



**CONOCIMIENTOS PEDAGÓGICOS** |



# ENFOQUE PEDAGÓGICO DEL MARCO CURRICULAR



**ENFOQUE POR COMPETENCIAS**

---

# EL DILEMA DE LOS AÑOS 90



«Una competencia es el conjunto de conocimientos, capacidades y actitudes que sirven para resolver problemas»



«Una competencia es la capacidad de resolver problemas haciendo uso de conocimientos, capacidades y actitudes»



«Una competencia equivale a un conocimiento, una capacidad, una habilidad, una destreza, una actitud o un procedimiento»

# UNA COMPETENCIA ES...

1

**Un saber actuar en un contexto particular de manera pertinente**



2

**Con vistas a una finalidad**



3

**Seleccionando y movilizando una diversidad de recursos**

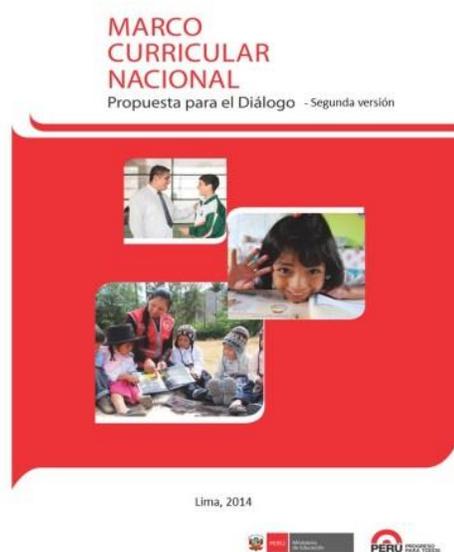


4

**Satisfaciendo ciertos criterios de acción considerados esenciales**



## SEGÚN EL MARCO CURRICULAR NACIONAL, UNA COMPETENCIA ES...



“Un saber actuar complejo en la medida que exige movilizar y combinar capacidades humanas de distinta naturaleza (conocimientos, habilidades cognitivas y socioemocionales, disposiciones afectivas, principios éticos, procedimientos concretos, etc.) para construir una respuesta pertinente y efectiva a un desafío determinado”.

**MINEDU, 2014**

**Marco Curricular Nacional (Segunda versión)**

# DICEN LOS EXPERTOS



«El motivo que una persona sea competente no es el de que tenga iniciativa o que disponga de un buen control sobre sí misma. Esta persona no actuará con competencia en un contexto particular si no sabe combinar ciertas cualidades exigidas con unos conocimientos, un saber hacer, unas capacidades cognitivas, etc. apropiadas. Lo que produce la acción competente es la combinación»

**Guy Le Boterf**

Experto internacional en gestión y desarrollo de competencias

«Las competencias “no rutinarias analíticas” han tenido una creciente demanda. Se trata de la capacidad para trabajar con la mente, pero de manera menos predecible y extrapolando lo que conoce y aplicando sus conocimientos a situaciones nuevas. Tienen que ver con creatividad e imaginación, utilizar la mente de manera diferente, que permita traducir los paradigmas de la ciencia a los de la historia para aplicar su conocimiento en campos que hasta ese momento eran desconocidos»

**Andreas Schleicher**

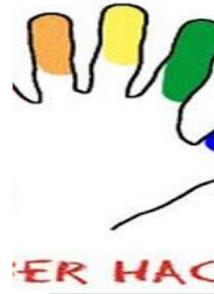
Creador de la prueba estandarizada PISA y jefe de la División de Indicadores y Análisis de la OCDE



# CONCEPCIONES ERRÓNEAS SOBRE LAS COMPETENCIAS



Desempeño eficaz  
en cualquier tipo de  
tarea



Simple saber práctico



Una competencia no  
conlleva una ética  
necesariamente



Racionalidad  
meramente  
instrumental

# LAS «CAPACIDADES» ASOCIADAS A LA COMPETENCIA

*Seleccionando  
y movilizand  
una diversidad  
de recursos*



Tanto  
saberes  
propios de  
la persona

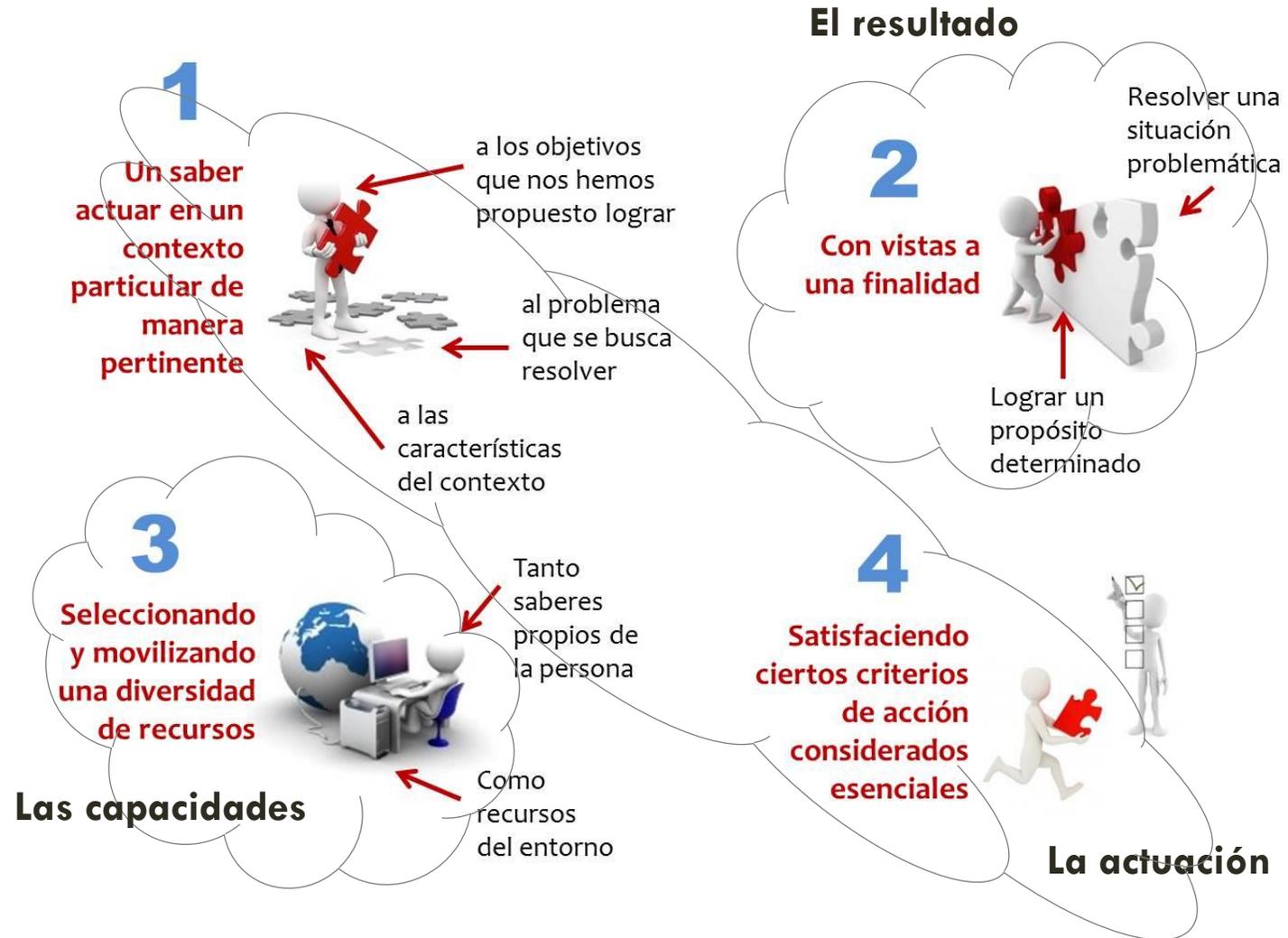
Como  
recursos  
del entorno

- Bancos de datos
- Diccionarios
- Manuales
- Computadoras
- Calculadoras
- Instrumentos diversos

