



Mi Universidad

NOMBRE DEL ALUMNO: LUIS DARINEL OZUNA CINCO.

NOMBRE DEL TEMA:COMPETENCIAS PROFESIONALES.

NOMBRE DE LA MATERIA:PROYECCION PROFESIONAL

NOMBRE DE LA PROFE:SALOMON VAZQUEZ GUILLEN

NOMBRE DE LA LICENCIATURA: MEDICINA VETERINARIA Y ZOOTECNIA.

CUATRIMESTRE: 8VO

3.4 Tipología de las Competencias Profesionales

Las competencias profesionales se clasifican de acuerdo a diferentes criterios, y dentro de estas tipologías, existen dos dimensiones principales que destacan:

1. **Competencias Técnicas:** Son aquellas relacionadas directamente con el conocimiento específico de un área profesional. Incluyen las habilidades prácticas y los conocimientos teóricos necesarios para desempeñar una actividad profesional con eficacia.
2. **Competencias Genéricas:** Abarcan un conjunto más amplio de habilidades que no dependen de una disciplina específica, como las competencias comunicativas, la capacidad de trabajo en equipo, la resolución de problemas, el pensamiento crítico, entre otras.

Dentro de esta clasificación, las competencias profesionales también pueden estar orientadas hacia diferentes niveles de desempeño, y cada una se desarrolla a través de experiencias de aprendizaje estructuradas. En el contexto de la plataforma educativa, los estudiantes deben adquirir y perfeccionar tanto las competencias técnicas como las genéricas para estar mejor preparados en el ámbito profesional.



3.6 Gestión de las Competencias Profesionales

La gestión de las competencias profesionales implica el proceso mediante el cual se identifican, desarrollan, evalúan y gestionan las competencias que los individuos deben adquirir para cumplir con las exigencias del mercado laboral o de un contexto educativo. Este proceso está estrechamente vinculado a la evaluación continua y la retroalimentación, que son herramientas esenciales en la mejora de las competencias a lo largo de la formación.

En el ámbito de las plataformas educativas, gestionar las competencias de manera efectiva requiere una planificación adecuada y el uso de tecnologías que permitan realizar un seguimiento de los avances de los estudiantes. Los sistemas de evaluación pueden ser tanto formativos como sumativos, lo que significa que deben no solo medir el conocimiento, sino también la capacidad del estudiante para aplicar ese conocimiento en situaciones reales.

La gestión efectiva de las competencias en las plataformas educativas debe considerar:

- **Evaluación continua:** que permite ajustar la formación de manera oportuna.
- **Retroalimentación personalizada:** que guíe el desarrollo del estudiante.
- **Adaptación de los contenidos:** según las necesidades del perfil profesional que se desea alcanzar.

Modelos de competencias.

- Modelo de competencias distintivas
- Modelo de competencias genéricas
- Modelo de competencias funcional



3.8 Competencias Específicas

Las competencias específicas son aquellas que están directamente relacionadas con el campo profesional o la disciplina de estudio. Estas competencias son determinantes para que el estudiante pueda cumplir con las tareas y responsabilidades propias de su futura ocupación. Por ejemplo, en el campo de la ingeniería, las competencias específicas pueden incluir el conocimiento y la aplicación de técnicas de diseño, análisis de sistemas o gestión de proyectos.

En la plataforma educativa, las competencias específicas se deben definir de manera clara y precisa. Esto permite tanto al estudiante como a los instructores tener un marco de referencia claro sobre lo que se espera alcanzar al final de un curso o módulo. Además, es fundamental que las plataformas permitan evaluar estas competencias de manera práctica, utilizando simulaciones o proyectos reales que pongan a prueba los conocimientos adquiridos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

Son los comportamientos observables que se relacionan directamente con la utilización de conceptos, teorías o habilidades propias de las situaciones.

Por ejemplo,

1. Sólidamente formado en los fundamentos, estrategias y técnicas de trabajo en las áreas más generales de las matemáticas básicas y aplicadas.
básicas (álgebra abstracta, análisis, lógica, ...)
aplicadas (programación lineal, modelaje y simulación, ...)

Competencias e indicadores de logro



3.8.2 Competencias de Logro

Las competencias de logro son aquellas que se adquieren y demuestran al alcanzar un nivel satisfactorio de desempeño. Estas competencias están orientadas hacia la capacidad de alcanzar objetivos y metas específicas dentro del ámbito profesional o educativo. Los estudiantes deben demostrar que han alcanzado un estándar mínimo de competencia en las diversas áreas de su formación.

En el contexto educativo, las competencias de logro no solo se refieren a la adquisición de conocimiento, sino también a la capacidad de aplicar ese conocimiento en situaciones concretas. Por ejemplo, en el campo de la salud, una competencia de logro podría ser la habilidad para diagnosticar y tratar a un paciente utilizando los protocolos médicos establecidos.

3.8.4 Competencias de Movilización

Las competencias de movilización son aquellas que permiten al individuo aplicar de manera efectiva los conocimientos, habilidades y actitudes adquiridos en diferentes contextos y situaciones. Se refieren a la capacidad de adaptar lo aprendido a escenarios nuevos y cambiantes, lo que implica una gran flexibilidad y versatilidad en el desempeño profesional.

En el contexto de las plataformas educativas, las competencias de movilización son esenciales para preparar a los estudiantes para enfrentar desafíos profesionales que podrían ser diferentes a los escenarios formales o controlados en los que han sido entrenados. Esto requiere el desarrollo de habilidades como la adaptabilidad, creatividad, resolución de problemas y trabajo en equipo en contextos diversos.

Caso Práctico Opcional

Contexto: Un estudiante de ingeniería informática participa en un curso online sobre desarrollo de software. En este curso, se le evalúan varias competencias, incluidas las competencias técnicas específicas (como programación y diseño de algoritmos), competencias de logro (lograr implementar un proyecto funcional de software) y competencias de movilización (aplicar sus conocimientos en un entorno profesional real).



Movilización de competencias



¿Qué es el oxímetro y para qué sirve ante covid-19?

El oxímetro se pone en uno de los dedos, generalmente en el índice y produce una señal de luz que al pasar absorbe oxígeno y así se puede medir la saturación de la sangre. El oxígeno, elemento de vida y fundamental en los diferentes procesos de funcionamiento de la sangre en los seres humanos, el cual es transportado por los glóbulos rojos, el oxígeno en la sangre. En conferencia de prensa, el subsecretario de Prevención y Promoción de la Salud, Hugo López-Gatell, explicó para qué sirve un oxímetro digital, el cual es un aparato que toma la lectura de una persona que se pone en los dedos para saber cuál es la saturación de la sangre.



¿Cómo funciona un oxímetro?

