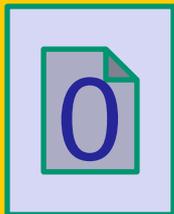


2ª SESIÓN

CC.BB.



Principios pedagógicos de la enseñanza por competencias



Angel Pérez Gómez:
"Transformar el currículo para reinventar la escuela"

CC.BB.

Un nuevo tipo de aprendizaje



ENSEÑANZA

“El proceso de construcción de las posibilidades del aprendizaje”
(John Dewey)

1. La enseñanza no es el fin del sistema educativo, sino un instrumento.
2. La transmisión de contenidos disciplinares tampoco es un fin.



El fin es el **APRENDIZAJE**:

Sustituir los esquemas vulgares de pensamiento del alumnado por esquemas relevantes culturalmente



Incrementar el tiempo de trabajo efectivo del alumno en el aula realizando tareas complejas y relevantes

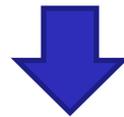


Curriculo doble y paralelo

- Si enseñamos **SÓLO** disciplinas, no desarrollarán competencias
- Si enseñamos por competencias, desarrollarán competencias **Y** aprenderán disciplinas

CURRICULO REAL

Conjunto de experiencias educativas
que un centro educativo ofrece
a sus alumnos



“Centros conscientes, centros educadores”



Unidad didáctica:

INTEGRADA

Integra todos los elementos del currículo

Una Unidad Didáctica Integrada (U.D.I) es un instrumento de planificación que define las condiciones que permitirán generar las experiencias educativas para el aprendizaje de las competencias básicas **y de las competencias específicas de nuestras materias.**



Plantilla de U.U.D.D.

Estructura

Denominación de la UDI

(se define haciendo referencia a la tarea principal,
así como a la etapa o nivel)

Concreción
curricular

Transposición
curricular

Valoración de
lo aprendido
(Evaluación)

1º FASE:

Concreción curricular



El ***currículo*** debe relacionar ideas con realidades



Estructura

Concreción curricular

Competencias
(Específicas y Básicas)

Objetivos didácticos

Objetivos

+

Contenidos (imprescindibles)

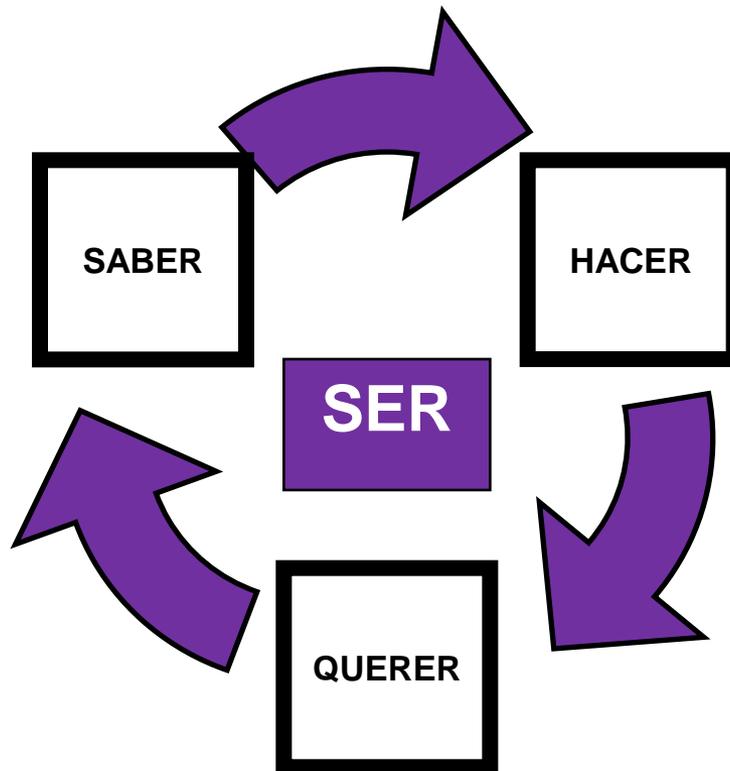
+

Criterios de evaluación

del currículo

¿Qué es una competencia?

“Paquete funcional y transferible”



Combinación de estrategias (conocimientos, habilidades, actitudes, emociones, valores, etc.) coordinadas para resolver un problema **real** en un **contexto** determinado

¿Qué queremos que los **sepan-y-quieran-hacer-para ser** al final de la etapa educativa?

Competencias específicas de la materia:

no más de 4, por ejemplo:

- ✓ **Competencia cognitiva:** *Interactúa con los contenidos de la unidad usando el lenguaje, los conceptos y los textos en sus contextos.*
- ✓ **Competencia ética:** *Es capaz de hacer juicios morales de acuerdo a principios éticos.*

Competencias básicas:

las elegidas de las 8 establecidas:
(cuantas más mejor)

- ✓ Comp. lingüística
- ✓ Comp. matemática
- ✓ Interacción con el mundo físico
- ✓ Tratamiento de la información y comp. digital.
- ✓ Comp. social y ciudadana
- ✓ Comp. cultural y artística
- ✓ Aprender a aprender
- ✓ Autonomía e iniciativa personal

Objetivos didácticos:

Fusión de los objetivos, los contenidos y los criterios de evaluación del currículo en forma de “comportamiento”.