*Cuando es indispensable para  
actuar competentemente*

- **Conocimientos** de distinta naturaleza: operativos, procedimentales, contextuales, conceptuales, generales, etc.
- **Habilidades cognitivas** diversas: deducir, inducir, analizar, sintetizar, categorizar, etc.
- **Capacidades relacionales**, referidas a cómo se interactúa con otros, se manejan conflictos, se trabaja en grupos heterogéneos, etc.
- **Herramientas** cognitivas, como mapas, esquemas, modelos, que ayudan a organizar y comprender la información.
- **Cualidades personales**, como actitudes o rasgos de temperamento, que deben ser descritas en el contexto de la acción donde debe demostrarse la competencia.

# QUÉ SE EVALÚA



# EJEMPLO 1



# EJEMPLO 1



Convive  
en cualquier contexto o  
circunstancia,  
de manera democrática y con  
todas las personas sin distinción

1  
Se compromete con las  
normas y acuerdos como  
base para la convivencia.

2  
Maneja los conflictos  
de manera pacífica y  
constructiva.

3  
Preserva el ambiente  
natural y material.

4  
Muestra la interiorización  
de principios de la  
interculturalidad.

5  
Maneja principios,  
conceptos e información  
que dan sustento a la  
convivencia.

6  
Interactúa respetando al  
otro en sus diferencias e  
incluyendo a todos.

## ¿Cómo saber que se ha logrado?

Ver la actuación de la persona:



- Cuán pertinente es la selección de capacidades a la situación y a la finalidad
- Cuán efectiva es la combinación que ha hecho de ellas

Ver los saberes o recursos que emplea:



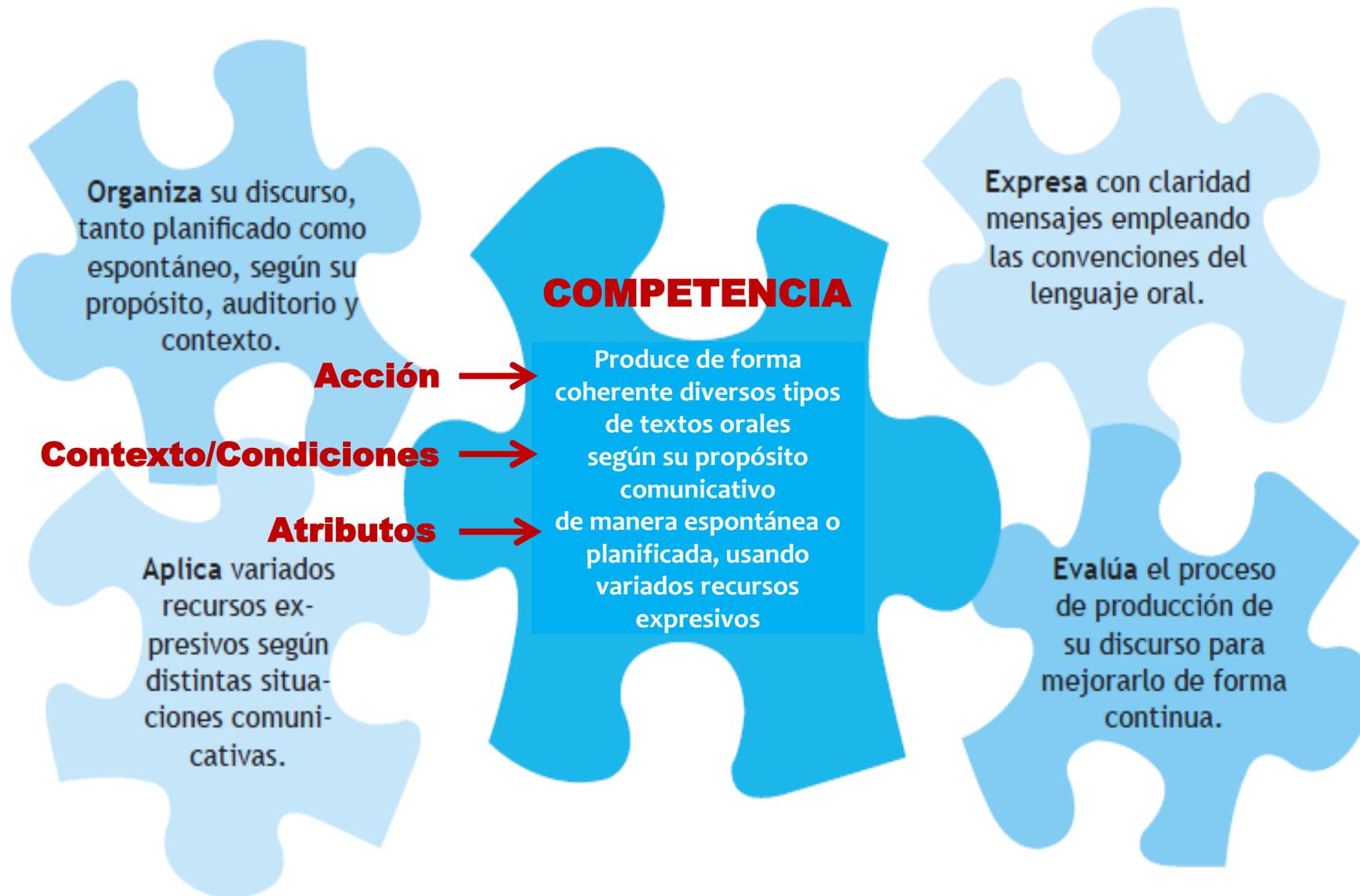
- Cuánto dominio exhibe de las capacidades elegidas
- Cuánto dominio exhibe de los recursos que emplea

Ver el logro del resultado buscado:



- Cuán efectivo es el resultado de su acción
- Cuán eficiente es el resultado de su acción

## EJEMPLO 2



# ¿CÓMO SE FORMAN LAS COMPETENCIAS?



A partir de situaciones desafiantes.



De lo general a lo particular y viceversa.



Construyendo significativamente el conocimiento.



A largo plazo y progresivamente.



**APRENDIZAJES**

---

# ¿CÓMO SE PRODUCE EL APRENDIZAJE?



Todo aprendizaje  
implica un cambio

*“El aprendizaje es un cambio relativamente permanente en el comportamiento, el pensamiento o los afectos como resultado de la experiencia y de la interacción consciente de la persona tanto con el entorno como con otras personas. Se entiende como un proceso interno en el cual el aprendiz construye conocimientos a partir de su propia estructura cognitiva, sus saberes previos y su propia emocionalidad. Supone una interacción dinámica entre el objeto de conocimiento y el sujeto que aprende”.*

**MINEDU, 2014**

**Marco Curricular Nacional (Segunda versión)**

# ¿CÓMO SE PRODUCE EL APRENDIZAJE?



## Las mediaciones

“El aprendizaje se produce gracias a las **interacciones conscientes y de calidad con otros** (pares, docentes, otros adultos), **con el entorno y con materiales, y recursos significativos**. Estas interacciones se realizan en **contextos socioculturales** específicos, así como en espacios y tiempos determinados”

Entonces, el aprendizaje está “mediado e influido por estos factores, así como por la propia **trayectoria de vida de la persona, por sus afectos y sus aprendizajes previos**”.

