidad, vinculada con investigación, y utilizando TIC.

Recuerde:

Decida el menor número de tareas. Una sola tarea, incluso, puede servir para desarrollar la Unidad de competencia de la EE.

Pasos para construir una tarea

Paso 1

Competencias y aprendizaje complejo

Productos

Enunciado del perfil de egreso en términos de competencias

Descripción de la relación de la EE con el perfil de egreso

Descripción de la Unidad de competencia de su EE

Enunciados de las subcompetencias agrupadas y jerarquizadas

Enunciado de las “Tareas/proyectos de aprendizaje” para la EE, explicitando: complejidad, vinculación con la investigación y uso de TIC

Fin de la presentación