

ríos de tinta
S.A. DE C.V.

COMPETENCIAS

Facilitador:
Mtro. Jorge Limón

- ¿Qué entiendo por competencia?

- Como profesor, ¿en qué soy competente?

- ¿Cómo sé que mis alumnos son competentes?

GUALMART Albarro



SE VENDE
CASA
DE 47
M² en
BARRIO



**LIBRERIA
DE LIBROS**

VENTA DE
LIBROS DE TEX
HORARIO
DE LUNES A SABADO
DE 11:00AM A 3:00PM



- ¿Cómo se define “competencia”?

¿QUÉ SON LAS COMPETENCIAS?

- **Existen numerosas propuestas en torno al concepto de competencia.**
- **Analicemos algunas.**

- **La competencia es un saber reconocido por otros.**
- **La competencia es un saber validado y ejercitado.**

**¿QUÉ SON LAS
COMPETENCIAS?**



- **La competencia es un saber que se usa y que designa una totalidad compleja y dinámica, pero estructurada y operativa, es decir, ajustada a la acción y a sus diferentes ocurrencias.**

- **Las competencias son repertorios de comportamientos que algunas personas dominan mejor que otras, lo que las hace eficaces en una situación dada.**

**¿QUÉ SON LAS
COMPETENCIAS?**



- **Las competencias son un conjunto de conocimientos, de capacidades durables y de habilidades adquiridas por la asimilación de conocimientos pertinentes y de experiencias, que se interrelacionan en un determinado campo de acción.**

**¿QUÉ SON LAS
COMPETENCIAS?**



- **La competencia es el conjunto de comportamientos socioafectivos y habilidades cognoscitivas, psicológicas, sensoriales y motoras que permiten llevar a cabo adecuadamente un desempeño, una función, una actividad o una tarea. (UNESCO, 1999).**

**¿QUÉ SON LAS
COMPETENCIAS?**



- **Una competencia es un conjunto de capacidades que incluye conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas que una persona logra mediante procesos de aprendizaje y que se manifiestan en su desempeño en situaciones y contextos diversos (Educación preescolar/SEP).**

**¿QUÉ SON LAS
COMPETENCIAS?**



- **Las competencias están formadas por la unión de conocimientos y conceptos, intuiciones y percepciones, saberes y creencias, habilidades y destrezas, estrategias y procedimientos, y de actitudes y valores. (Educación primaria/SEP).**

**¿QUÉ SON LAS
COMPETENCIAS?**



- **Una competencia implica un saber hacer (habilidades) con saber (conocimiento), así como la valoración de las consecuencias del impacto de ese hacer (valores y actitudes). En otras palabras, la manifestación de una competencia revela la puesta en juego de conocimientos, habilidades, actitudes y valores para el logro de propósitos en un contexto dado. (Educación secundaria/SEP).**

**¿QUÉ SON LAS
COMPETENCIAS?**



- **Una competencia implica un saber hacer (habilidades) con saber (conocimiento), así como la valoración de las consecuencias de ese hacer (valores y actitudes). (Educación bachillerato/SEP).**

**¿QUÉ SON LAS
COMPETENCIAS?**



- de construir una mesa oscilatoria.
- de construir un edificio con base hexagonal y de nueve pisos de altura.
- Para cada piso se midió la amplitud de la oscilación para hacer un ajuste sinusoidal con el programa DataStudio que nos permitió determinar el periodo y la amplitud de oscilación de la pila a oscilar y se tomaron mediciones.

o natural de un edificio
o oscilatoria ruidosa con
rumor de la boquería de
en la Ciudad de México.
en a escala de un edificio, a
progresivamente el número
tura.

era del edificio en la mesa
dará un paso en el que se
que sobre el plano del plano
monumento de la ciudad de

Tres obse
determina
irregulari
infinito por
Conclusio
o logramos
séptimo p
con la frec
o Este exp
edificio me
siano en la
Bibliografía
o Best F. R.
McGraw-H
o Wilson J.
(1996) V
o Glaser
Frederick
México

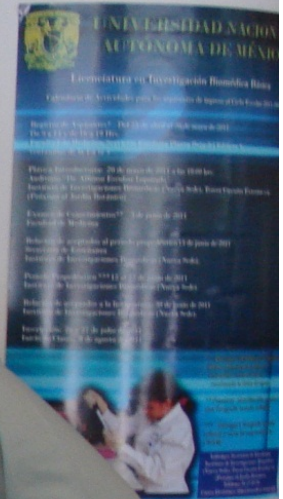
2. Observar el ciclo de descarga del circuito RC.