**MINEDU, 2014**

**Marco Curricular Nacional (Segunda versión)**

# ¿CÓMO SE PRODUCE EL APRENDIZAJE?



Aprendizajes  
que perduran

*“Los cambios producto de la experiencia y las interacciones son más estables y arraigados cuando logran integrarse a las formas de percibir, valorar, interpretar o relacionarse que la persona siente como propias”.*

**MINEDU, 2014**

**Marco Curricular Nacional (Segunda versión)**

# ¿CÓMO SE PRODUCE EL APRENDIZAJE?



El compromiso  
de aprender

*“El aprendizaje requiere de un clima emocional favorable que ayuda a generar una disposición activa del sujeto. Si los estudiantes tienen interés, necesidad, motivación o incentivo para aprender, estarán más dispuestos a realizar el esfuerzo, compromiso y la perseverancia necesarios para lograrlo”.*

**MINEDU, 2014**

**Marco Curricular Nacional (Segunda versión)**

# ESCENARIOS DE APRENDIZAJE: NO UNO SINO MUCHOS CAMINOS



Todo aprendizaje debe ser adquirido en el proceso de encarar situaciones específicas en escenarios propios de cada realidad.

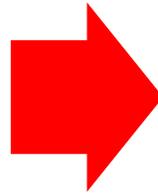


Estos u otros escenarios necesitan ser descritos y diseñados en cada región como referentes pedagógicos principales para poner a prueba las diversas competencias asociadas a los Aprendizajes Fundamentales.

# AMPLIAR Y RENOVAR EL REPERTORIO PEDAGÓGICO



De una enseñanza  
tradicional  
(didáctica de  
lápiz y papel)



A una Pedagogía  
de Proyectos o el  
ABP

## EL DISEÑO METODOLÓGICO DE ESTOS ESCENARIOS DE APRENDIZAJE ASOCIADOS A ALGUNA DE ESTAS PEDAGOGÍAS



PONERSE AL DÍA CON EL  
DESARROLLO DE LAS  
CIENCIAS PEDAGÓGICAS

El desarrollo de la investigación pedagógica a lo largo del siglo XX, nos brinda una gama de enfoques de enseñanza. “Es así que Los Aprendizajes Fundamentales y sus competencias asociadas, pueden ser aprendidos a través de una variedad de recursos y estrategias, deductivas o inductivas, estructuradas o abiertas, formales o vivenciales, individuales o grupales, lógicas o analógicas, sistemáticas o heurísticas, según convenga para cada propósito, contexto y población atendida”.

**MINEDU, 2014**

**Marco Curricular Nacional (Segunda versión)**

## EL DISEÑO METODOLÓGICO DE ESTOS ESCENARIOS DE APRENDIZAJE ASOCIADOS A ALGUNA DE ESTAS PEDAGOGÍAS



APRENDER DE LA  
EXPERIENCIA,  
APRENDER HACIENDO

“El aprendizaje basado en el hacer, en la experiencia directa, que va de lo particular a lo general y de lo concreto a lo abstracto, que apela a las analogías y a los afectos, típico de las sociedades rurales y que aún podemos observar en la práctica social de las comunidades rurales andinas o amazónicas, también tiene expresión en tradiciones pedagógicas de larga data, que hunden raíces incluso en la edad antigua, pero que no han sido hegemónicas en los sistemas educativos.”

**MINEDU, 2014**

**Marco Curricular Nacional (Segunda versión)**



# **APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS (ABP)**

**DÍGAME Y OLVIDO,  
MUÉSTREME Y RECUERDO,  
INVOLÚCREME Y COMPRENDO.**

Proverbio Chino

# ¿QUÉ ES EL APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS (ABP)?

El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) es un enfoque pedagógico o estrategia didáctica que consiste en enfrentar a los estudiantes a un problema o situación que les va a permitir comprender mejor ese problema/situación profesional, identificar principios que sustentan el conocimiento y alcanzar objetivos de aprendizaje especialmente relacionados con el razonamiento y el juicio crítico.



# ¿CUÁLES SON LOS OBJETIVOS DEL ABP?

- ❖ Potenciar el desarrollo integral del alumno (conocimientos, procedimientos, habilidades, actitudes y valores)
- ❖ Fomentar una actitud positiva hacia su propio aprendizaje (respeto de la autonomía del alumno), ya que a través de su propia experiencia adquirida durante la dinámica de trabajo
- ❖ Fomentar el trabajo en equipo
- ❖ Estimular la motivación
- ❖ Lograr un aprendizaje significativo
- ❖ Transferir el aprendizaje recibido a situaciones reales

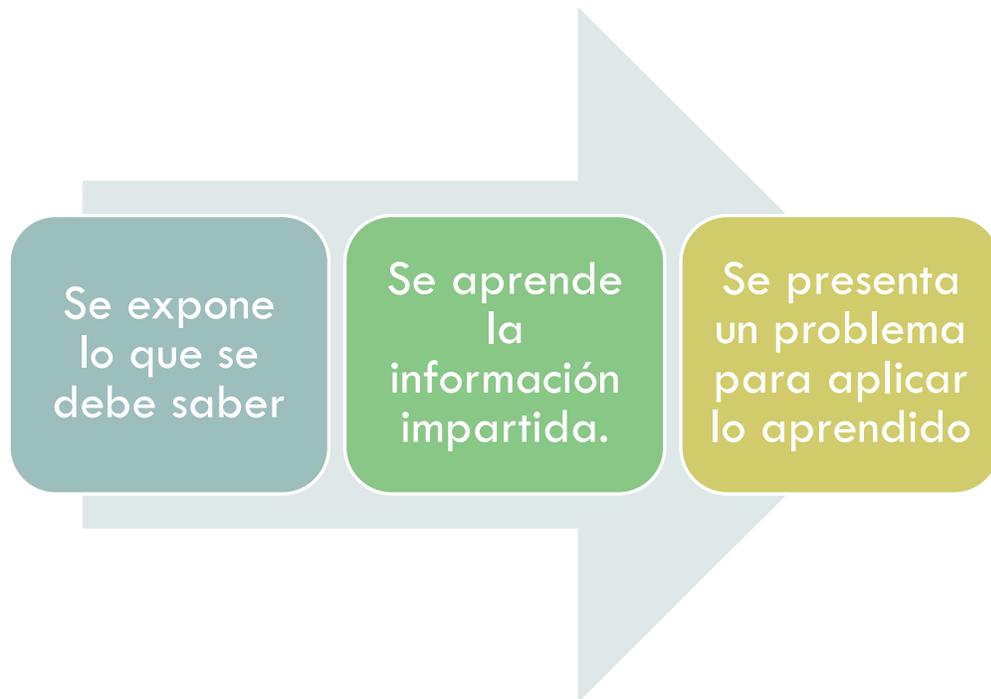


# ¿CUÁLES SON LAS CARACTERÍSTICAS DEL ABP?

- ❖ Es una estrategia de enseñanza-aprendizaje, centrada en el alumno
- ❖ Organiza el aprendizaje alrededor de problemas holísticos. Se analizan y resuelven ciertas situaciones expresadas en problemas, casos o proyectos
- ❖ Compromete a los estudiantes (aprendizaje significativo)
- ❖ Estimula al alumno a participar activamente en el proceso de construcción del conocimiento
- ❖ Crea un ambiente en el que los docentes alientan a los estudiantes a pensar (crítica y creativamente) y los guían en su proceso de aprendizaje
- ❖ La adquisición del conocimiento y el desarrollo de habilidades y actitudes tiene la misma importancia
- ❖ Fomenta el desarrollo del aprendizaje colaborativo a través de actividades grupales, ya sea en forma presencial o virtual

