



Nombre del alumno: ANTONIO DE JESUS HERRERA SUAREZ

Nombre del profesor: ALEJANDRO DE JESUS MENDEZ LOPEZ

Nombre del trabajo: CUADRO SINOPTICO

Materia: FUNDAMENTOS DE LA EDUCACION
BASADA EN COMPETENCIAS

Grado: MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON FORMACIÓN
EN COMPETENCIAS PROFESIONALES

Grupo: MEF04SSC1021-A

Villahermosa, Tabasco 05 de Agosto del 2022

Orientaciones metodológicas en el enfoque por competencias



Abordaje metodológico para la enseñanza basada en competencias

Consiste en realizar un seguimiento a lo largo de todo el proceso, permita obtener información acerca de cómo se está llevando a cabo, con la finalidad de reajustar la intervención orientadora, de acuerdo con los datos obtenidos.

Elementos que interviene en el proceso de la metodología de la enseñanza

1. Evaluación de necesidades.
2. Especificación de competencias.
3. Determinación de componentes y niveles de realización.
4. Identificación de procedimientos para el desarrollo de competencias.
5. Definición de evaluación de competencias.
6. Validación de competencias.

Beneficios del proceso de la metodología de la enseñanza

- Contenidos básicos de aprendizaje, conocimientos teóricos y prácticos, para desarrollar plenamente las propias capacidades.
- Toma de decisiones responsable, participación y actuación social
- Técnicas y motivación que les ayude en sus procesos de aprendizaje
- Proporcionar la información necesaria cuando sea preciso
- Que establecen relación con los agentes: clima de la clase, materiales, metodología, sistema de evaluación.

Propuestas de planeación desde el enfoque por competencias

La planeación o planificación didáctica, a partir del enfoque por competencias, es una actividad que conlleva un proceso a través del cual se trazan metas a corto y largo plazo.

Se Emplea

Para hacer referencia al proceso de formulación y definición de objetivos y prioridades a nivel macrosocial.

Programación que se emplea en instituciones educativas

1. Una función de regulación y orientación de la acción: traza un curso de acción y define una estrategia que permite reducir la incertidumbre y dar un marco visible a la tarea.
2. Una función de justificación, análisis y legitimación de la acción: permite otorgar racionalidad a la tarea y dar cuenta de los principios que orientan las decisiones.
3. Función de representación y comunicación: plasma y hace públicas las intenciones y decisiones pedagógicas en un plan, esquema o proyecto, que puede presentar grados de formalización variable.

Componentes de una programación educativa

1. Fundamentos y propósitos,
2. Objetivos,
3. Contenidos,
4. Estrategias de enseñanza,
5. Recursos,
6. Bibliografía,
7. Evaluación
8. Tiempo.

Metodologías de abordaje de contenidos con el enfoque por competencias

Implica un nuevo tipo de diseño curricular teórico-práctico y su evaluación correspondiente, para lo cual se impone diversificar las situaciones de aprendizaje, teniendo en cuenta que la prioridad está en cómo se aprende.

EN QUE BENEFICIA

- Desarrollar habilidades propias de un conocimiento
- Solucionar problemas
- El conocimiento en las múltiples condiciones
- Visión de convergencia y de modo integral con atributos y características contextuales
- Favorece la autonomía
- Trabajo cooperativo, apertura, flexibilidad y continuidad.

En la enseñanza

Debe concebirse en función de la formación de los estudiantes como futuros profesionales

Aspectos fundamentales académicos

1. Desarrollo de habilidades y valores
2. Dependencia de las características de
3. La materia
4. Estimular un aprendizaje participativo
5. Clases con carácter teórico o práctico

Diseño y proyección de escenarios reales de aprendizaje

Se deriva de la observación de que, dada la imposibilidad de conocer con precisión cómo en el futuro interactuaremos, una buena decisión o estrategia a adoptar es la que juega bien a través de varios futuros posibles.

Función del diseño y proyección del aprendizaje

1. Flexibilidad
2. Pertinencia continua
3. Realismo
4. Habilidades
5. Conocimientos
6. Actitudes

Métodos de aprendizaje

1. Método de proyectos.
2. Aprendizaje centrado en la solución de problemas reales y en el análisis de casos.
3. Prácticas situadas o aprendizaje in situ en escenarios reales.
4. Aprendizaje basado en el servicio en la comunidad (service learning).
5. Trabajo en equipos cooperativos.
6. Ejercicios, demostraciones y simulaciones situadas.
7. Aprendizaje mediado por las nuevas tecnologías de la información y comunicación (ntic)
8. Cuando éstas constituyan verdaderas herramientas cognitivas.

DONDE APLICAR

1. La enseñanza experiencial
2. Se hace un ejercicio de conciencia sobre lo que implica la competencia
3. Indicador de desempeño, conocimiento,
4. Habilidad, destreza, actitud.
5. Revalora y recrea desde la perspectiva sociocultural y situadas
6. Intervención en el campo de la enseñanza
7. Se establecen los materiales a utilizar
8. Se definen los instrumentos que vamos a emplear