Generador Marx. Es un generador de voltaje, con etapas sucesivas de transformaciones por medio de condensadores que puede tener varias aplicaciones:

- Como dispositivo que genera voltajes de alta tensión al paso de la corriente eléctrica, en modo en serie.
- Como generador, dispositivo que almacena energía eléctrica, su función de almacenar energía (capacitor) se realiza en (P).
- Como dispositivo semiconductor, éste es el que genera la corriente en sentido pero no en el otro.

El punto de poder que se emplea en este proyecto es un generador de media onda alimentado por un transformador en su núcleo.

1. Determinar el propósito y finalidad de la investigación, así como en este caso fue la generación de pulsos de alta voltaje y la construcción de un generador mar.
2. Se realizó una investigación previa sobre el generador mar, así como la estructura y función de sus componentes (resistencias, capacitores, circuito RC y fuentes de potencia).
3. Se construyó el generador mar.
4. Se construyó el dispositivo para algarlo.
5. Se efectuó la prueba del generador por tratarse de un proyecto de tipo experimental.
6. Se redactó el reporte de investigación.
7. Se diseñó y elaboró el cartel.

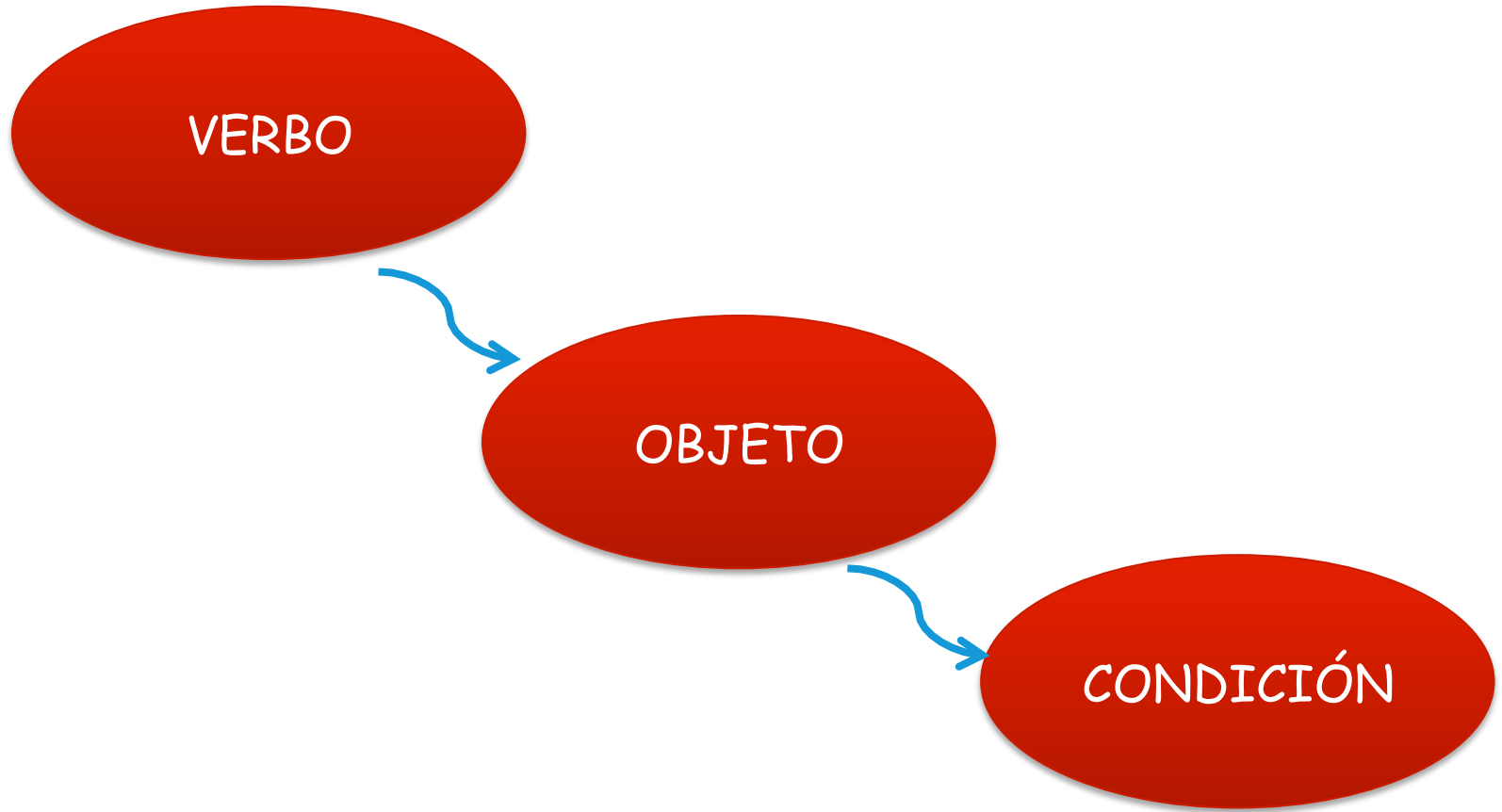
[illegible]

