



calidadeducativa
c o n s u l t o r e s

Calidad educativa en la escuela y en la casa



Desarrollo de competencias en el aula primaria

Dra. Laura Frade Rubio

[Http://www.calidadeducativa.com](http://www.calidadeducativa.com)

lfrade@prodigy.net.mx

Origen etimológico de la palabra competencia

- Viene del latín, competere, en el Siglo XVI, que quiere decir te compete es el ámbito de tu responsabilidad.
- El aprendizaje es un ámbito de tú responsabilidad.



¿Qué es una competencia?

Son metas terminales, sustituyen a los objetivos.

“El conjunto de comportamientos socio-afectivos, y habilidades cognoscitivas, psicológicas, sensoriales y motoras, que permiten llevar a cabo adecuadamente un desempeño, una función, una actividad o una tarea”. UNESCO 99

“Saber pensar para saber hacer con conocimiento, una buena actitud ser y vivir en sociedad”.

Diferencias entre:

Objetivos	Propósitos	Competencias
Meta terminal Marco teórico conductivista Establecen metas a llegar en infinitivo después de una serie de actividades. Trabaja por dominios separados: cognitivo, afectivo, psicomotriz.	Meta terminal Marco teórico constructivista Establece una intención del docente al trabajar. Se parte de temas porque el alumno construye su propio aprendizaje. Trabaja el dominio cognitivo, procedimental y actitudinal de manera separada.	Meta terminal Marco teórico cognitivo - conductual Establece lo que debe saber hacer el alumno tanto dentro del salón como al final de un curso. Trabaja todo a la vez: conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes.

¿Cómo se elabora una competencia?

Elementos:



Comprende el espacio geográfico con base en las relaciones entre los elementos naturales, sociales y económicos.

No hay sujeto, está implícito y siempre es el alumno:

- **Verbo:** Comprende
- **Objeto:** el espacio geográfico
- **Condición:** con base en las relaciones entre los elementos naturales, sociales y económicos.

CADA COMPETENCIA CUENTA A SU VEZ CON INDICADORES DE DESEMPEÑO O SEA CON PEQUEÑAS SUBOCOMPETENCIAS QUE DEMUESTRAN QUE SE HA IDO ADQUIRIENDO LA COMPETENCIA.

Indicadores de desempeño:

En la competencia: Vincula su sexualidad con su proyecto de vida.

En el ejemplo anterior:

Identifica las partes y el funcionamiento del aparato reproductor femenino y masculino.

No permite que ni a sí mismo, ni a otros se les agreda sexualmente y/o lo denuncia.

Son descriptores del proceso para desarrollar la competencia.

Dos funciones:

Nos dicen qué evaluar son el indicador de evaluación.

Son el contenido a enseñar.

¿Cómo se desarrollan las competencias?

- Interacción entre las personas y el ambiente.
- Acciones sucesivas: antecedentes y consecuencias.
- Experimentación, problematización, búsqueda de causa, efecto.
- Utilización del conocimiento mediante diferentes habilidades de pensamiento.
- Utilizan el conocimiento de manera priorizada.

Esto se logra mediante: Un ambiente preparado con situaciones didácticas que permitan utilizar el conocimiento en la resolución de problemas con habilidades y destrezas.

¿Cómo se trabaja por competencias?

- **Situación didáctica:** Creación de un ambiente de aprendizaje en la que se realizan varias actividades que articuladas entre sí promueven las competencias.
- **Situaciones didácticas en secuencias didácticas específicas que responden a la necesidad del grupo.**
- **Secuencia didáctica:** El orden en el que se llevarán a cabo las actividades en la situación.



Se trabaja por situaciones didácticas:

Trabajo colectivo: Realizar una encuesta a los compañeros/as sobre los problemas que enfrentan, por equipos; para sacar categorías de análisis que les permitan reunir criterios de información para graficarlos.

Proyecto: Elaboración de una campaña de difusión para promover el turismo en el estado abordando el tema de elementos naturales, sociales, económicos y políticos en geografía.

Experimentos: Se aplica el método científico en experimentos: sembrar el fríjol en distintos tipos de suelo, sacar hipótesis y comprobarla, analizando componentes químicos.

Ejemplos de situaciones didácticas:

Un problema: Elección de la tarjeta de crédito con base en un estudio sobre comisiones, intereses, cuotas, etc., en el tema de porcentajes.

