



Universidad
Tecmilenio®





ATENCIÓN PLENA



Te invito a realizar la siguiente actividad de bienestar-mindfulness antes de comenzar a revisar el tema.



Diseño de experiencias de aprendizaje

Clasificaciones de
competencias



INTRODUCCIÓN



Una competencia es el referente al acervo de capacidades en una persona mediadas por sus actitudes. Una competencia puede definir los saberes, las habilidades, las aptitudes, actitudes y valores de un individuo.





Tipos de competencias

Básicas: condición que un individuo puede tomar y dar respuesta ante un determinado entorno y situación.

Genéricas: habilidades que demuestran el actuar de un individuo ante condiciones regulares.

Específicas laborales: capacidades aprendidas referentes a un área individual disciplinar.

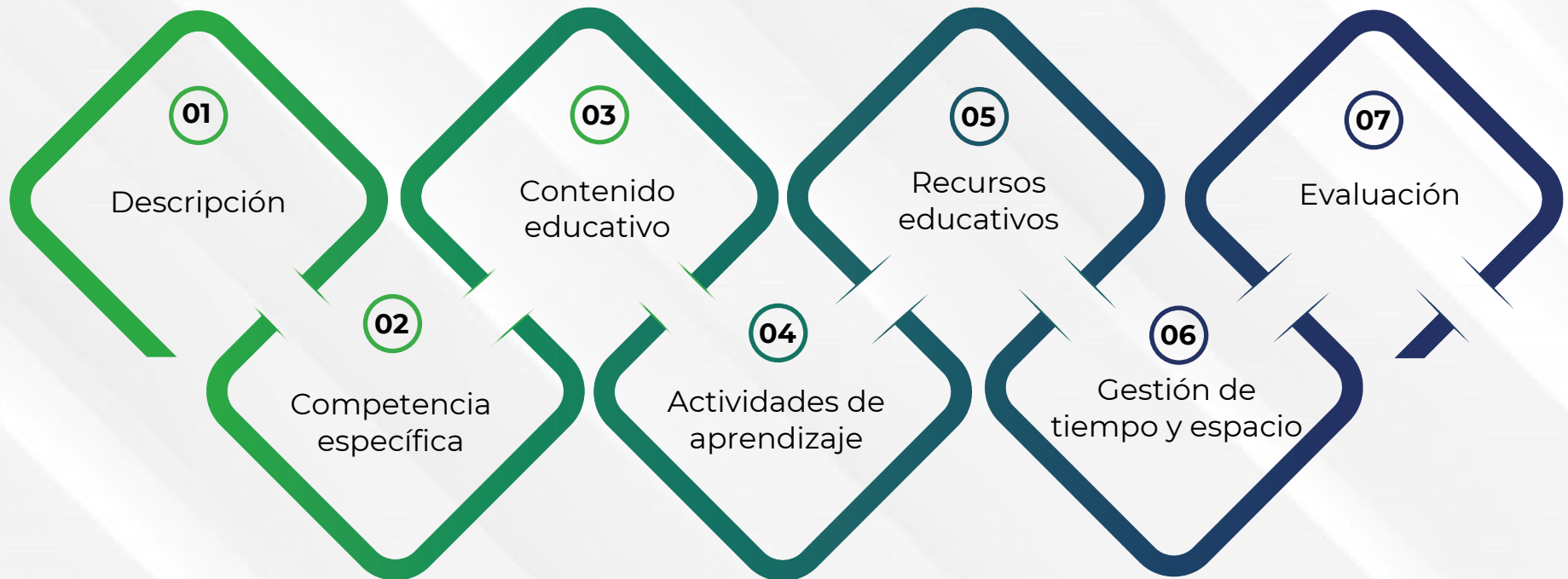


Taxonomías de apoyo al modelo educativo basado en competencias.