- ¿Cómo se enuncia una competencia?

- **La competencia es un sistema de conocimientos declarativos (el qué),**
- **condicionales (el cuándo y el por qué)**
- **y procedimentales (el cómo),**
- **organizados en esquemas operatorios que permiten, en una situación dada, identificar no sólo los problemas sino su solución eficaz.**

**FORMA DE ENUNCIAR UNA
COMPETENCIA**





**FORMA DE ENUNCIAR UNA
COMPETENCIA**

- **Verbo: Comprende**
- **Objeto: fenómenos y procesos naturales**
- **Condición: desde la perspectiva científica.**
- **Esta es una de las competencias que se favorecen en Ciencias 3.**

**FORMA DE ENUNCIAR UNA
COMPETENCIA**



- ¿Por qué es importante favorecer el desarrollo de competencias?

- ¿Qué factor contribuye a que los estudiantes construyan sus aprendizajes?

COMPETENCIA Y APRENDIZAJE

- La competencia es la capacidad de seleccionar y agrupar saberes, habilidades y actitudes en un todo, aplicable a una situación.

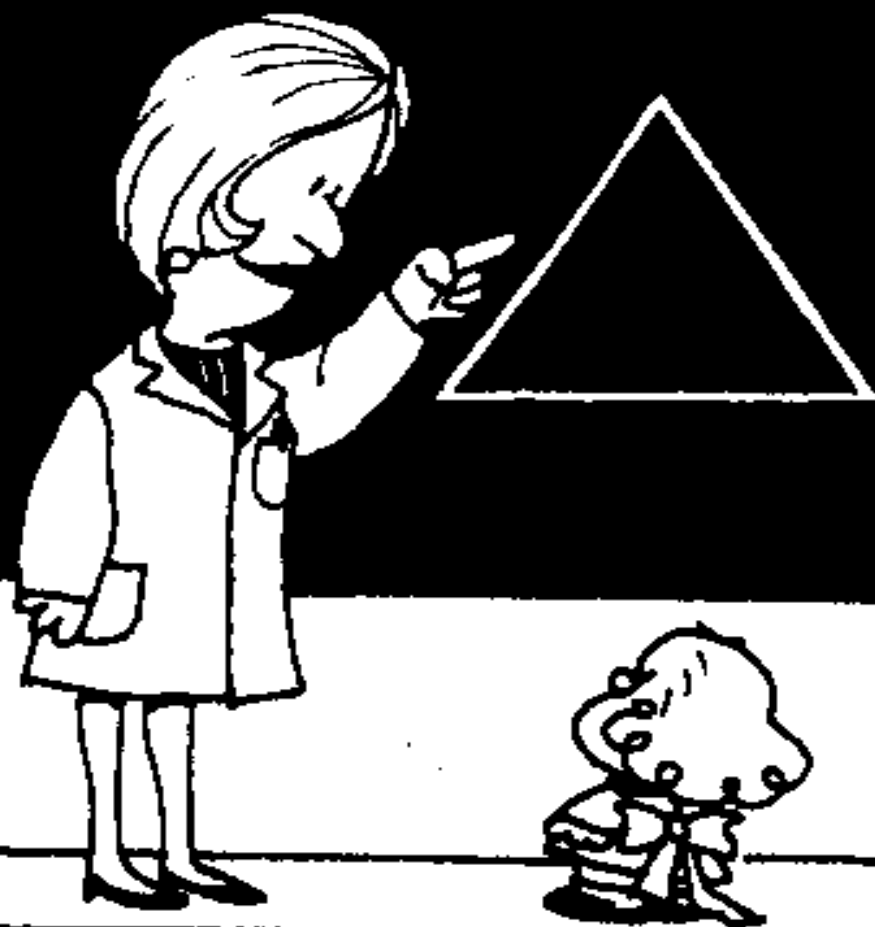
APRENDIZAJES

- **Declarativos**
- **Procedimentales**
- **Actitudinales**

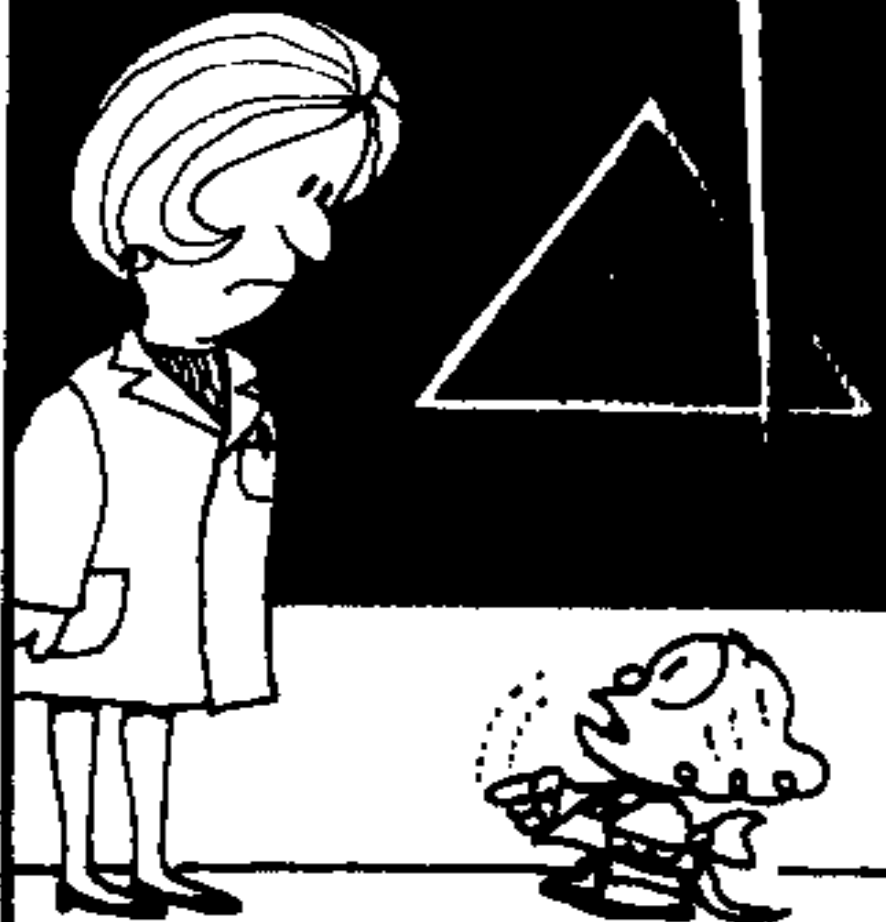
APRENDIZAJES DECLARATIVOS

- **Hechos**
- **Datos**
- **Conceptos**
- **Principios**

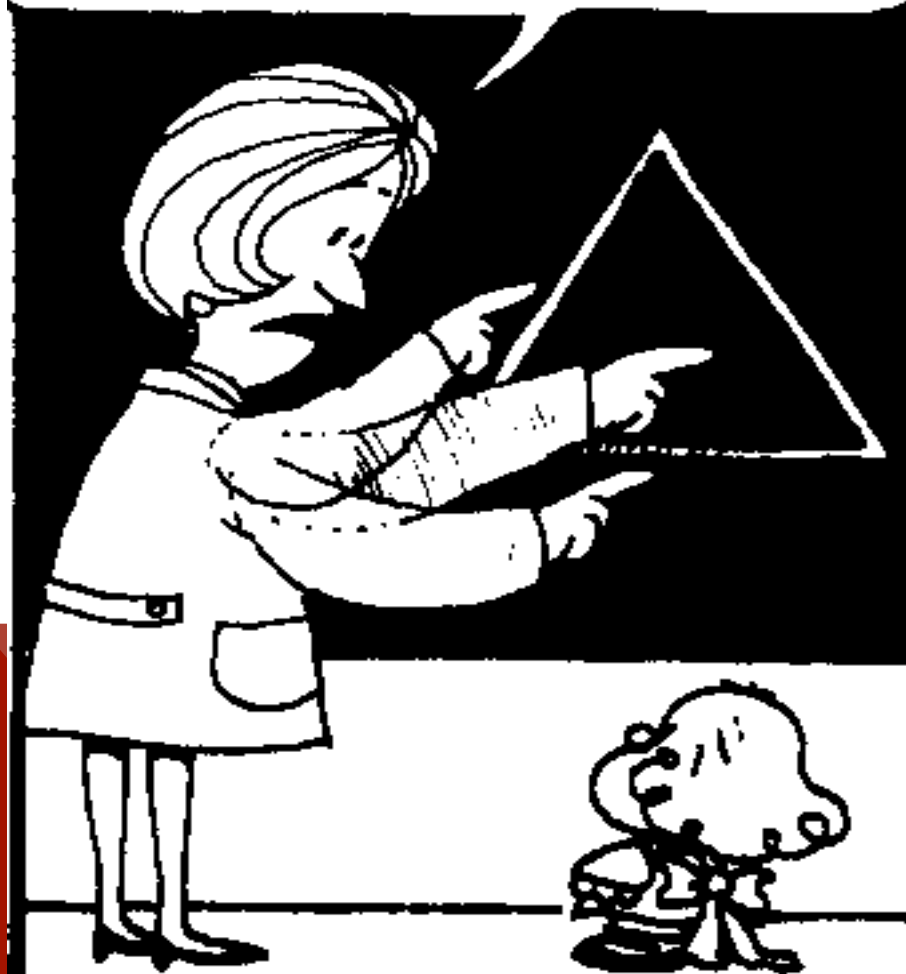
VEAMOS, LIBERTAD;
¿ESTE ES UN TRIÁNGULO...
.... CÓMO ?...