CONTENIDOS

**Selección de aquellos imprescindibles para
“IMPULSAR” la competencia.**

Ejemplos:

Objetivo: Conocer, asumir y valorar positivamente los derechos y obligaciones que se derivan de la Declaración universal de los Derechos Humanos y de la Constitución Española, identificando los valores que los fundamentan y aceptándolos como criterios para valorar éticamente las conductas personales y colectivas y las realidades sociales.

+

Contenido: Los derechos humanos como referencia universal para la conducta humana. Derechos cívicos y políticos. Derechos económicos, sociales y culturales. Evolución, interpretaciones y defensa efectiva de los derechos humanos.

+

Criterio de evaluación: 4. Reconocer los Derechos Humanos como principal referencia ética de la conducta humana e identificar la evolución de los derechos cívicos, políticos, económicos, sociales y culturales, manifestando actitudes a favor del ejercicio activo y el cumplimiento de los mismos.

=

1. **Conoce** los valores que fundamentan los Derechos Humanos.
2. **Reconoce** los Derechos humanos (evolución e interpretaciones) como principal referencia ética de la conducta humana.
3. **Manifiesta actitudes** a favor del ejercicio activo y el cumplimiento de los Derechos humanos.

CM 1.1 Cuenta , números hasta el 999

CM1.2 Lee y escribe números hasta el 999

CM1.3 Formula problemas sencillos utilizando números hasta el 999.

CM2.1 Compara cantidades pequeñas de objetos, hechos o situaciones familiares.

CM2.2 Interpreta resultados de una comparación.

CM2.3 Expresa resultados de una comparación.

C.M.2.3 Redondear hasta la decena más cercana

CM3.1 Realiza cálculos numéricos básicos con la operación suma.

CM3.2 Realiza cálculos numéricos básicos con la operación resta.

CM3.3 Realiza cálculos numéricos básicos con la operación multiplicación.

CM3.4 Emplea procedimientos diversos en la realización de cálculos numéricos básicos.

CM3.4 Emplea estrategias personales en la realización de cálculos numéricos básicos

2º FASE:

Transposición curricular



Dewey →

Enseñar es construir las posibilidades del aprendizaje

Goñi →

Información ↔ Conocimiento ↔ Comunicación

Pérez Gómez →

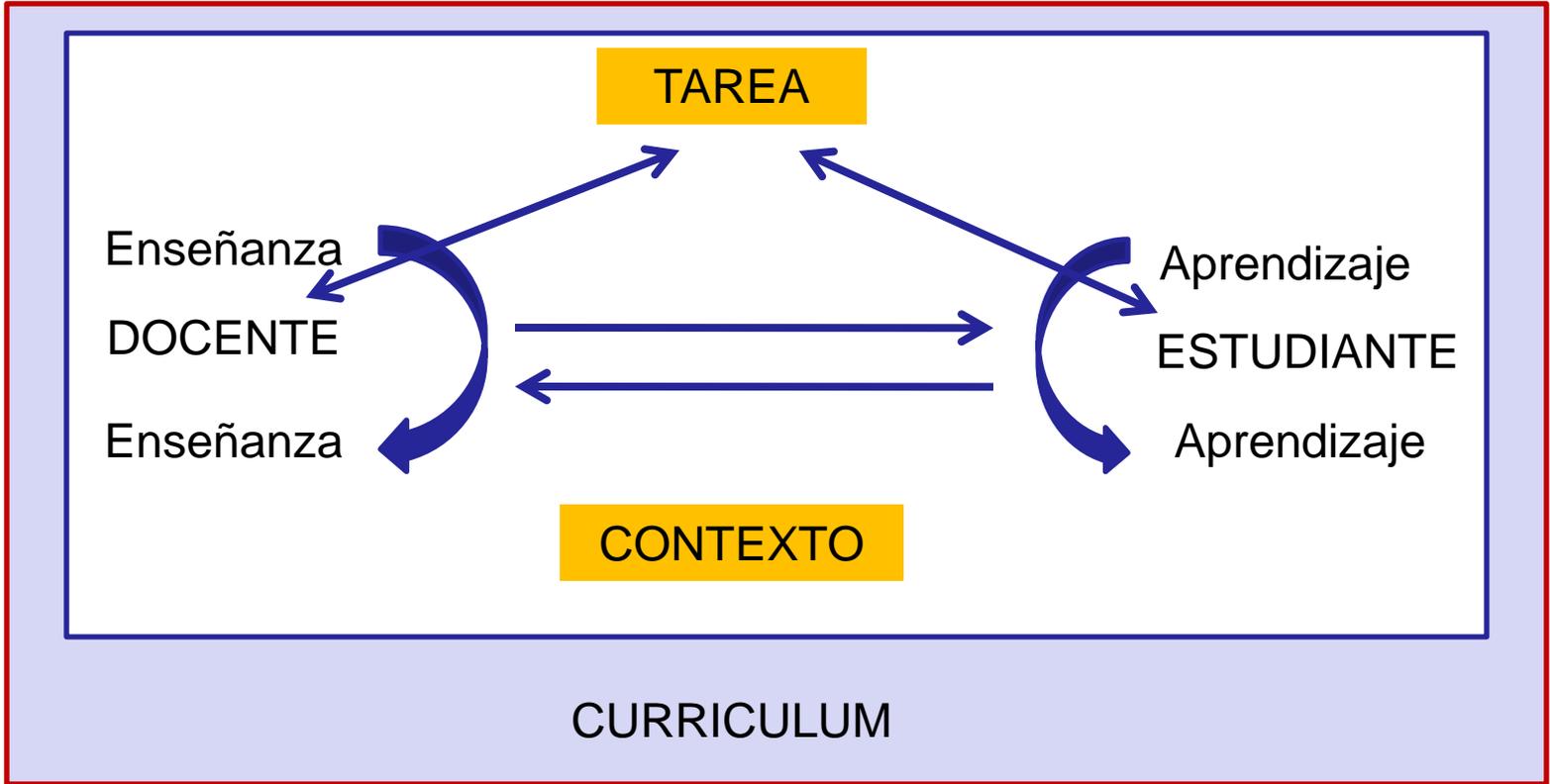
Esquemas vulgares ↔ Esquemas elevados

- Comprensión
- Expresión
- Comunicación
- Actuación

TAREAS

← Actividades

- ✓De reproducción
- ✓De aplicación
- ✓De producción
- ✓De reflexión



Estructura

Transposición curricular

Tarea

Actividades

Temporalización

Escenarios

Contextos

Busca las mejores **TAREAS** para lograr que el mayor de alumnos (as) adquieran las competencias básicas.

Las tareas mediatizan el valor formativo de los diseños curriculares haciendo visible la transformación en competencias de la cultura seleccionada.

Disciplinas



Esquemas vulgares



Esquemas relevantes culturalmente

Tareas:

Son micro contextos de aprendizaje

La acción o conjunto de acciones orientadas a la resolución de una situación-problema, dentro de un contexto definido, mediante la combinación de todos los saberes disponibles que permitirán la elaboración de un producto relevante.



CARACTERÍSTICAS DE UNA TAREA CORRECTAMENTE DEFINIDA:

- **Implica** al alumno en el logro de unos **objetivos** claros.
- Incluye **instrucciones** completas, presentadas claramente.
- La posibilidad de un control progresivo en la resolución de la tarea que permite a quien la realiza una **autoevaluación** continua.
- Es razonable (**adaptada** a las capacidades del alumno).
- Articula distintos **niveles** (actividades, ejercicios, etc.).
- Da como resultado un **producto**.
- **Socialmente relevante**.

Listado de tareas



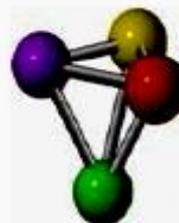
Tarea 1: Elaborar un portfolio a lo largo de cada una de las etapas (primaria y secundaria obligatoria)



Tarea 2: Participar activamente en un proyecto social (aprendizaje de servicio) a lo largo de la enseñanza obligatoria.



Tarea 3: Producir alguna obra artística (teatro, cuento, película, música...etc.) y presentarla en público.



Tarea 4: Participar activamente en algún proyecto científico y/o tecnológico a lo largo de la enseñanza obligatoria y presentar su resultados en público.



Tarea 5: Convivir en la naturaleza durante algún tiempo con distintos compañeros(as) del centro, realizando alguna acción de conservación.



Tarea 6: Mantener y actualizar permanentemente algún tipo de colección de objetos (fotos, libros, llaveros, monedas...etc)



Tarea 7: Participar activamente en el gobierno del centro y/o de la clase, asumiendo alguna responsabilidad.



Tarea 8: Participar en alguna experiencia de intercambio familiar y/o de centro preferiblemente con personas de otras culturas diferentes a la suya.