Estudio de casos: Se presenta un caso y a partir de ahí se analiza. La historia de Juanita y Saúl que tuvieron relaciones sexuales en 1º y ella se embarazó. La pregunta es: ¿cuál fue el error que cometieron y cómo lo van a resolver?

Planes y programas por competencias:

- 1er intento: CONAFE 1993-2000.
 - Préstamo del Banco Mundial.
 - Dirigido al rezago educativo.
 - Zonas más pobres.
 - Basado en la Escuela Nueva de Colombia.
 - Competencias básicas para la vida.
- 2º intento: PEP 2004.
- 3º intento: RES 2006.
- En primaria: No es obligatorio, cada estado decide.

¿Cómo se estructuraron las competencias CONAFE de acuerdo al Plan 93?

Se reorganizaron las asignaturas de acuerdo al mundo que rodea al niño y lo que este/a hace sobre él:

- ✓ Trata de comprendiendo el entorno natural, social y cultural.
- ✓ Busca cuantificar, clasificar y ubicar la realidad.
- ✓ Expresa sus ideas y trata de conocer las de otros, a través de la escucha y la lectura.
- ✓ Convive con los otros.
- ✓ Reflexiona sobre sus acciones y pensamientos.

Esto resulta en ejes articuladores del programa:

1. Comprensión del mundo natural, social y cultural (Historia, Geografía, Civismo y Ciencias Naturales).
2. Comunicación (lenguaje oral y escrito).
3. Lógica matemática (matemáticas).
4. Actitudes y valores.
5. Aprender a aprender (desarrollo de habilidades del pensamiento sin antecedentes en el plan 93).

El programa se organiza por ciclos: 1º/2º, 3º/4º, 5º/6º.

Por su complejidad, tres ejes se reorganizaron en aspectos:

1. Comprensión del medio natural, social y cultural, incluye:
 - Alimentación, salud y cuidado de sí mismo.
 - Medio natural y sus relaciones con el ser humano.
 - Materia, energía y tecnología.
 - Explicación de la realidad social.
 - El tiempo en la historia.

Aspectos:

2. Comunicación

- Lengua hablada
- Lengua escrita
- Recreación literaria y artística

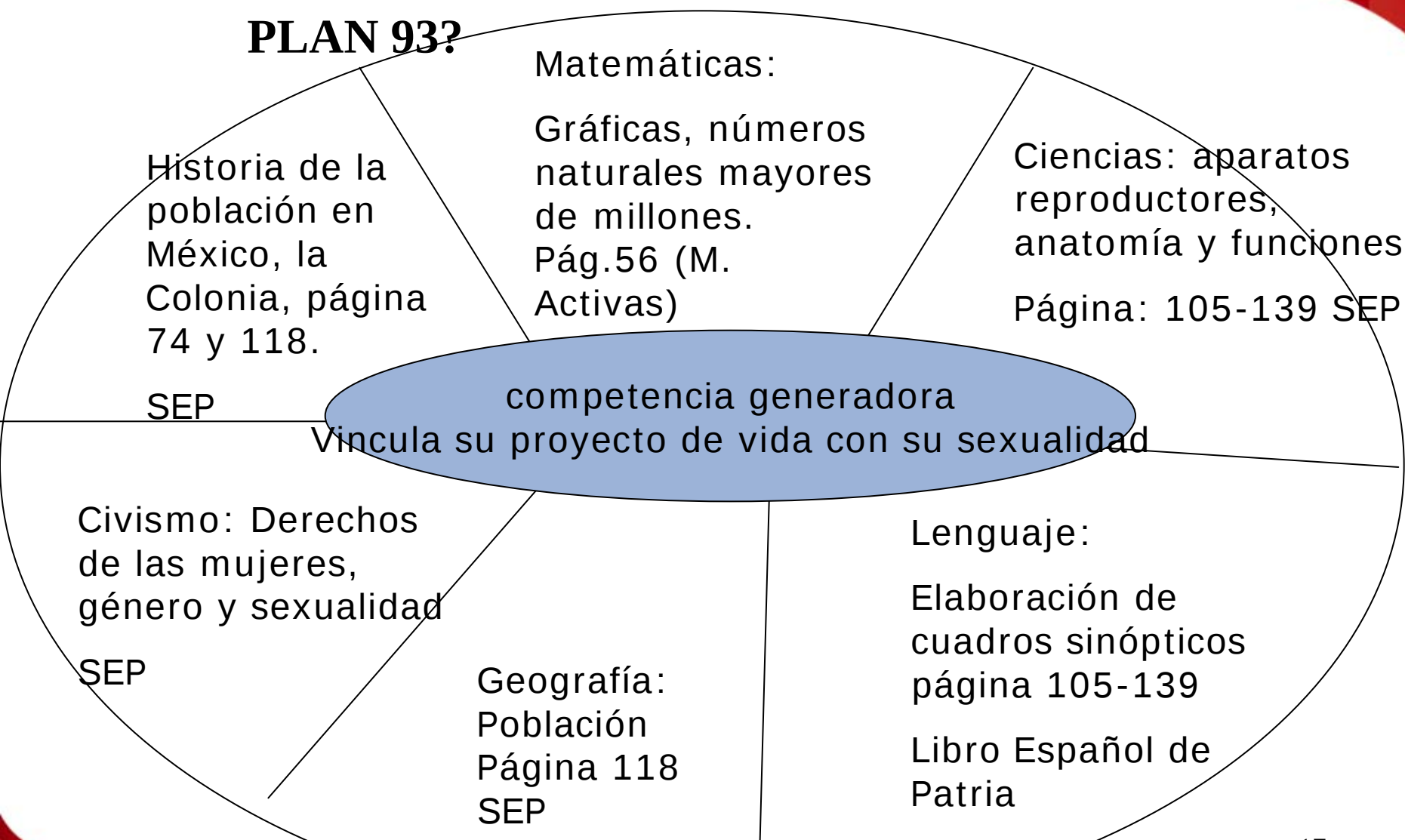
3. Lógica matemática.