# ¿QUÉ DIFERENCIAS EXISTE ENTRE EL ABP Y EL APRENDIZAJE TRADICIONAL?

## APRENDIZAJE TRADICIONAL: LINEAL



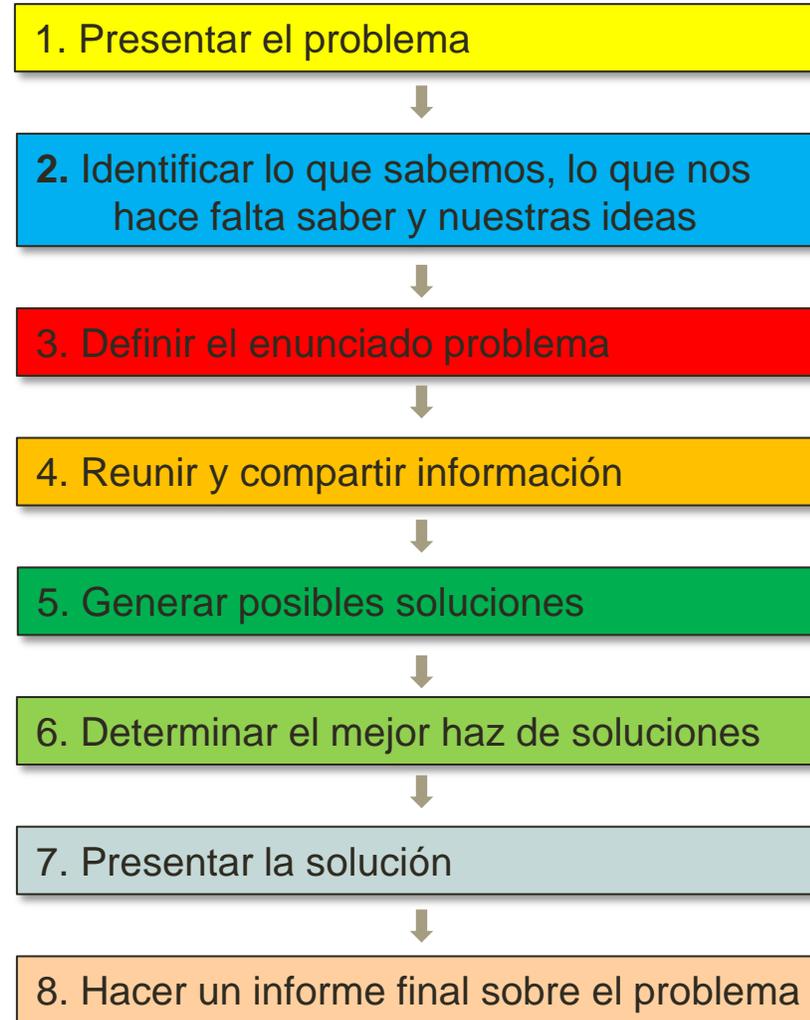
## ABP: CÍCLICO



# ¿CUÁLES SON LOS PROCESOS DEL ABP?

**Existen diferentes propuestas** sobre los pasos para llevar a cabo las discusiones. Sin embargo, todas en esencia, llevan al alumno hacia el mismo objetivo. Algunas de estas propuestas son:

**Torp y Sage (1998) en su libro "El aprendizaje basado en problemas":**



# ¿CUÁLES SON LOS PROCESOS DEL ABP?

Otros autores como **Exley Y Dennick (2007)** realizan otra Clasificación de las fases del ABP.

Ellos señalan que son siete fases las que lo conforman.



Figura II. Fases del Proceso de ABP (Exley y Dennick, 2007)

# ¿CUÁLES SON LOS PROCESOS DEL ABP?

**Morales y Landa (2004)** establecen que el desarrollo del ABP ocurre en 8 fases:

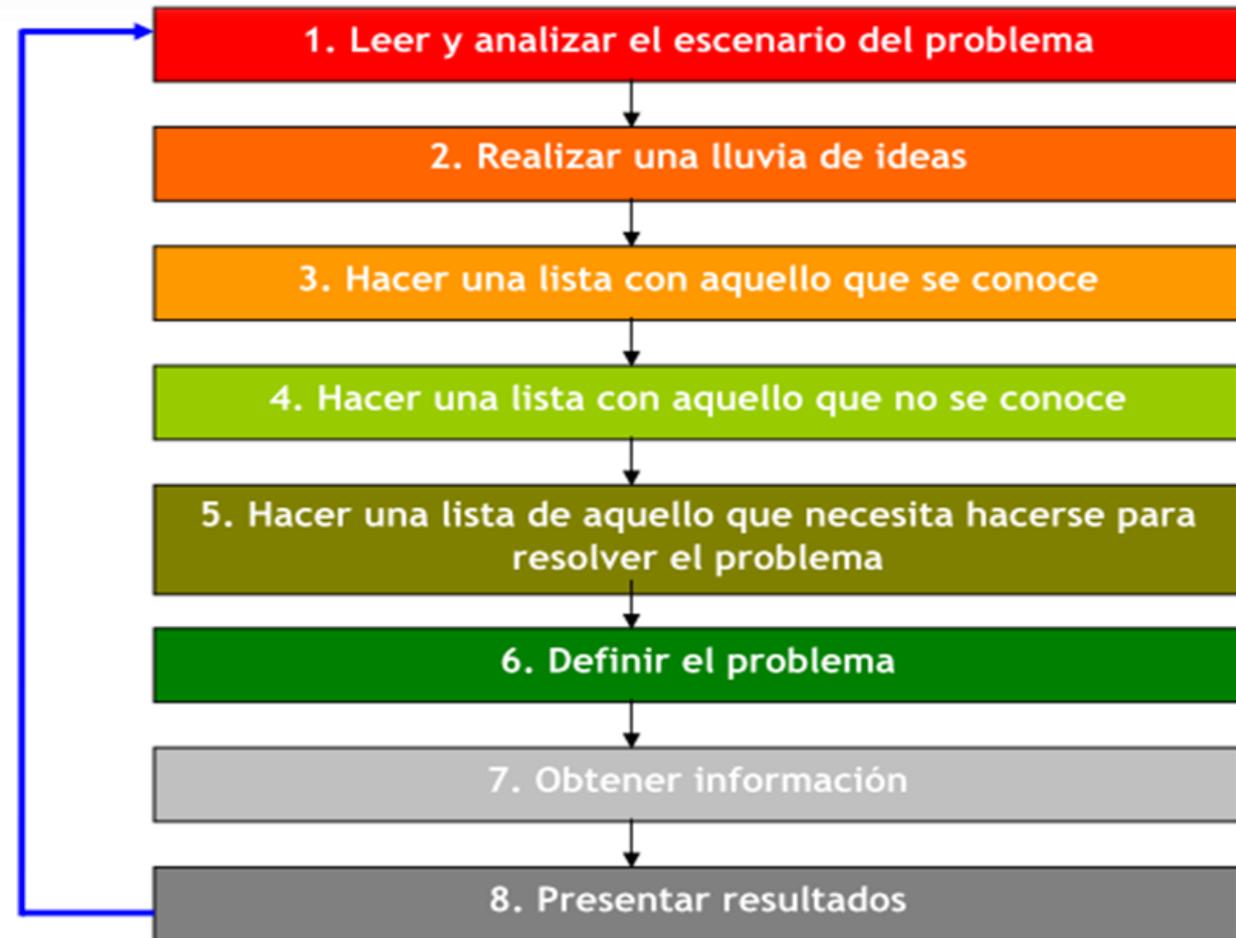
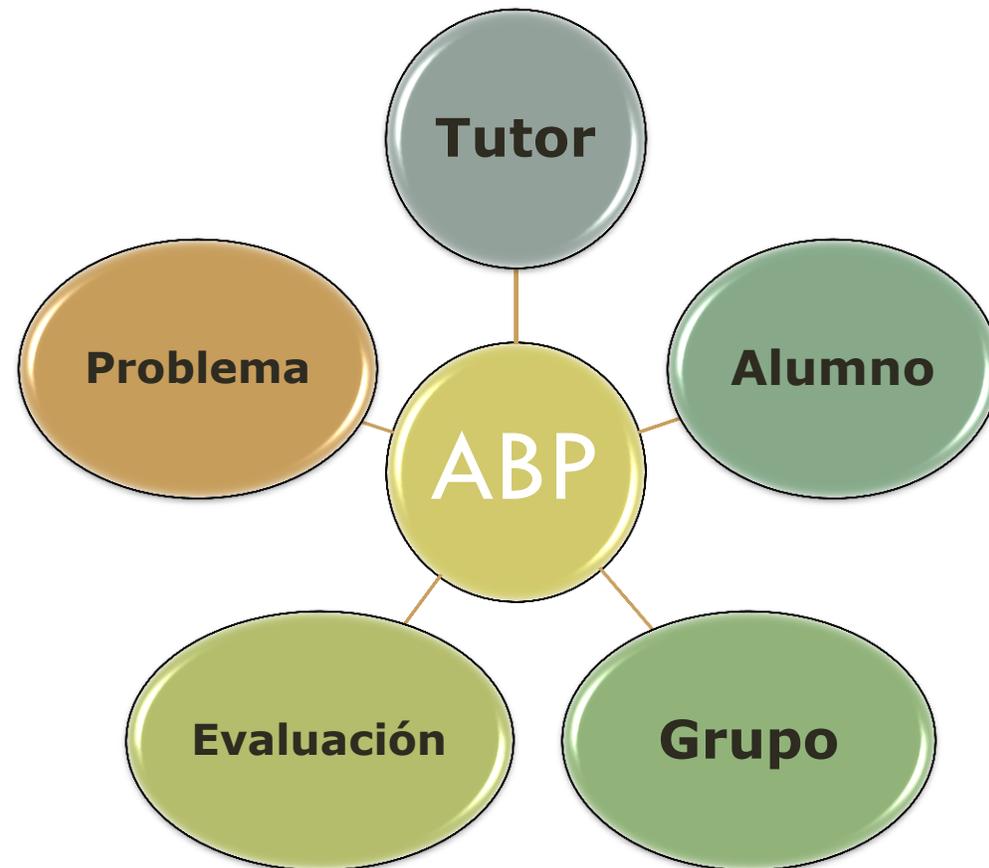