Ejemplos de tarea

- Crear un proyecto solidario.
- Montar una empresa.
- Elaborar un documental.
- Hacer la guía turística de la localidad.
- Diseñar las normas de convivencia de un grupo, curso o centro.
- Hacer el periódico o revista del centro
- Preparar y emitir un programa de radio.
- Organizar la excursión fin de curso, el viaje de estudios, el intercambio con alumnos franceses,...
- Preparar y representar una obra de teatro.
- Planificar el entrenamiento físico de un deportista, un equipo,..
- Escribir al Ayuntamiento solicitando papeleras, árboles, bancos, canastas en el recreo.
- Marcar en el recreo zonas para jugar.
- Elaborar el menú semanal equilibrado para el comedor.
- Hacer un trabajo de cada pueblo de la comarca para hacer un libro colectivo y presentarlo a la comunidad.
- Diseñar una campaña de limpieza.
- Hacer encuestas sobre distintos temas de interés.
- Elaborar un código para un uso responsable de TV en casa.

Actividad:

La acción o conjunto de acciones orientadas a la adquisición de un conocimiento nuevo o la utilización de algún conocimiento en una forma diferente.

Actividades:



Memoria

Actividad 1: Reflexionar sobre los motivos y/o razones por las que quiere participar en este momento en un proyecto de estas características, así como las ventajas, las dificultades que puede encontrar y lo que cree que puede aprender. Recoger todas estas razones en un sencillo diario personal que le acompañará durante todo el proyecto. Este tipo de actividad, además de desarrollar el pensamiento reflexivo, ayuda a desarrollar el pensamiento deliberativo.

Actividad 2: Identificar a un persona o a un grupo de personas que hayan participado o estén participando en una práctica social similar (voluntariado) y preparar una entrevista, una visita para recoger información (Este tipo de actividad puede requerir tanto de un pensamiento analítico (datos), como de un pensamiento práctico (procedimientos, técnicas, etc) o del pensamiento lógico (conceptos). El profesorado que ponga en marcha este tipo de actividad podría apoyarse en uno de los modelos de indagación científica.

Actividad 3: Ordenar la información recogida de modo que todos los estudiantes puedan tener una representación que las actividades en las que participan y del modo en que participan. La actividad puede adoptar la forma de una exposición sobre las personas, las instituciones que realizan estas prácticas, o bien la forma de dossier que puede aportarse a la biblioteca de clase. Este tipo de actividad puede ayudar a desarrollar tanto el pensamiento práctico, como el pensamiento analógico, el pensamiento creativo,..etc. El profesorado que ponga en marcha este tipo de actividad puede apoyarse en un modelo de tratamiento de la información.

Actividad 4: Elaborar una agenda personal de los distintos momentos y actividades que tendrá que realizar una vez que comience a participar en el proyecto. La agenda debe incluir momentos en los que tendrá que reunirse con su profesor tutor para comentarle lo que está haciendo, así como, las dificultades que puede estar encontrando. Este tipo de actividad puede ayudar a desarrollar el pensamiento práctico, el pensamiento crítico, y el pensamiento analítico.

Actividad 5: Conocer y respetar las reglas y/o normas que debe seguir en su participación en el proyecto, así como comprender las características de las personas que también forman parte del proyecto y las distintas situaciones en las que podrá encontrarse. Este tipo de actividad puede desarrollar el pensamiento lógico, analítico, práctico y crítico.



Portfolio



Normativa

Actividad 6: Identificar los principales recursos y/o instrumentos que tendrá que emplear a lo largo del proyecto, así como las condiciones en las que deberá utilizarlos apoyándose en la ayuda que le puedan proporcionar otros compañeros y el profesor tutor. Este tipo de actividad favorecerá el desarrollo del pensamiento práctico, así como el pensamiento creativo, y el pensamiento deliberativo.

Actividad 7. Elaborar un sencillo glosario con las palabras más importantes que tendrá que utilizar en su relación con las personas que participan en el proyecto, definiendo cada una de las palabras y escribiendo una frase sencilla en la que la palabra haya aparecido. Prestar atención a las palabras que pueden evitar la utilización de términos ofensivos para algunas de las personas, o términos malsonantes. Este tipo de actividad ayuda al desarrollo del pensamiento lógico, analítico y creativo.

Actividad 8: Leer de forma atenta y comprensiva algún libro o documento que le ayude a comprender mejor la práctica en la que está participando y le sugiera nuevas cosas que se podrían hacer mejor. Este tipo de actividad puede mejorar su pensamiento analógico, analítico, lógico y crítico.

Actividad 9: Elaborar una pequeña memoria tanto escrita como gráfica de su participación en el proyecto para presentarla al profesor tutor y para incorporarla a su portfolio. La memoria incluiría soportes digitales anexos y una sencilla autoevaluación basada en un rúbrica de los aprendizajes que se esperaba que adquiriera a través de su participación en el proyecto, así como una breve descripción de las cosas que le han resultado más fáciles y más difíciles de aprender.