- Los números, sus relaciones y sus operaciones.
- Medición
- Imaginación espacial y geometría.
- La predicción, el azar y el cambio.
- Tratamiento de la información.

¿Cómo se pueden planear situaciones didácticas usando el Plan 93?

- Utilizando una planeación globalizada.
- Todas las materias a partir de un centro de interés o del desarrollo de una competencia.
- Se busca que todas las materias se entrelacen en una sola.

¿CÓMO SE ARTICULA EL PLAN CONAFE CON EL PLAN 93?



Todos alrededor de una competencia generadora

1. Planear por pasos:

A: Se elige la competencia

B: Preguntarnos:
¿Qué conocimientos, habilidades,
destrezas, y actitudes
se requieren?

C: Se elige la situación didáctica,
se diseña la secuencia didáctica,
Se establece cómo vamos a evaluar.

2. Separación de contenidos:

Una competencia cuenta con:

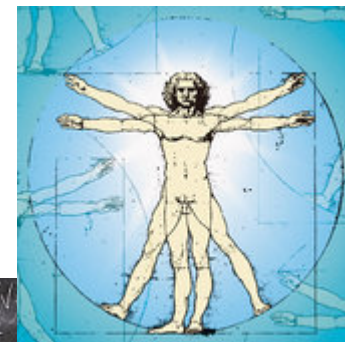
- Conocimientos
- Habilidades
- Destrezas
- Actitudes

Para planear se hace un ejercicio de conciencia en el que se separan estos elementos.

¿Qué incluyen los conocimientos?

Todas las materias que se vinculan con la competencia.

- Lenguaje
- Matemáticas
- Ciencias
- Historia
- Civismo
- Geografía



¿Qué entendemos por habilidades?

- Habilidades del pensamiento.
- Verbos mentales.
- Acciones para entender, analizar y transformar el mundo.



Habilidades de pensamiento:



Destrezas:

- Ejecución del conocimiento.
- Uso de las habilidades motrices.
- Automatizar el conocimiento.

Leer, manejar, escuchar, explicar,
proponer, diseñar, construir con
fines, ejecutar cualquier acción.



¿Qué entendemos por actitud?

- Valores que se traducen en un desempeño.



Incluyen:

Motivación

Valor

3. Se eligen las situaciones didácticas que son adecuadas que incluyan los conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes elegidos:

- Proyectos
- Problemas
- Dramatizaciones
- Trabajo colectivo
- Unidades de investigación
- Experimentos
- Recetas de cocina



4. Se define la secuencia didáctica



- Secuencia de pasos y actividades.
- Que desarrollarán la competencia.
- Logran: Aprendizaje por descubrimiento.

5. Se define una actividad de cierre.

- Recapitular lo aprendido.
- Demuestre que los conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes se han adquirido.



Ejemplos de situaciones didácticas:

- Libro de Español de 6° de Editorial Patria, página 46: Rincón de la creatividad.
- Competencia: Utiliza con seguridad diversos tipos de texto, lenguaje, materiales y formatos para comunicar sus pensamientos, emociones, conocimientos e intenciones.
- Situación didáctica: Organización de un torneo de juegos.