Figura 1: Desarrollo del proceso de ABP (Morales y Landa, 2004)

# ¿CUÁLES SON LOS ELEMENTOS BÁSICOS EN EL ABP?



# ¿CUÁL ES LA DEFINICIÓN DE PROBLEMA?

**El Problema** es el suceso o un conjunto de sucesos que representan el desafío al que los estudiantes se enfrentarán en la práctica y proporciona la relevancia y la motivación para el aprendizaje.



# ¿QUÉ CARACTERÍSTICAS PRESENTA UN PROBLEMA?



- ✓ El diseño del problema debe comprometer el interés de los estudiantes y motivarlos a examinar de manera profunda los conceptos y objetivos que se quieren aprender
- ✓ Los problemas deben llevar a los estudiantes a tomar decisiones o hacer juicios basados en hechos, información lógica y fundamentada
- ✓ El contenido de los objetivos del curso debe ser incorporado en el diseño de los problemas, conectando el conocimiento anterior a nuevos conceptos y ligando nuevos conocimientos a conceptos de otros cursos o disciplinas
- ✓ La cooperación de todos los integrantes del grupo de trabajo es necesaria para poder abordar el problema de manera eficiente

# ¿QUÉ CARACTERÍSTICAS PRESENTA UN PROBLEMA?



- ✓ Las preguntas de inicio del problema deben tener alguna de las siguientes características:
  - Preguntas abiertas, es decir, que no se limiten a una respuesta concreta
  - Ligadas a un aprendizaje previo, es decir, dentro de un marco de conocimientos específicos
  - Temas de controversia que despierten diversas opiniones
- ✓ Los problemas deben estar diseñados para motivar la búsqueda independiente de la información a través de todos los medios disponibles para el alumno y además generar discusión en el grupo.
- ✓ En este proceso, los estudiantes *aprenden a aprender* , por lo tanto, desarrollan la capacidad de aplicar el pensamiento sistémico para resolver las nuevas situaciones que se le presentarán.

# ¿CÓMO SE DISEÑA UN PROBLEMA?

**Es el primer paso en el proceso de aprendizaje.**

*“La situación problemática contiene en sí misma la semilla del interés. Los estudiantes pueden sentirse identificados con personas que deben enfrentarse con lo desconocido y que viven situaciones adversas” (Barrel, 1995 en Torp y Sage, 1998)*

## **Los tutores:**

- Eligen las situaciones problemáticas:
  - Examen de los currículos y medios informativos.
  - Conversación con los miembros de la comunidad y con colegas.
  - Consideran las necesidades y características de los estudiantes.
- Plantean problemas "no estructurados"

# CRITERIOS PARA VALIDAR Y EVALUAR UN PROBLEMA:

- ❖ El problema funcionó como se esperaba ¿por qué si? ¿por qué no?
- ❖ Los estudiantes no presentan dificultades para la comprensión del tema
- ❖ Llegan a la definición esperada del problema
- ❖ Parece motivarles
- ❖ La discusión que les lleva es adecuada: tiempo y extensión
- ❖ Tienen suficiente conocimiento propio
- ❖ Son capaces de generar respuestas en la lluvia de ideas
- ❖ Pueden conectar (organizar) los elementos de la lluvia de ideas
- ❖ Los objetivos de aprendizaje que formulan son los esperados

## **Seguimiento:**

- ❖ Comprobar y ajustar los problemas, durante y después de su uso

# ¿CUÁL ES EL PAPEL DEL TUTOR O DOCENTE?

El **papel del tutor** resulta fundamental para el desarrollo de la metodología del ABP, de hecho, la dinámica del proceso de trabajo del grupo depende de su buen desempeño.

## Guía y orienta desde la posición de experto

Respecto al aprendizaje



- Reflexionar
- Identificar necesidades
- Orientar, rectificar
- Escuchar activamente

Respecto al proceso



- Estimula los acuerdos
- Fomenta la colaboración
- Identifica las conductas difíciles
- Evalúa al grupo y a los estudiantes

# ¿QUÉ HABILIDADES DEBE POSEER EL TUTOR O DOCENTE?

Actuar como guía del aprendizaje  
Hacer preguntas en el momento adecuado

Fomentar el análisis y síntesis de la información

Apoyarse en la búsqueda de la información

Diseñar el currículo y conocer la realidad local, regional, nacional e internacional.

Orientar el aprendizaje a la solución de problemas.

Constatar la adquisición de aprendizajes y asegurarse de que el alumno reciba retroalimentación sobre su desarrollo y desempeño.