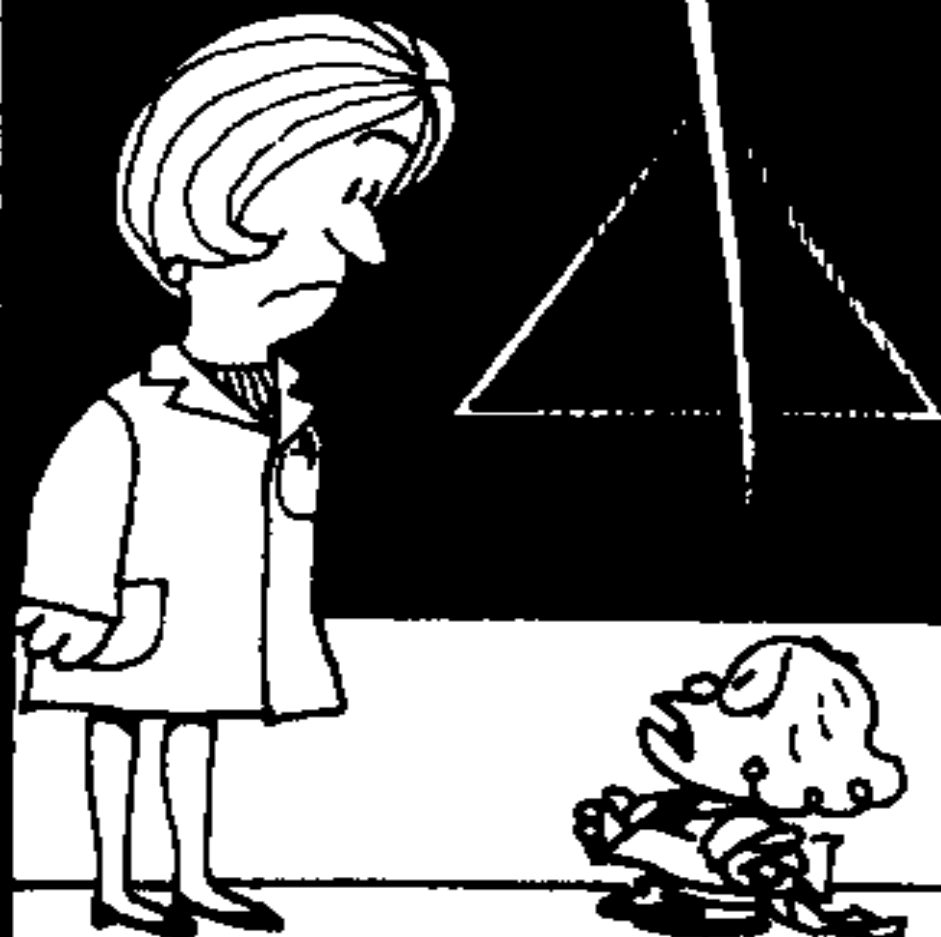
¡COMO DIOS MANDA!