Guía del profesor ESPAÑOL 6

GARCÍA - TORRES

PUBLICACIONES CULTURAL



Rincón de la creatividad: organizamos un torneo

Les proponemos organizar y participar en torneos de ajedrez, damas, damas chinas y otros juegos de mesa. La práctica de estas actividades divierte y entretiene y es un ejercicio mental que aguza el ingenio y la concentración.

1. Conversen con su maestra o maestro acerca de la posibilidad de realizar el evento y acuerden las fechas, el lugar y los premios o diplomas que se otorgarán a los ganadores y participantes.
2. Tomen en cuenta que para la realización de una actividad así, es necesario elaborar lo siguiente:
 - a) La convocatoria, es decir, una invitación que se redacta y publica informando:
 - quién invita (la escuela, el grupo), el nombre del evento, requisitos para participar, niveles (maestros y alumnos), etapas eliminatorias, rondas que se jugarán.
 - fecha, lugar y horario de realización, los premios que se otorgarán y la fecha límite de inscripción.
 - b) Materiales de promoción a través de los cuales animen a que la gente participe. Pueden elaborar carteles, folletos, notas para el periódico mural.
 - c) Invitaciones personales para los que fungirán como jueces y observadores.
 - d) Credenciales para los jugadores y los jueces.
 - e) Diplomas de participación.
3. Integren cinco equipos. Conversen grupalmente para acordar qué materiales va a elaborar cada equipo.
4. Luego, exhiben los materiales que les corresponde.

- La convocatoria. Fíjense en el modelo.

La escuela primaria Ciudad Colón
aviso la siguiente
Convocatoria
para participar en el

Torneo de Juegos de mesa
podrán participar alumnos, maestros y padres
de familia, en dos niveles: infantil y juvenil.
Fecha: 11 de diciembre próximo en el
Gimnasio del plantel a las 9:00 hrs.
Seguirán tres rondas.
Los tres primeros lugares recibirán un paquete
de libros y juguetes.
Todos los participantes recibirán un diploma de
participación.

INSCRIPCIONES ABIERTAS
La escuela organizadora.

Planeación:

Competencia: Utiliza con seguridad diversos tipos de texto, lenguaje, materiales y formatos para comunicar sus pensamientos, emociones, conocimientos e intenciones.

Situación didáctica: *Organización de un torneo de juegos*

Conocimientos	Habilidades	Destrezas	Actitudes
Convocatoria Invitación Credencial Diplomas	Planea la elaboración de cada texto. Analiza la diferencia entre cada texto. Identifica y analiza la intención de cada texto, el tipo de público, y las partes de cada uno de los textos. Diseña cada tipo de texto.	Escribe correctamente con ortografía, redacción y orden en la secuencia que requiere cada tipo de texto. Expresa ideas propias. Escribe horizontalmente. Deja espacios entre párrafos. Escribe de manera legible.	Honestidad en el proceso de organización del juego y en el juego mismo. Participación activa.

Secuencia didáctica:

- Se presenta la idea del torneo de juegos.
- Se eligen los juegos: ajedrez, damas chinas, turista.
- Se planea la organización:
 - Convocatoria.
 - Elaboración de invitaciones, credenciales y diplomas para los ganadores.
- Se les da una guía de estudio para que los elaboren correctamente, así como actividades que favorecen el desarrollo de la competencia (páginas de las 38 a la 45).
- En la guía de estudio viene un sencillo cuestionario: ¿Qué es una convocatoria y cuáles son sus partes? ¿Qué es un instructivo y cuáles son sus partes? ¿Qué es una invitación y cuáles son sus partes? ¿Qué es una credencial y cuáles son sus partes?

Secuencia didáctica

- Para contestar esto identifican los conceptos en la página 46, utilizan diccionarios y el Internet.
- Elaboran los textos y llevan a cabo el torneo.
- Durante el mismo se observan las actitudes demostradas para después retomarlas en clase.
- Como actividad de cierre se les pide que presenten un portafolio con la convocatoria, la invitación, la credencial y el diploma.

Otro ejemplo:

- Matemáticas: Libro de matemáticas 3° de primaria
- Lección 3, página 25, sólo la sección de arriba.



Los números, sus relaciones y sus operaciones

$$\begin{array}{r} 21 \\ + 8 \\ \hline 29 \end{array}$$

Observa atentamente.