Procesos de diseño instruccional



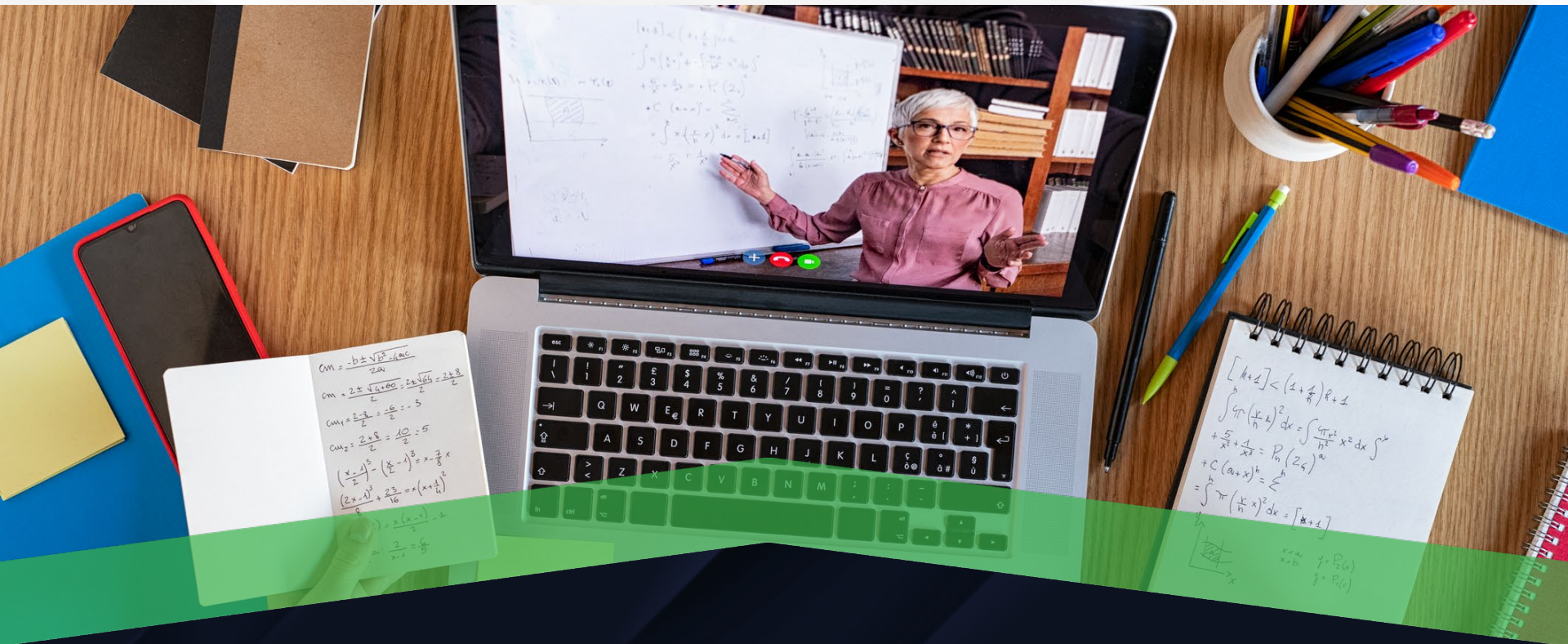
ACTIVIDAD



Preguntas:



- ¿Cuáles son los tipos de competencias básicas?
- ¿En cuáles taxonomías se basa el diseño instruccional?
- ¿Cuáles son los siete pasos para el proceso del diseño instruccional?



Para garantizar que el modelo basado en competencias sea exitoso, se debe asegurar que el diseño curricular se defina bajo un contexto de tiempo y espacio que permita la visión del perfil de egreso, y bajo esta premisa poder determinar las competencias requeridas que aseguren que el estudiante integre conocimiento, haceres, aptitudes y actitudes.



Diseño de experiencias de aprendizaje

Ambientes de aprendizaje en la
educación por competencias



INTRODUCCIÓN



Un ambiente de aprendizaje es un entorno donde existe interacción entre individuos que forman parte de un proceso de enseñanza-aprendizaje. El concepto no se enfoca únicamente en un espacio físico o virtual, también incluye las distintas variables que propician la interacción y colaboración sustentada en herramientas, recursos, tiempos y gestión para que el aprendizaje se pueda generar.