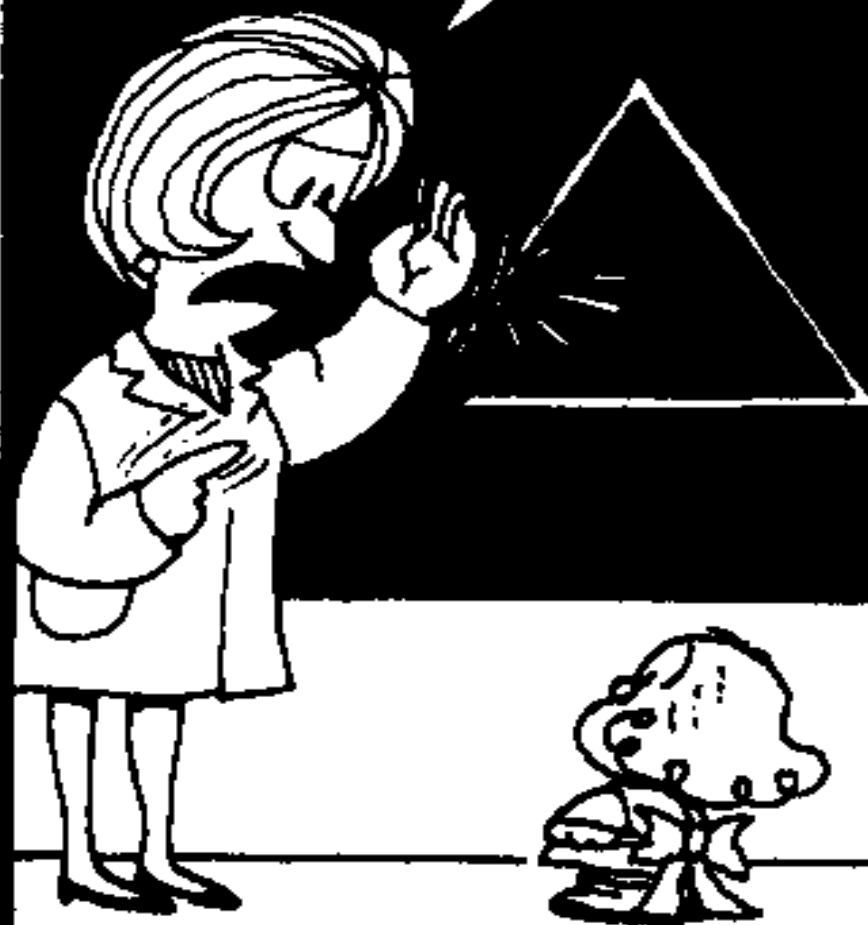
NO, FIJATE MEJOR;
SI ESTE LADO, Y ESTE
LADO, Y ESTE LADO
MIDEN LO MISMO,
¿ES UN TRIÁNGULO.....?



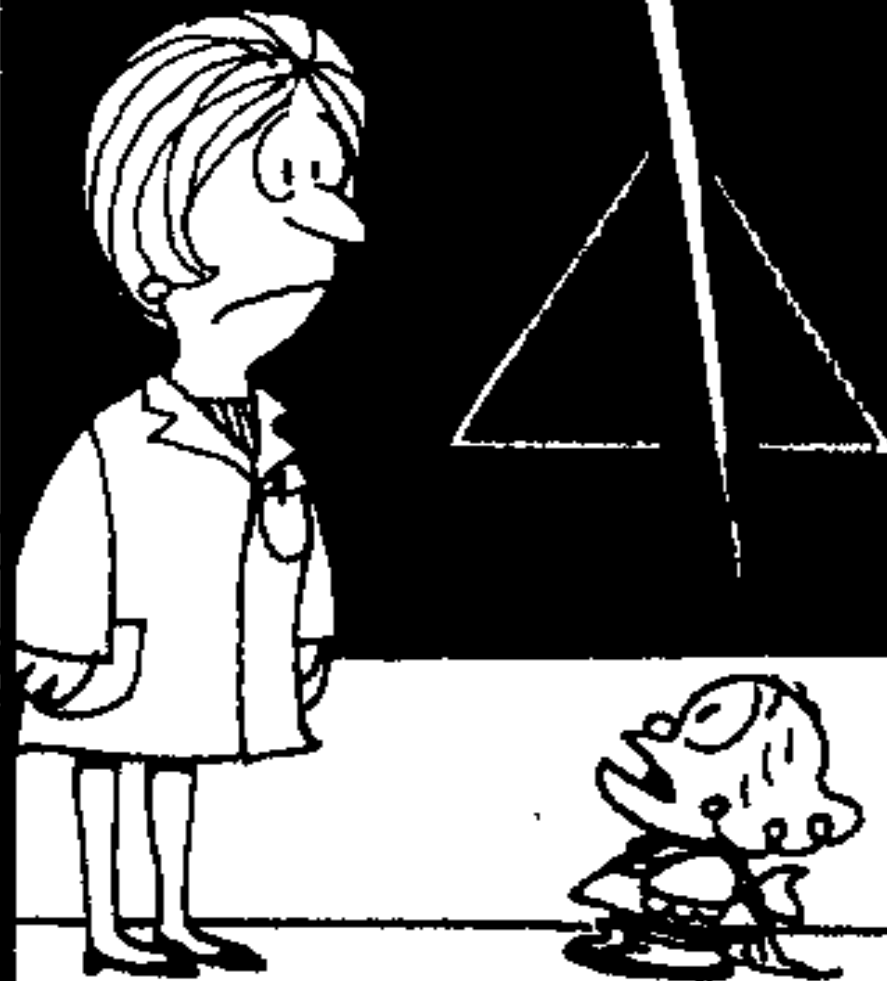
¡ABURRIDÍSIMO!