# ¿CUÁLES SON LAS RECOMENDACIONES PARA EL TUTOR O DOCENTE?

## TUTOR

Sentirse y comportarse como un miembro más del grupo.

No llevar la dirección del grupo con base en sus propias opiniones, por el contrario, facilitar la dinámica del mismo

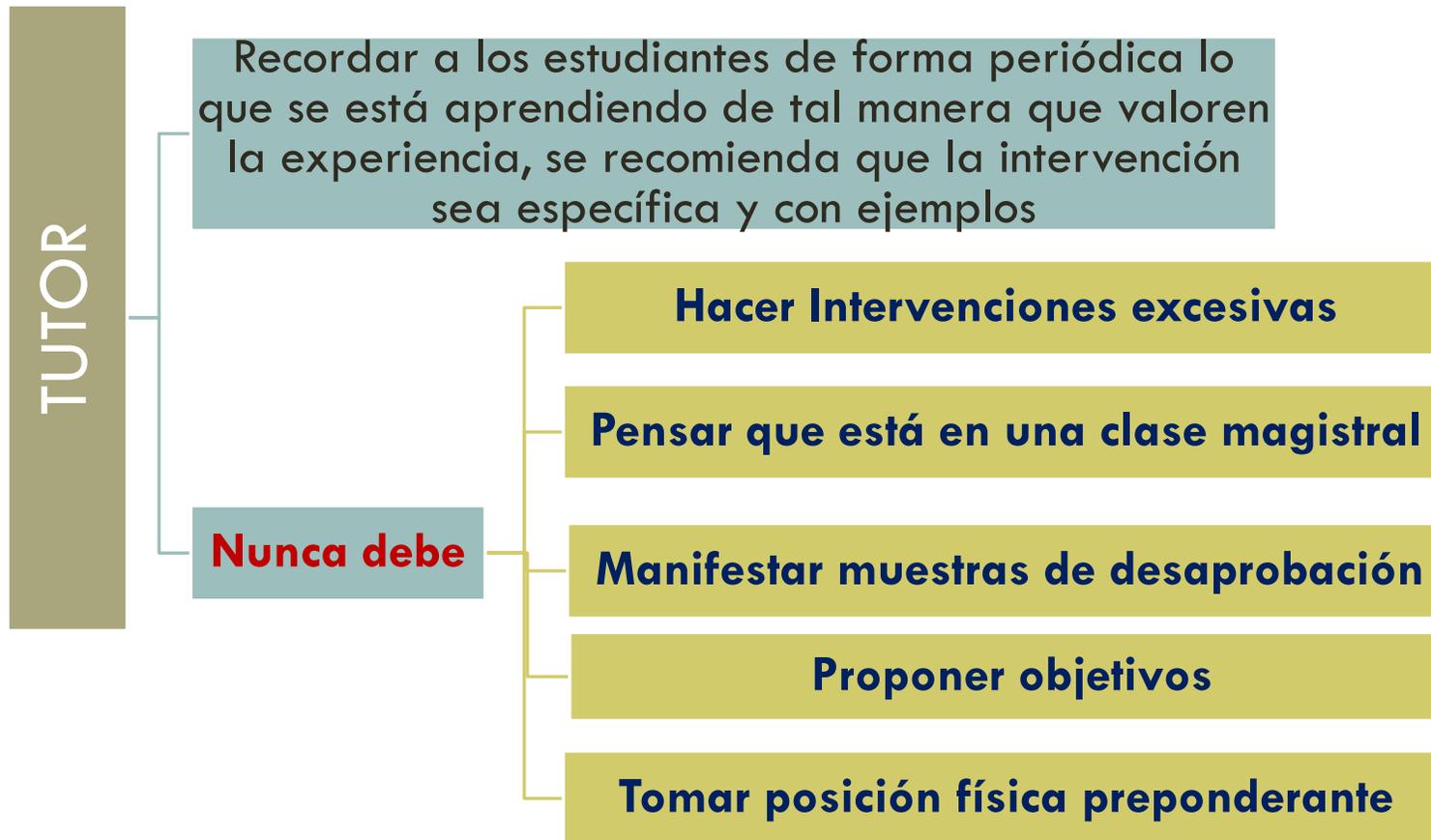
Asegurarse de que los temas y objetivos de aprendizaje analizados y discutidos queden claros para todos los estudiantes

Ayudar a los estudiantes a enfocar los temas centrales de su discusión en lugar de tratar todo tipo de temas al mismo tiempo

En el momento de hacer cualquier intervención se debe considerar si el comentario ayuda a los estudiantes a aprender por sí mismos



# ¿CUÁLES SON LAS RECOMENDACIONES PARA EL TUTOR O DOCENTE?



# EL ESTUDIANTE DEBE SER CAPAZ DE:

## COMPETENCIAS COGNITIVAS

Aprender a formular preguntas y a buscar información para responderlas

Desarrollar un pensamiento crítico que le permita evaluar la información obtenida

Desarrollar el hábito de auto-instrucción o estudio independiente

Saber seleccionar las fuentes de información (bibliografía) más fiables y actualizadas

Considerar el conocimiento logrado en experiencias personales (muy valiosas)



# EL ESTUDIANTE DEBE SER CAPAZ DE:

## COMPETENCIAS INTERPERSONALES

Buscar la cooperación del grupo y compartir las fuentes de información

Mantener un comportamiento basado en el respeto y la cooperación y no en la competencia por el reconocimiento personal

Intervenir cuando el aporte sea una contribución (la cantidad no es sinónimo de calidad)

Escuchar activamente (no solamente oír)

Analizar posibles enfoques de lo investigado con los compañeros



# ¿QUÉ COMPROMISOS DEBE ASUMIR EL ESTUDIANTE?

---

Disposición para trabajar en grupo y retroalimentar el proceso

---

Tolerancia para enfrentar situaciones ambiguas

---

Habilidades para la interacción personal intelectual y emocional

---

Desarrollo imaginativo e intelectual

---

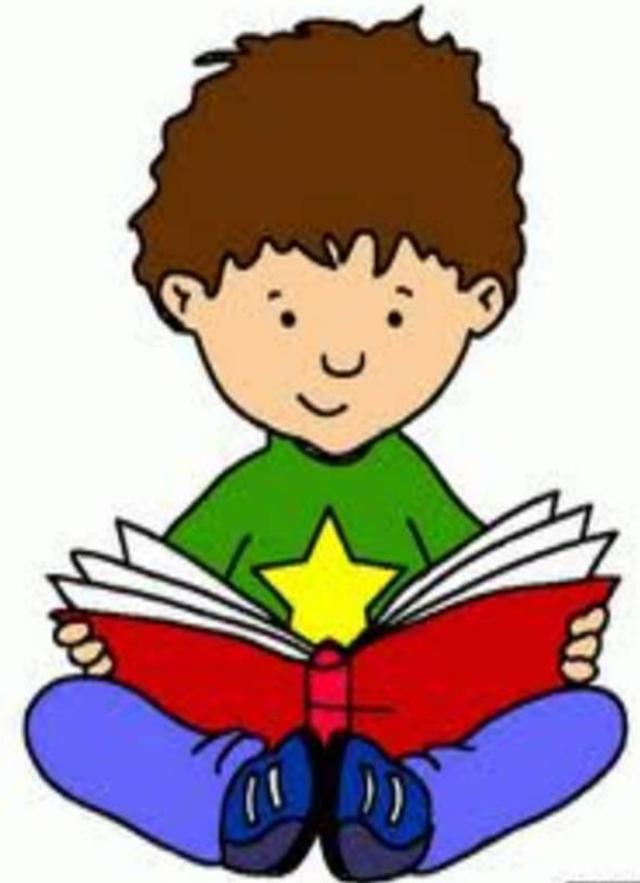
Búsqueda, aportes y visión crítica sobre la información