EXPLICACIÓN



Interrogantes a resolver en el
diseño instruccional

Preguntas como estas

- ❓ ¿A quién se enseña?
- ❓ ¿Para qué se enseña?
- ❓ ¿Qué se enseña?
- ❓ ¿Cómo se enseña?
- ❓ ¿Con qué se enseña?





Reconocer un ambiente de aprendizaje



EXPLICACIÓN



Papel del diseñador instruccional dentro del modelo educativo basado en competencias

- ✓ Señala el contenido, recursos y actividades de aprendizaje a desarrollar.
- ✓ Se encarga de crear un ambiente de aprendizaje.
- ✓ Funge como guía para la planeación, diseño e implementación de cada unidad de aprendizaje.
- ✓ Otorga un procedimiento para el desarrollo del producto educativo bajo estándares y técnicas alineados al modelo seleccionado.





Fases que debe seguir un diseñador instruccional en el desarrollo de material



ACTIVIDAD



Identifica lo siguiente:



- ¿Cuáles son las ventajas del aula invertida?
- ¿Qué páginas web utilizarías para realizar juegos con la finalidad de reforzar el aprendizaje?
- Identifica tu forma de aprendizaje y cómo aplicarías una dinámica con base en esa forma de aprender.



El diseñador instruccional debe realizar una planeación y diseño que permitan integrar contenidos, recursos y actividades de aprendizaje que abarquen los diferentes estilos de aprendizaje y donde se genere un involucramiento del docente para implementar una evaluación continua del estudiante.



Diseño de experiencias de aprendizaje

Planeación y administración de cursos en línea basados en competencias



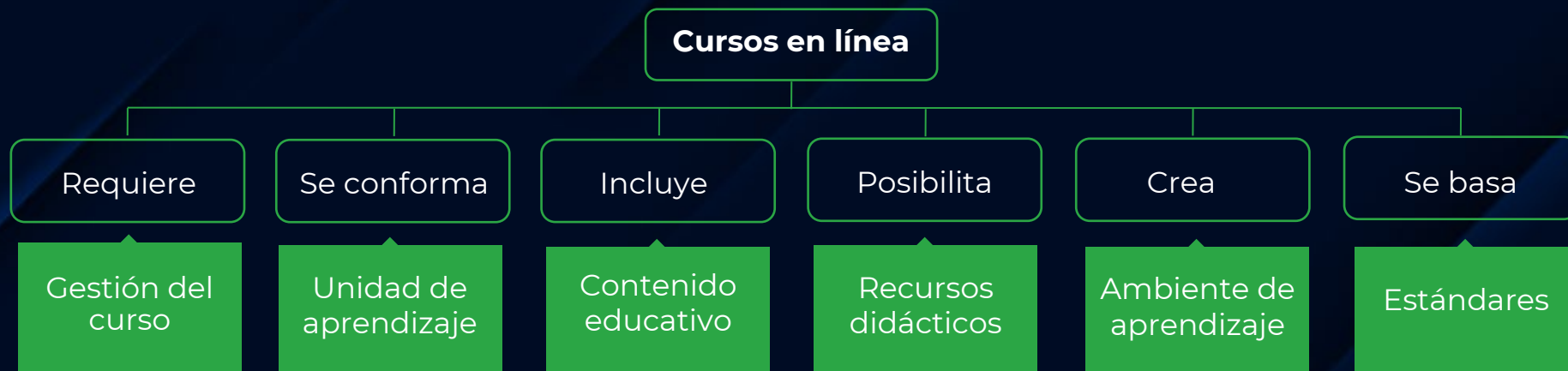
INTRODUCCIÓN



El diseño de cursos en línea es un trabajo que requiere lineamientos precisos en cuanto a la elección pertinente de todos aquellos elementos que se conjugan en el mismo, puesto que no es una labor unidireccional o individual y, además, abarca áreas diferentes de especialización.