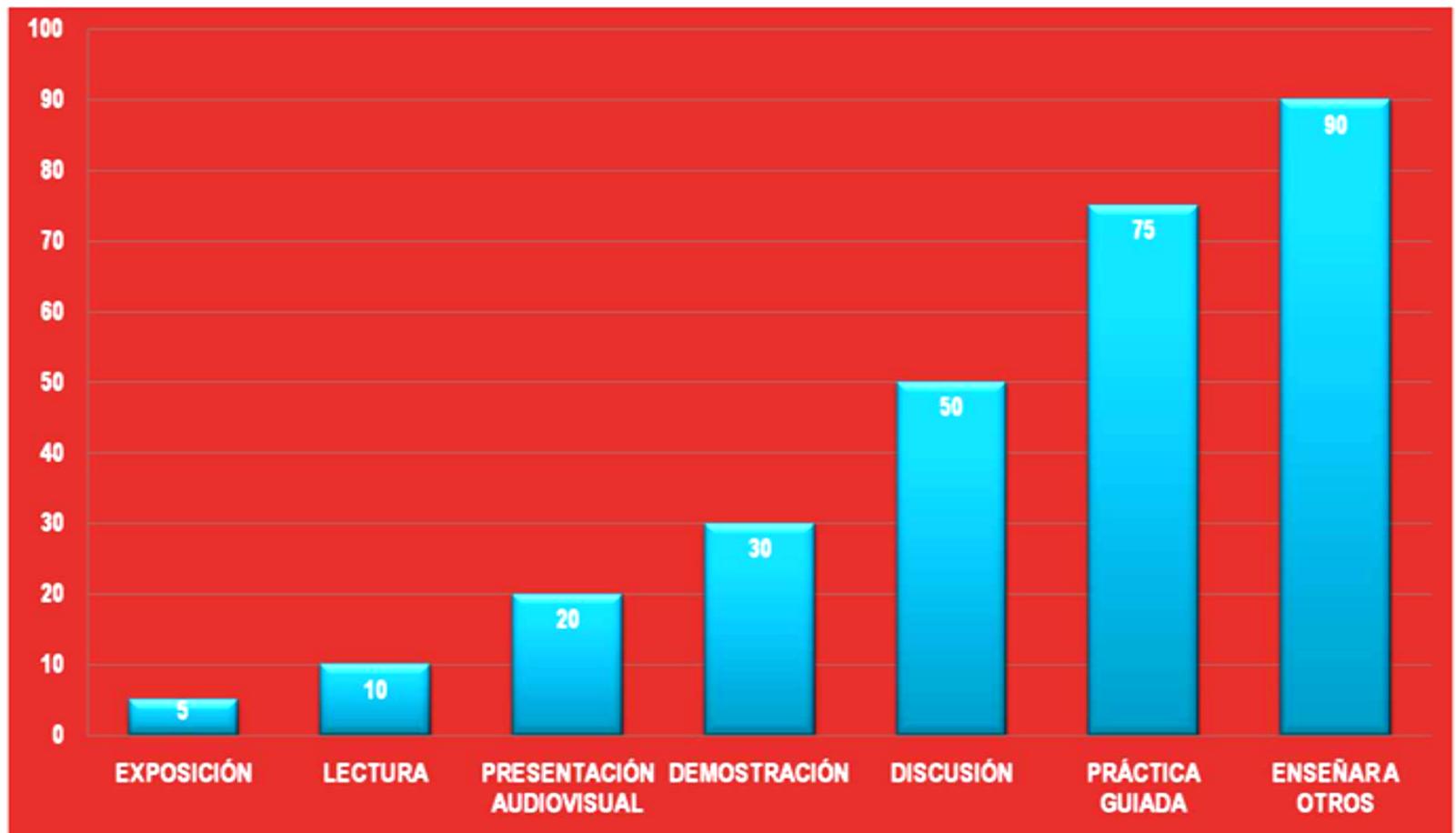


Ejercicio:

La acción o conjunto de acciones orientadas a la comprobación del dominio adquirido en el manejo de un determinado conocimiento.

**Recursos a tener en cuenta
a la hora de diseñar
tareas y actividades**

Procesamiento cognitivo información-retención (Willian Glasser)



TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES (HOWARD GARDNER)



Naturalista



Interpersonal



Lógico-matemática



Espacial



Intrapersonal



Corporal-kinestésica



Musical



Lingüística



Modos de pensar:

1. El pensamiento reflexivo
2. El pensamiento analítico
3. El pensamiento lógico
4. El pensamiento crítico
5. El pensamiento creativo
6. El pensamiento analógico
7. El pensamiento sistémico
8. El pensamiento deliberativo
9. El pensamiento práctico

El pensamiento reflexivo

El pensamiento reflexivo se vale de las diversas formas de representación y expresión de las ideas para hacerlas visibles y esta visibilidad contribuye a mejorar la **conciencia** sobre nuestro propio proceder, o sobre nuestras propias expectativas.

Conciencia

El pensamiento analítico

Crea una forma de representación de la realidad basada en “casillas” claramente diferenciadas y homogéneas.

Una vez identificadas, el pensamiento analítico nos permite obtener “datos”.