---

Identificar los mecanismos básicos que explican los aspectos importantes de cada problema

---

Apertura para aprender de los demás y compartir sus aprendizajes



# ¿QUÉ FOMENTA EL ABP?

- ✓ Habilidades cognitivas: pensamiento crítico, análisis, síntesis y evaluación
- ✓ Aprendizaje de conceptos y contenidos propios de la materia de estudio con actitud positiva
- ✓ Habilidad para identificar, analizar y solucionar problemas
- ✓ Toma de decisiones en situaciones nuevas
- ✓ Desarrollar el aprendizaje auto-dirigido
- ✓ Trabajar de manera colaborativa con una actitud cooperativa y dispuesta al intercambio
- ✓ Habilidades comunicativas



# ¿QUÉ FOMENTA EL ABP?

- ✓ Manejar eficientemente diferentes fuentes de información
- ✓ Escuchar y comunicarse de forma efectiva
- ✓ Argumentar y debatir ideas sólidamente fundamentadas
- ✓ Participar en el proceso de toma de decisiones
- ✓ Cuestionar la escala propia de valores: honestidad, responsabilidad y compromiso
- ✓ Demostrar seguridad y autonomía en las acciones

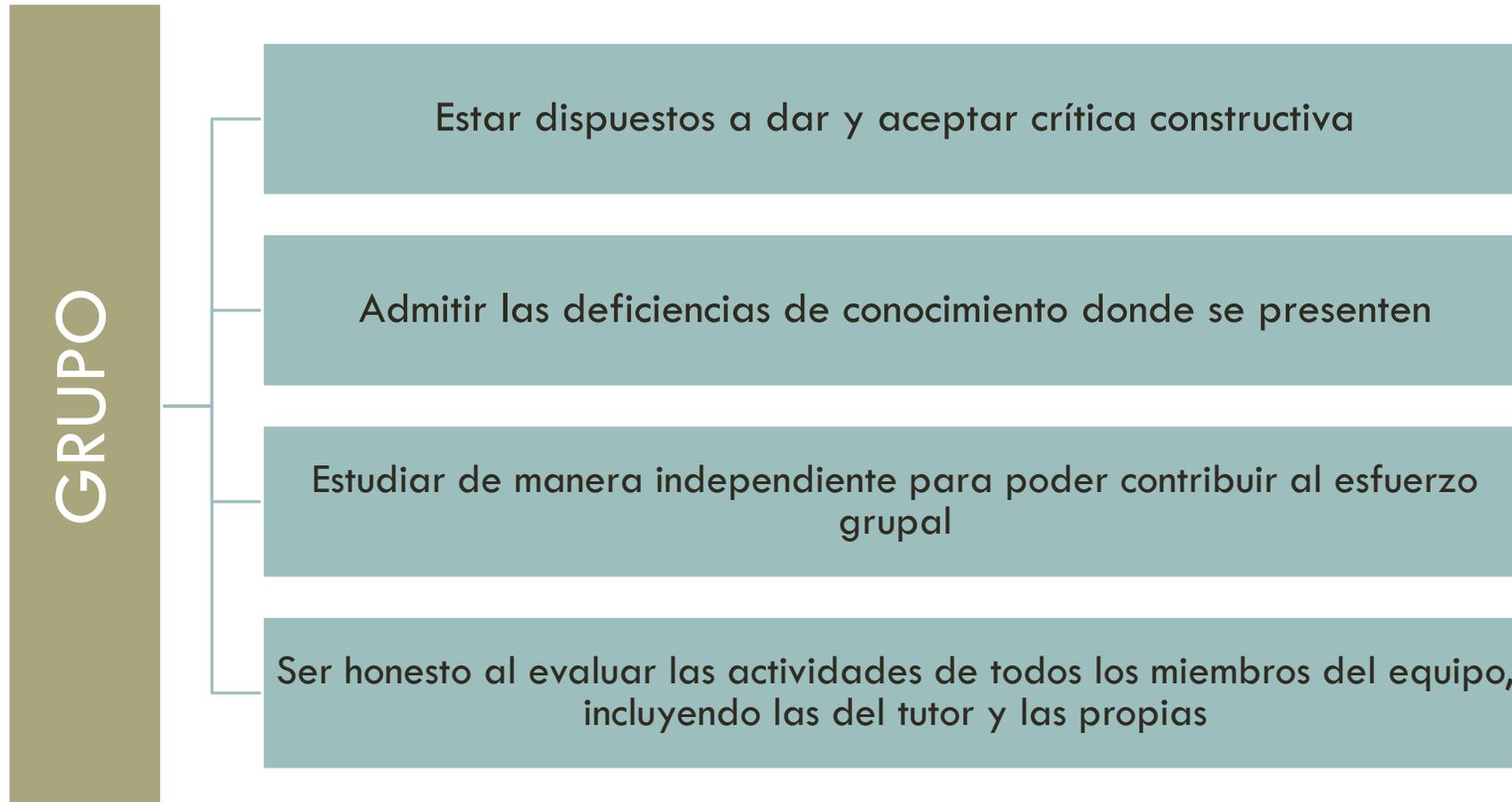


# EL GRUPO



La necesidad de información requerida para entender el problema abre temáticas de estudio a los estudiantes. Ellos pueden trabajar de manera independiente o en grupos pequeños identificando y utilizando todos los recursos disponibles para el estudio de estos temas. Es necesario que compartan el conocimiento adquirido con el resto del grupo.