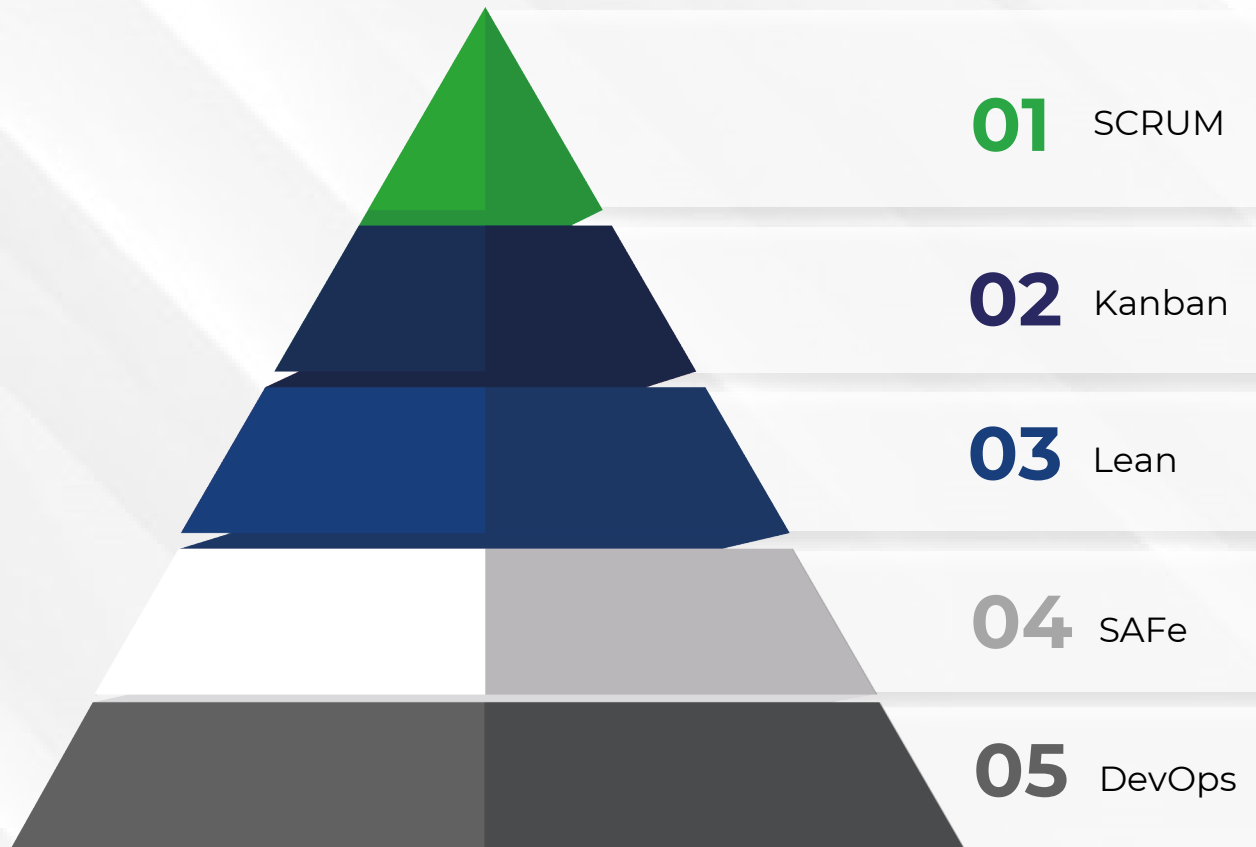


Estructura general de un curso en línea





Metodologías ágiles para el diseño de cursos en línea



EXPLICACIÓN



Herramientas tecnológicas de gestión para el seguimiento de proyectos de diseño instruccional:

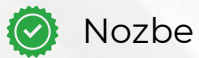
- ✔ Gantt Project
- ✔ Open Project/MS Project
- ✔ Office 365
- ✔ TeamWork



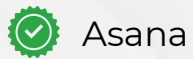
EXPLICACIÓN



Herramientas tecnológicas de gestión para el seguimiento de proyectos de diseño instruccional:



Nozbe



Asana



ACTIVIDAD



Identifica lo siguiente:



- ¿A qué perfil de alumno le recomendarías realizar algún curso en línea?
- ¿Qué herramienta de gestión de proyectos recomendarías para realizar un curso en línea?
- ¿Qué habilidades consideras que deben tener profesor y alumno para realizar cursos en línea?
- Identifica las debilidades que se tienen al realizar algún curso en línea.