A Marcela y a Diana les regalaron una caja con 15 chocolates. ¿Para repartirlos qué operación deben realizar? **Una división**

Primero escribieron el número de chocolates que van a repartir y al que se le llama **dividendo** en una división.

$$\overline{)15} \leftarrow \text{dividendo}$$

Después escribieron el número de personas entre las cuales se van a repartir los chocolates; a éste se le llama **divisor**.

$$\text{divisor} \rightarrow 2 \overline{)15} \leftarrow \text{dividendo}$$

Al resultado de la división se le llama **cociente** y a lo que sobra **residuo**.

Escribe el nombre de los elementos o términos de la división.

	7	←	Cociente
Divisor	→ 2	←	Dividendo
	1	←	Residuo

Planeación:

Competencia: Identifica la organización del sistema de numeración decimal en unidades, decenas, centenas y el valor de cada cifra según la posición que ocupa.

Situación didáctica: Banco

Conocimientos	Habilidades	Destrezas	Actitudes
Sistema decimal: unidades, decenas, centenas y unidades de millar. Valor posicional	Identifica la diferencia posicional cuando se escriben los números. Identifica su valor.	Arma cantidades utilizando los billetes.	Honestidad frente al uso del dinero.

Secuencia didáctica

- Se les dice que se va a jugar al banco.
- Se colocan en grupos de tres y se les entrega un fajo de billetes chicos con esta numeración: 1, 10, 100, 1000,
- Se les dice que abran su libro de matemáticas en la página 23.
- Se les explica cómo se forman los números con billetes y cómo cada número tiene un antecesor y un sucesor.
- Por turnos uno es el banquero, el otro el cliente y el otro es el agente fiscal, el representante del gobierno que cobra impuestos.
- El cliente le pide la cantidad escrita al banquero quién se la da. Si se equivoca pierde un punto, si lo hace bien gana un punto. El fisco le pide el antecesor del número al cliente, si pierde le entrega un peso, si lo hace bien gana un punto.
- En el siguiente turno el agente pide al sucesor.
- Así se juega por turnos de manera que les toque ser banco, cliente y agente fiscal.
- En el cuaderno van escribiendo las respuestas.
- Al final gana el que tenga más puntos.

Otro ejemplo:

- Libro de matemáticas Gálvez y Gálvez página 241.

Geometría

Realiza en el mapa las actividades.

Marca con el ecuador y con el meridiano de Greenwich (meridiano cero).

Marca con las latitudes que se encuentran al norte del ecuador y con las que se encuentran al sur.

Marca con las longitudes que se ubican al este del meridiano cero y de las que se ubican al oeste.

Fíjate y contesta.

¿Qué país se encuentra en las coordenadas 20° N, 100° O?	México
¿Qué país se ubica a 20° S, 18° E?	Namibia
¿Qué país se localiza en las coordenadas 50° N, 10° E?	Alemania
¿Qué país se localiza en las coordenadas 40° S, 70° O?	Argentina
¿Qué país se localiza en las coordenadas 20° N, 80° E?	India

Lectura de mapas 225

Planeación

Competencia: Consulta y elabora mapas diversos considerando los símbolos, la orientación, la escala y la proyección deseada.

Situación didáctica: Caso del migrante José

Conocimientos	Habilidades	Destrezas	Actitudes
Mapa Símbolos Orientación en el mapa Concepto de escala	Analiza los mapas e identifica en dónde se encuentra y a dónde quiere llegar. Distingue los cuatro puntos cardinales en el espacio y en mapa. Distingue coordenadas. Construye el concepto de escala.	Se orienta en un mapa. Convierte las escalas. Señala en dónde está cada punto cardinal. Señala en un mapa en dónde se encuentra y a dónde quiere llegar.	De seguridad en sí mismo al identificar lo que quiere. De valor para realizar la tareas.

Secuencia didáctica

- Se presenta el caso de un joven aventurero que se fue de viaje y siguió la ruta que se especifica en la página 225.
- Se les pide a los alumnos que numeren las preguntas que se les hacen en la parte inferior de la página del 1 al 5. Luego se les dice que marquen en el mapa la ruta que siguió el viajero.
- Salió del número 3 para ir al número 5, continuar con el número 4, luego el 2 para terminar en el número 1. ¿A qué lugares fue?
- Se les pide que investiguen cuánto le costo irse en avión de un lugar a otro.
- Qué alimentos consumió en cada lugar y qué ropa tuvo que llevar.