Claridad y precisión

El pensamiento lógico

Pensar lógicamente es, ante todo, obtener nuevas ideas, a partir de ideas existentes, siguiendo unas reglas precisas.

Razonar

El pensamiento crítico

Pone de manifiesto las diferentes realidades o perspectivas que se ocultan detrás de la realidad tal y como la pensamos.

Interrogación

El pensamiento creativo

El pensamiento creativo abre siempre una nueva puerta a la realidad dado que permite ampliar el ámbito de lo posible.

Ver más allá

El pensamiento analógico

Pensar analógicamente es ordenar nuestras ideas de tal modo que podemos establecer comparaciones entre ellas y, de este modo, lograr que una parte de la realidad actúe como metáfora o como modelo de otra.

Metáfora

El pensamiento sistémico

Una realidad cualquiera puede ser considerada como un sistema cuando sólo es posible comprenderla como unidad y a partir de las interacciones que se producen entre sus componentes y de la forma en que esas interacciones llegan a estar organizadas.

Un sistema no es la suma de sus partes sino el producto de sus interacciones.

Organismo

El pensamiento deliberativo

El pensamiento deliberativo es el modo de pensar que conviene desarrollar en la adopción de decisiones, cuando estas decisiones, no sólo comportan problemas de racionalidad sino problemas de bondad, esto es, cuando las decisiones no pueden ser "calculadas" pero si "deliberadas".

Elección

El pensamiento práctico

El pensamiento práctico ayuda a superar todas aquellas situaciones en las que parece necesario y/o conveniente desarrollar alguna acción, ya sea para resolver un problema, introducir una mejora, o evitar que la situación empeore.

Acción

C- Enseñar a trabajar en equipo

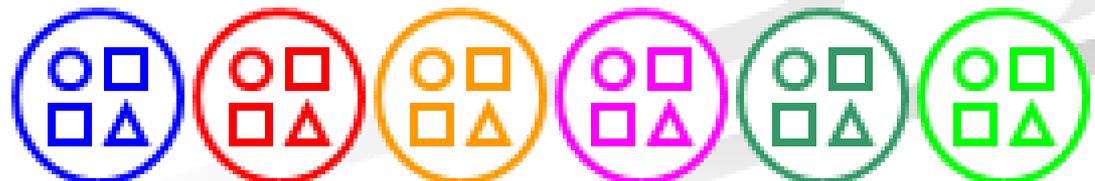
a) Formación de equipos de base

Para formar los equipos de composición heterogénea, hay que distribuir los estudiantes del grupo clase en tres subgrupos:

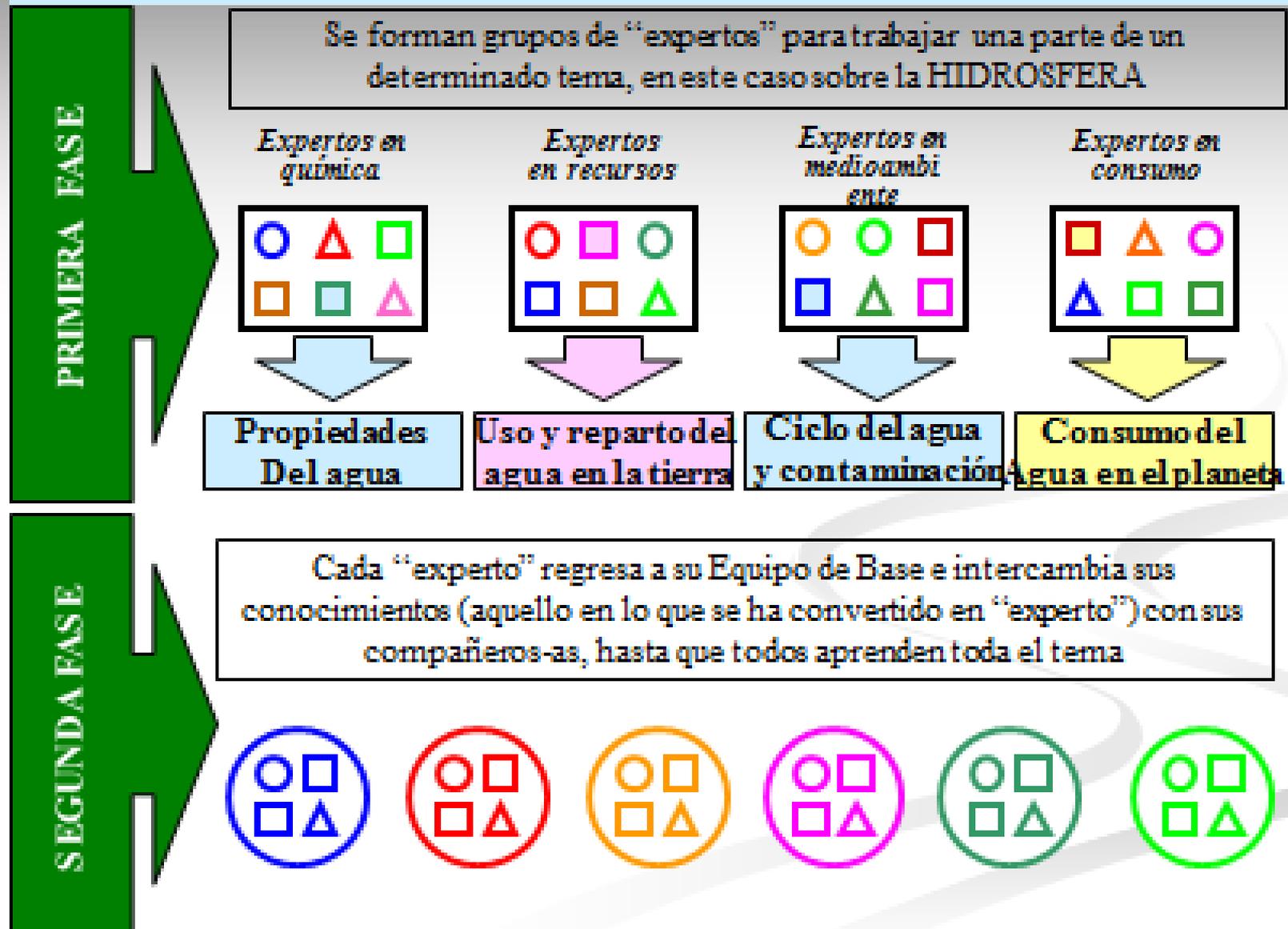


EQUIPOS DE BASE:

- Estables
- Heterogéneos



Rompecabezas: Arteta planetako bisitariak II: hidrosfera



C- Enseñar a trabajar en equipo

b) Dinámicas para la organización interna: distribuir roles

- (1) **MODERADOR:** dirige las actividades y hace respetar turnos de palabra.
- (2) **SECRETARIO-PORTAVOZ:** anota decisiones, acuerdos, se comunica con los otros grupos, con el profe.
- (3) **SUPERVISOR DEL ORDEN:** controla tono de voz, evita la dispersión,...
- (4) **SUPERVISOR DEL TIEMPO:** controla los tiempos de intervención, plazos para finalizar la tarea.
- (5) **OBSERVADOR:** controla que se actúe de acuerdo al rol que corresponde a cada uno.
- (6) **COORDINADOR:** anima a sus compañeros-as, clarifica lo que hay que hacer...
- (7) **RESPONSABLE DEL MATERIAL:** guarda el material común, se preocupa de que los demás traigan el material...

C- Enseñar a trabajar en equipo

c) Recursos para la gestión interna del grupo: cuaderno de equipo

1. Nombre del equipo y logo

2. Nombre de los miembros del equipo y sus funciones

3. Normas acordadas

4. "Planes de Equipo"

5. "Diario de Sesiones"

6. Evaluaciones periódicas del Equipo

Se trata de una "declaración de intenciones" del equipo por un período de tiempo determinado (una evaluación, por ejemplo), en la que hacen constar:

- El cargo que ejercerá cada uno durante este periodo.
- Los objetivos del equipo
- Los compromisos personales (a qué se compromete cada uno para el bien del equipo, para que el equipo funcione mejor)

C- Enseñar a trabajar en equipo

Plan nº 1 del Equipo. *Periodo: Del 1 al 30 de abril*

Revisión del funcionamiento del equipo

¿Qué es lo que hacemos especialmente bien?

El equipo está bastante compenetrado, nos ayudamos; sabemos pedir ayuda y ayudamos si nos lo piden.

¿Qué debemos mejorar?

Perdemos mucho el tiempo hablando de otras cosas y no acabamos el trabajo dentro del tiempo previsto.

No todos hemos cumplido nuestros compromisos.

Objetivos que nos proponemos para el próximo Plan:

- No perder tanto el tiempo*
- Cumplir cada uno con su compromiso*
- Procurar acabar el trabajo dentro del tiempo previsto*

Revisión del funcionamiento del equipo

Valoración global⁽¹⁾:

POSITIVA

Visto bueno del de/la profesor/a:



(1) Valoración global: Negativa, positiva, muy positiva.

ENSEÑANZA POR PROYECTOS

Podemos considerar las siguientes **FASES** en esta metodología:

1. DEFINICIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO:

- Presentación del proyecto (Definición de la tarea).
- Precisión de la finalidad del proyecto: el porqué y el para qué. (Objetivos)
- Asimilación del proceso por parte de los alumnos (Agenda).
- Metodología de trabajo: atribución de roles y responsabilidades.
- Identificación de recursos y materiales.

2. RECOGIDA Y TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

- Descubrimiento y recogida de la información.
- Selección y organización de la información.
- Transformación de la información en conocimiento.

