

(DISEÑO CURRICULAR BASADO EN COMPETENCIAS)

**(MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON FORMACIÓN EN
COMPETENCIAS PROFESIONALES)**

(PROFR. MAYWALIDA CANDELARIA HERNANDEZ ORDOÑEZ)

PRESENTA EL ALUMNO:

(José Alberto Posada Ruiz)

GRUPO, SEMESTRE y MODALIDAD:

(3ro. Cuatrimestre “A” Maestría Semiescolarizado)

Frontera Comalapa, Chiapas.

15 de Junio del 2020.

TEMA: DIDÁCTICA Y CURRÍCULUM POR COMPETENCIAS

Desde mi quehacer docente siempre he considerado algunas consideraciones para el proceso enseñanza-aprendizaje de mis alumnos para llevar a cabo una buena planificación de las actividades, así mismo una buena ejecución y evaluación, algunas de estas consideraciones son que parto siempre de situaciones significativas, es decir diseño o selecciono situaciones que respondan a las necesidades de mis alumnos. A partir de esto los alumnos establecen relaciones entre sus saberes previos y la nueva situación que les presente, esta situación debe resultar de gran relevancia para los alumnos para que ellos se propongan retos y así mismo poner en práctica las competencias que cada uno tenga y así lograr el aprendizaje significativo. Como docente debo de generar mucho interés para que se involucren en las actividades eso hace que la autonomía y motivación de cada niño se fortalezca. También es muy importante partir de los saberes previos de los alumnos ya que consiste en recuperar a través de preguntas o tareas, los conocimientos, conceptos, emociones y habilidades, esto permite que el docente tenga una idea sobre cuanto ya sabe o domina, a partir de ello buscare las actividades que más les convenga

otra consideración muy importante que siempre tomo en cuenta en mis alumnos es el error, ya que a partir de eso tanto como ellos y yo vamos aprendiendo de las cosas que no salen mal, reconocer mis errores me ayuda a ser un mejor maestro, para reestructurar mi planificación buscando otras actividades en donde mis alumnos comprendan y aprendan los contenidos del currículum, así mismo a mis alumnos les ayudara porque tratan de mejorar y se comprometerán en las nuevas actividades planteadas, ya que el error requiere dialogo, análisis una revisión cuidadosa de los factores. dentro de estas consideraciones es importante también tomar en cuenta las estrategias de enseñanza porque nos sirven para fortalecer a un más el aprendizaje de los estudiantes, es decir son los recursos que implementamos en las actividades para que los alumnos aprendan de una forma más rápida, mas fácil, esto permite al docente lograr un proceso de aprendizaje activo, participativo, de cooperación, algunas estrategias son la lluvia de ideas, esta le permite al maestro llamar la atención de los estudiantes y hace que se conozcan los saberes previos, aunque las ilustraciones son más recomendables que las palabras para comunicar ideas ya que son una representación visual de los conceptos, objetos o tema específico(fotografías, dibujos, esquemas, graficas, dramatizaciones). Dentro de las lluvias de ideas se genera en los alumnos un debate sobre el tema y que favorece la reflexión y la exposición organizada y coherente de los argumentos propios, acá tanto el docente como los alumnos deben de saber dominar el tema. Otra

estrategia muy importante es el uso del taller, porque como su nombre lo dice es un lugar donde se trabaja y labora, consiste en realizar dichas manualidades, los alumnos manipulan variedad de objetos, desarrollan habilidades y aprenden a trabajar de manera colectiva. el docente debe de tener una metodología de enseñanza, es decir los recursos y formas en que debe de enseñar para llevar a cabo el desarrollo de los contenidos, el niño debe de ser autónomo en su propio aprendizaje y el docente nada más será un guía, un facilitador en los procesos de aprendizaje que propicie el desarrollo de las competencias, habilidades, actitudes y destrezas, por lo cual debe ajustarse a la forma de aprender de cada niño y tener en claro una buena organización en su enseñanza, esta sería el aprendizaje cooperativo por lo cual puedo decir que en las escuelas se encuentran una gran variedad de alumnos con diferentes ritmos y estilos de aprendizaje lo cual se nos hace difícil de unificarlos en equipos pero a su vez el trabajar en colaboración es de suma importancia ya que comparten sus opiniones, puntos de vista que hace que el tema que están trabajando se les haga más fácil de hacer y comprender ya que cada uno de los alumnos cuenta con habilidades, destrezas y aptitudes, pero el trabajar en equipo no siempre nos dará buenos resultados ya que la conducta a veces cambia dentro del equipo porque a veces hay alumnos que trabajan y otros no es ahí en donde surge los problemas de convivencia e interacción y eso hace que las opiniones de los integrantes no se pueda concretar de una manera factible, por ende el docente juega un papel muy importante dentro del aula al realizarse las actividades de una manera cooperativa, el maestro debe siempre de supervisar y observar dentro del equipo que cada uno de ellos cumpla con sus funciones que les corresponde hacer de dicha actividad para que haya un buen trabajo colaborativo, entonces podemos decir que todos hicieron un buen trabajo cooperativo y se mejora las relaciones entre pares. El trabajar de manera colaborativa o cooperativamente tienes sus objetivos y es que todos los integrantes de un equipo o grupo aprendan y comprendan los contenidos que se estén abordando y que cada uno aprenda a trabajar en equipo favoreciendo sus relaciones y respetando las diferencias personales. Para que todo esto resulte bien debemos de tener una buena planificación para no improvisar dentro del salón de clases, esto es muy importante porque el docente tiene una mejor organización e implementación en las actividades, utilizando diversas estrategias, recursos o materiales por lo cual para diseñar una planificación se requiere (SEP, 2011)

- Reconocer que los estudiantes aprenden a lo largo de la vida y se involucran en su proceso de aprendizaje.
- Seleccionar estrategias didácticas que propicien la movilización de saberes, y de evaluación de los aprendizajes congruentes con los aprendizajes esperados.

- Reconocer que los referentes para su diseño son los aprendizajes esperados.
- Generar ambientes de aprendizajes colaborativos que favorezcan experiencias significativas.