



Ángel Damián salinas merida

# DISEÑO CURRICULAR BASADO EN COMPETENCIAS

Sandra Daniela Guillén

SÁBADO 19 DE JULIO

# DISEÑO CURRICULAR BASADO EN COMPETENCIAS

## \* ORIENTACIONES DIDÁCTICAS EN EL CURRÍCULUM POR COMPETENCIAS

La Didáctica tiene como objeto de estudio el proceso de enseñanza-aprendizaje; gracias a ella se puede demostrar, planear, llevar a cabo y evaluar dicho proceso en el aula.

De igual forma, permite prever y aprovechar al máximo los recursos, tomando en cuenta todos los elementos que intervienen en este proceso. Momentos que sustentan la instrumentación de la didáctica

- Diagnóstico
- Planeación
- Evaluación
- Ejecución

## \* RECURSOS, ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA.

Empezaremos por definir que entendemos por estrategias de enseñanza, exponiendo como la entendemos dentro del concepto más amplio de enseñanza. Consideramos a la enseñanza como un proceso de ayuda que se va ajustando en función de cómo ocurre el progreso en la actividad constructiva de los alumnos.

Las estrategias de enseñanza son procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos.

## \* CONDICIONES DE ORGANIZACIÓN PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

El proceso de enseñanza-aprendizaje en la enseñanza superior debe concebirse en función de la formación de los estudiantes como futuros profesionales. Desde la clase, estos han de prepararse para que sean capaces de identificar problemas relacionados con su carrera, y, por consiguiente, proponer por soluciones a los mismos.

Es necesario que el docente conciba su clase de manera tal que permita a los educandos desempeñar un papel activo en la construcción de los conocimientos, en el desarrollo de habilidades y valores, en dependencia de las características de la materia, del nivel que cursen y de sus individualidades.

## \* PLANEACIÓN DIDÁCTICA POR COMPETENCIAS

Ejemplo de una planeación de una situación didáctica

|| Competencia: utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios de conteo.

|| Indicador de desempeño elegido: cuando va a la tienda sabe qué hacer con 10 pesos

|| Nivel de desempeño: a) identificación de atributos de los productos elaborados en el supermercado para asignarles precio, b) compra y venta de productos intercambiando monedas de 10 pesos.

|| Situación didáctica: proyecto del supermercado.

|| Secuencia didáctica: se ponen de acuerdo para diseñar el súper, deciden

que producto quieren hacer, lo hacen, le ponen precio con un número a cada artículo, se juega al súper, unos venden, otros compran; se usan moneditas de diez, cinco, dos y un peso, juegan a adquirir artículos y a darse cambio.