La creación de cursos virtuales sin una previa planeación y diseño lleva al fracaso, en la mayoría de los casos, ya que no existe una metodología aplicada a una estructura que implique el proceso educativo bajo lineamientos, estándares y modelos didácticos.



Diseño de experiencias de aprendizaje

El diseño instruccional en un modelo educativo basado en competencias



EXPLICACIÓN



Para que el diseño instruccional pueda ser efectivo tiene que considerar tres principales etapas dentro del modelo por competencias:

- 1.** Definición de necesidades como base para fundamentar el diseño curricular y sistemático que se va a crear.
- 2.** Diseño del proceso de enseñanza-aprendizaje, incluyendo contenidos y recursos didácticos y estrategias.
- 3.** Diseño del proceso de evaluación que pueda medir y retroalimentar los logros de los estudiantes.





Definición de
competencias en una
unidad de aprendizaje

01

Enunciar una competencia

02

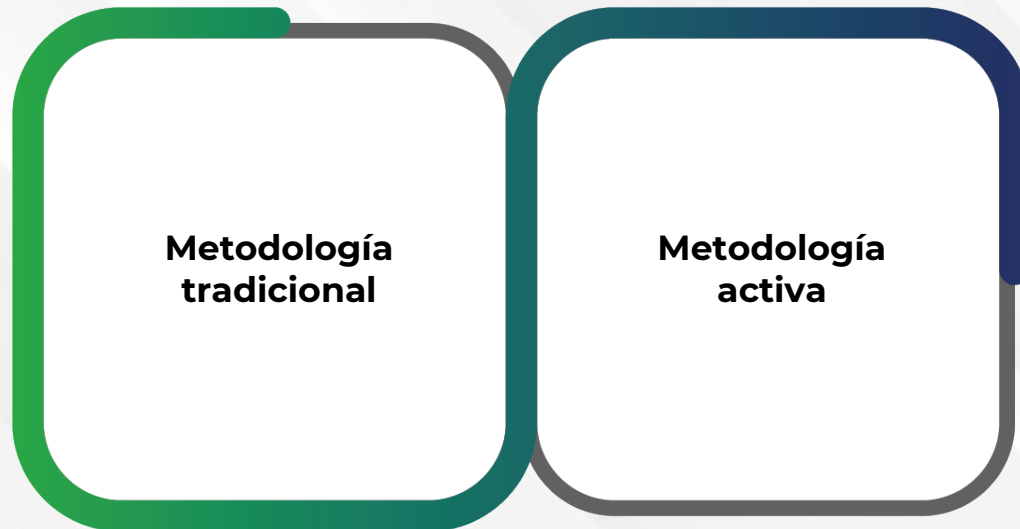
**Creación de criterios con modelos
a considerar para la valoración de
la competencia**

03

**Planeación de evidencias como
pruebas tangibles**



Metodologías activas para el aprendizaje





Secuencia didáctica

Secuencia Didáctica por Competencias



Competencias

Actividades

Evaluación

Recursos

Proceso Metacognitivo

ACTIVIDAD



Responde lo siguiente:



- ¿Cómo consideras que un diseño instruccional está basado en competencias?
- ¿Qué características debe tener un objetivo en una unidad de aprendizaje?
- ¿Consideras que los cuestionarios con juegos son considerados como desarrollo de competencias?
- ¿Qué dinámica podrías dar para el desarrollo de competencias en alguna actividad a desarrollar en el área 1 de la educación?



El proceso de diseño instruccional en el modelo por competencias debe seguir una secuencia didáctica dentro de cada unidad de aprendizaje para poder guiar un correcto proceso de enseñanza-aprendizaje y que las variables inmersas sean efectivas.