¡¡PERO NO!!
"UN TRIÁNGULO
CUYOS LADOS SON
TODOS IGUALES"
¿ES.....?



¡AH!...
¡SOCIALISTA!



APRENDIZAJES DECLARATIVOS

Identificar	Analizar	Señalar
Reconocer	Interferir	Resumir
Clasificar	Generalizar	Aplicar
Describir	Comentar	Distinguir
Comparar	Interpretar	Relacionar
Conocer	Recordar	Explicar
Enumerar	Situar	Indicar, etc.

APRENDIZAJES ACTITUDINALES

- **Valores**
- **Normas**
- **Actitudes**

MI MAMA'
ME MIMA

mi mama
me mima

mi
mama
me ama

MI MAMA'
ME AMA





LA FELICITO, SEÑO-
RITA; VEO QUE TIENE
USTED UNA MAMA'
EXCELENTE





Y AHORA, POR FAVOR,
ENSÉÑENOS COSAS
REALMENTE
IMPORTANTES



APRENDIZAJES ACTITUDINALES

Reaccionar a	Acceder a	Conformarse con
Respetar	Actuar	Preocuparse por
Tolerar	Conocer	Deleitarse
Apreciar	Darse cuenta que	Inclinarse por
Prestar atención a	Aceptar	Obedecer
Interesarse por	Ser conciente de	Permitir
Valorar (positiva o negativamente)	Comportarse (de acuerdo con)	Etc.

APRENDIZAJES PROCEDIMENTALES

- **Cuando se aprende un procedimiento se es capaz de utilizarlo en diversas situaciones y de diferentes maneras, con el fin de resolver los problemas planteados y alcanzar las metas propuestas.**