Geometría

Realiza en el mapa las actividades.

Marca con el ecuador y con el meridiano de Greenwich (meridiano cero).

Marca con las latitudes que se encuentran al norte del ecuador y con las que se encuentran al sur.

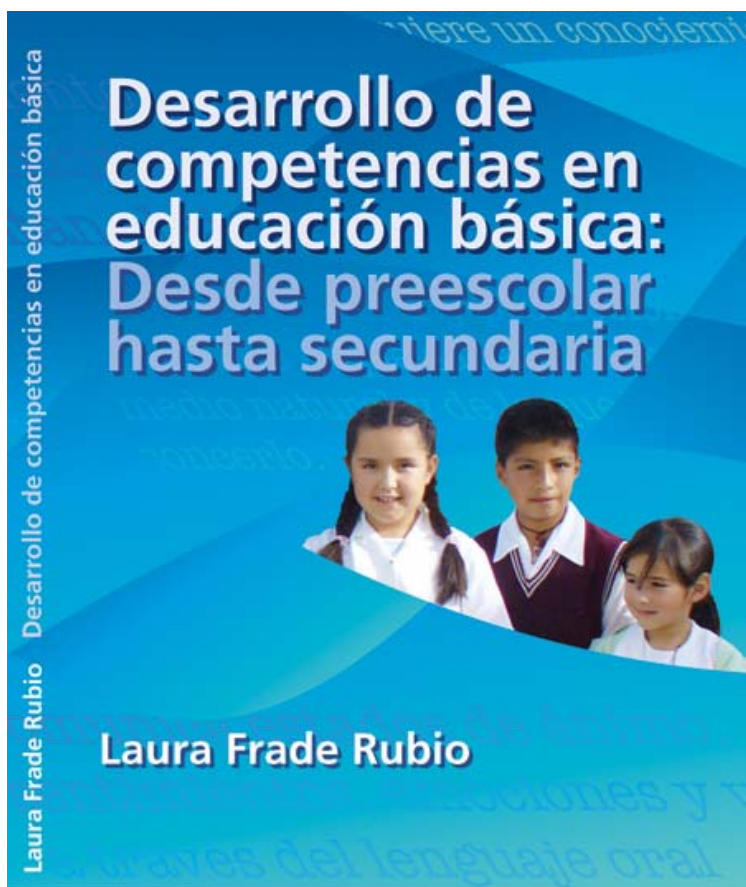
Marca con las longitudes que se ubican al este del meridiano cero y de las que se ubican al oeste.

Fíjate y contesta.

¿Qué país se encuentra en las coordenadas 20° N, 100° O?	México
¿Qué país se ubica a 20° S, 18° E?	Namibia
¿Qué país se localiza en las coordenadas 50° N, 10° E?	Alemania
¿Qué país se localiza en las coordenadas 40° S, 70° O?	Argentina
¿Qué país se localiza en las coordenadas 20° N, 80° E?	India

Lectura de mapas 225

Este tipo de planeación implica:



Desarrollar nuestras propias competencias docentes.

Construir nuestra capacidad para el diseño de situaciones didácticas.

Este libro te ayudará a hacerlo.

<http://www.calidadeducativa.com>

Email:

informes@calidadeducativa.com

Conclusión:

- El trabajo por competencias no es sólo un cambio de estándares.
- Es un cambio de paradigma: teleológico, metodológico y sistémico del trabajo educativo escolar.
- Significa una modificación en nuestro quehacer docente y escolar.
- Significa construir nuestras propias competencias docentes.

Bibliografía:

- Frade Laura, Desarrollo de competencias en educación básica: Desde preescolar hasta secundaria, Calidad Educativa Consultores S. C., México, D. F. 2007.
- García Nicassio, Manual de dificultades de aprendizaje, lenguaje, lecto-escritura, y matemáticas básicas, Madrid 1997.
- Condemarín Mabel, Chadwick Mariana, Milicic Neva, Madurez Escolar, Editorial Andrés Bello, Chile, 1998.
- CINTERFOR, BID, MIF-FOMIN, Diseño curricular basado en competencias, conceptos y orientaciones metodológicas, julio 2004, Buenos Aires Argentina, 2004.
- [1]
- Gagne Robert M., et. Al, Principles of instructional design, Fifth Edition, Thomson Wadsworth, Belmont CA. Usa.
- Siraj Blatchford, A curriculum development handbook for early childhood educators, Trentham Books, 1998.