3. ELABORACIÓN DEL PRODUCTO

- Determinar los aspectos o elementos esenciales que se van a presentar.
- Dar forma al producto.

4. PRESENTACIÓN DEL PRODUCTO

- Presentación al auditorio previsto
- Debate sobre la presentación o el producto

5. OBJETIVACIÓN

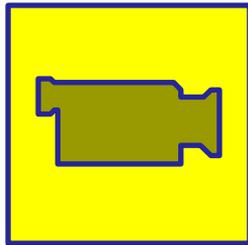
- Volver sobre el proceso (estrategias, éxitos, dificultades, etc.)
- Volver al resultado.
- Determinar nuevos contextos de aplicación (transferencia).

6. EVALUACIÓN

- Heteroevaluación: El profesor evalúa al alumno.
- Coevaluación: El alumno evalúa a sus compañeros.
- Autoevaluación: El alumno se evalúa a sí mismo.

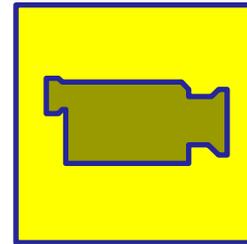
Videos de interés

Educación 2.0:



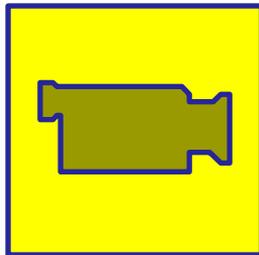
El estudiante en red

Aprendizaje servicio:



Aprendizaje y servicio
solidario

Enseñanza por tareas y Atención a la Diversidad:



Enseñar y aprender en una escuela
para todos

Escenarios:

ESCENARIOS DIDÁCTICOS

A. Aula auditorio

B. Laboratorio de Idiomas

C. Laboratorio de Ciencias

D. Aula de Informática

E. Aula Taller

F. Aula rincones

G. Aula de la naturaleza

H. Aula-museo

I. Aula Virtual

Contextos:

Conjunto de acontecimientos y de factores situacionales tanto internos como externos a la persona, dentro del cual se insertan sus acciones.

Tipos de contextos:

•**Personal:** aquel en el que se interactúa con la propia individualidad (tiene que ver con el desarrollo personal, la autoestima, el autoconcepto, y la gestión de las emociones).

Ser feliz

•**Social:** aquel en el que se interactúa con el grupo (tiene que ver con la gestión de la convivencia y las relaciones interpersonales). **Ser un buen ciudadano**

•**Escolar/profesional:** aquel en el que se interactúa con los objetivos del Centro escolar o profesional (tiene que ver con la implicación en las actividades de la escuela o la empresa). **Ser un buen escolar/profesional**

•**Cultural-educativo:** aquel en el que se interactúa con el conocimiento para comprender patrones culturales (tiene que ver con la metacognición, la enculturación y el aprendizaje). **Ser un aprendiz permanente**

3º FASE:

Valoración de lo aprendido: Evaluación

12

Módulo 5
COMBAS

13

Módulo 12
COMBAS

Indicadores

¿Con qué vamos a medir el avance en los aprendizajes?:

Diseñar indicadores (evaluar)

- Competencias específicas

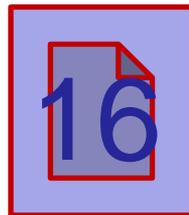


- Competencias básicas



Rúbricas

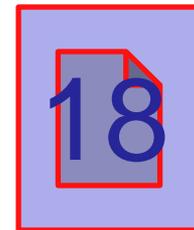
Introducir datos: Calificar



Trabajo en equipo



Memoria de proyecto



Exposición oral



Rúbricas del Centro



Herramienta de
calificación

Instrumentos de información

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Técnica de interrogatorio	El cuestionario Pruebas objetivas La entrevista
Técnicas de resolución de problemas	Cuadernos de ejercicios Resolución de casos Simulaciones Demostraciones
Técnicas basadas en producciones	Ensayos Relatos Prototipos Portfolio
Técnicas basadas en la observación	Listas de verificación Registros anecdóticos Registros de asistencia Exposiciones orales

Ejemplos de UU.DD. Integradas:

I.E.S.
Francisco
Garfias

Ciencias

20

I.E.S. Pedro
Alcantara

U.D. Integrada
Interdisciplinar

21

I.E.S. Pedro
Jimenez
Montoya

Lengua y
literatura

22

I.E.S. Vicente
Gandía

U.D. Integrada
Interdisciplinar

23

I.E.S. Miguel
Crespo

Inglés

24

I.E.S. Navarro
Villoslada

U.D. Integrada
Interdisciplinar

25

I.E.S. Navarro
Villoslada

CC.SS.

26

I.E.S. Navarro
Villoslada

ED. Etico-Cívica

27

I.E.S. Navarro
Villoslada

Física y Química

28