**¡LES ADVIERTO
QUE ESTA VEZ
VA EN SERIO!**



**¡NO VOY MÁS A
LA ESCUELA!...
¡Y SAN SE
ACABÓ!**



**¡OYE! ¿VES
ESTO?**



HOY EN DÍA ESTÁN
MUY EN BOGA
LOS MÉTODOS
AUDIOVISUALES



APRENDIZAJES PROCEDIMENTALES

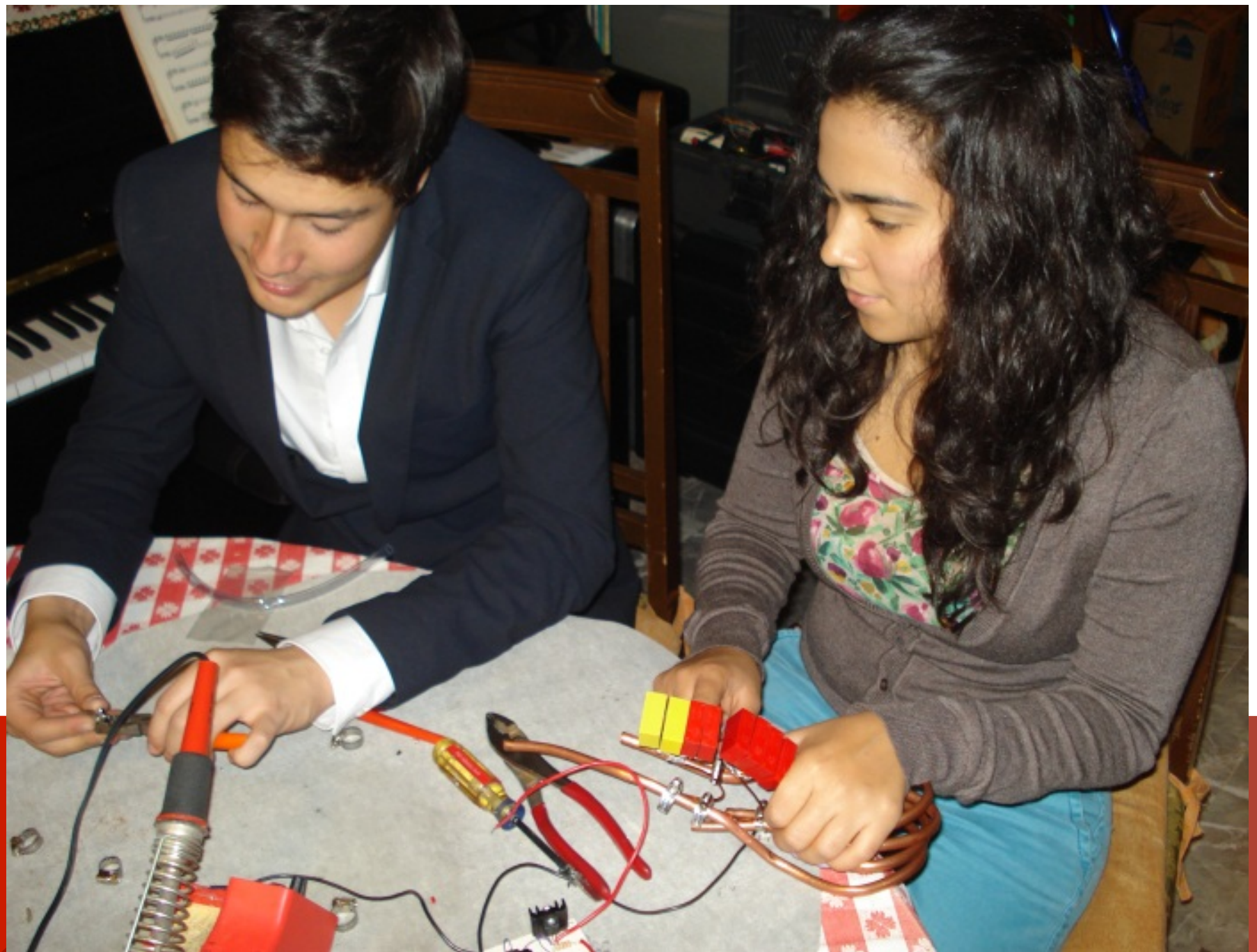
Manejar	Observar	Confeccionar
Probar	Utilizar	Elaborar
Construir	Simular	Aplicar
Demostrar	Recoger	Construir
Presentar	Planificar	Experimentar
Ejecutar	Componer	Etc.



- ¿Cómo se favorece la adquisición de competencias?

MÉTODOS ACTIVOS DE FORMACIÓN DE COMPETENCIAS

- **Autoaprendizaje guiado**
- **Aprendizaje por problemas**
- **Aprendizaje colaborativo**
- **Aprendizaje por proyectos**



- Tras conocer la información anterior, ¿qué contraste puedo establecer con mis construcciones previas acerca de las competencias?

REFERENCIAS

- Cembranos, F., Montesinos, D., Bustelo, M. (1989). *La animación sociocultural: una propuesta metodológica*. Madrid: Ed. Popular.
- Coll, C. (1991). *Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento*. Barcelona: Paidós.
- García, F. (1999). *Aprendizaje y evaluación de contenidos escolares*. México: Santillana.
- Lavado, J. (1993). *Toda Mafalda*. Argentina: Ediciones de la Flor.
- Molina, Z. (1997). *Planeamiento didáctico*. Costa Rica: Ed. Universidad Estatal a Distancia.
- SEP (2006). *Ciencias. Educación básica. Secundaria Programas de Estudio 2006*.
- Wheeler (1985). *El desarrollo del curriculum*. España: Santillana.
- www.reformasecundaria.sep.gob.mx/

CAUDALES^{de} CONOCIMIENTO para TRANSFORMAR tu MUNDO

Morelos 16, 5to piso, Centro, C.P. 06040, México, D.F.
(01 55) 5140 4900 ext. 31996

contacto@riosdetinta.com

www.riosdetinta.com