# EN EL ABP LOS ESTUDIANTES, MIEMBROS DEL GRUPO, TIENEN LA RESPONSABILIDAD DE:



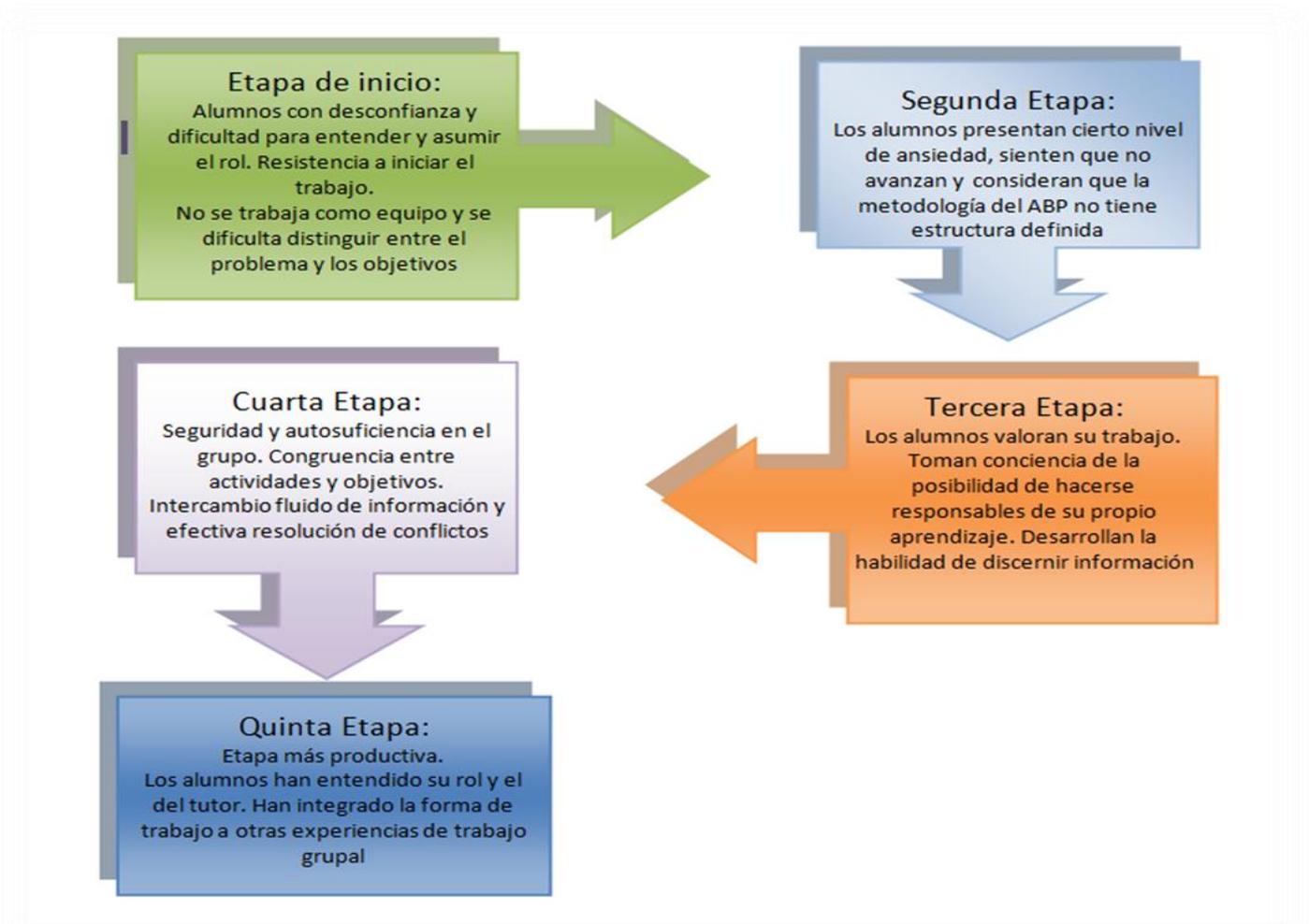
# ¿CÓMO FORMAN EL GRUPO?

- ❖ Integrar entre 6 y 10 estudiantes
- ❖ Con un rol definido:
  - Portavoz
  - Secretario
  - Coordinador
- ❖ Es necesario que los roles roten
- ❖ Es deseable una reunión en un aula con infraestructura adecuada



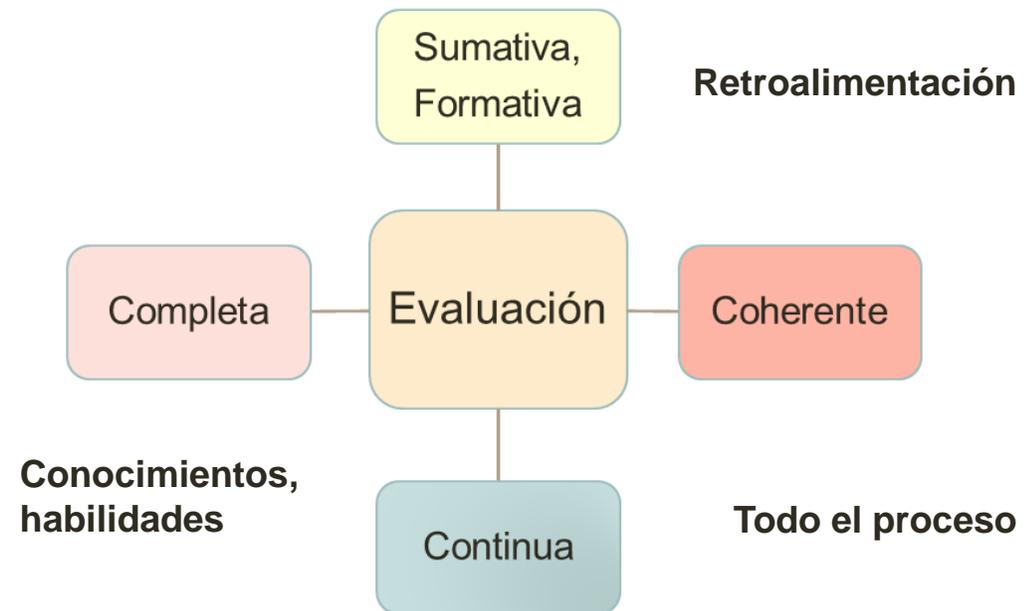
# ¿CÓMO EVOLUCIONA EL GRUPO?

El grupo evoluciona por etapas:



# ¿CÓMO SE EVALÚA EN EL ABP?

Utilizar un método como el ABP implica tomar la responsabilidad de mejorar las formas de evaluación que se utilizan. Los tutores buscan diferentes alternativas de evaluación que además de evaluar, sean un instrumento más del proceso de aprendizaje de los estudiantes.



# ¿QUÉ INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN SE USAN EN EL ABP?

Examen escrito:

- No basado en la reproducción automática de contenidos, sino en la organización coherente de conocimientos .

Caso práctico:

- Para garantizar que los estudiantes son capaces de aplicar habilidades aprendidas durante el curso.

Mapas conceptuales:

- Los estudiantes representan su conocimiento y crecimiento cognitivo a través de la creación de relaciones lógicas entre los conceptos y su representación gráfica.

Evaluación del compañero (co-evaluación):

- Se le proporciona al alumno una guía de categorías de evaluación que le ayuda al proceso de evaluación del compañero. Este proceso, también enfatiza, el ambiente cooperativo del ABP.

# ¿QUÉ INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN SE USAN EN EL ABP?

- Autoevaluación:
  - permite al alumno pensar cuidadosamente acerca de lo que sabe, de lo que no sabe y de lo que necesita saber para cumplir determinadas tareas. Algunos aspectos pueden ser: aprendizaje logrado, tiempo invertido, proceso seguido, etc.
- Evaluación del tutor:
  - consiste en retroalimentar al tutor acerca de la manera en que participó con el grupo. Puede ser dada por el grupo o por un observador externo.
- Presentación oral:
  - El ABP proporciona a los estudiantes una oportunidad para practicar sus habilidades de comunicación. Las presentaciones orales son el medio por el cual se pueden observar estas habilidades.
- Informe escrito:
  - Permite a los estudiantes practicar la comunicación por escrito.



# ¿CUÁLES SON LAS LIMITACIONES DEL ABP?

- ❖ Es una transición difícil: se debe asumir responsabilidades y acciones no comunes en un ambiente de aprendizaje tradicional
- ❖ Necesidad de un alto grado de compromiso y colaboración por parte de la comunidad estudiantil
- ❖ Se requiere de una modificación curricular que implica la interrelación de los cursos
- ❖ Existe mayor necesidad de tiempo:
  - Profesores: Diseño y preparación de problemas, asesoramiento y retroalimentación
  - Estudiantes: Para el logro de aprendizajes significativos

# ¿CUÁLES SON LAS LIMITACIONES DEL ABP?

- ❖ Es más costoso:
  - En capacitación
  - Se trabaja con grupos de 6 a 8 estudiantes, con asesoría de un tutor
- ❖ Conocimiento menos sistemático
- ❖ Disponibilidad de los recursos necesarios

# ¿CUÁLES SON LAS VENTAJAS DEL ABP?

- ❖ El alumno aprende a tomar decisiones metodológicamente
- ❖ Permite la integración de conocimientos de distintas disciplinas
- ❖ Aumenta la Motivación
- ❖ Genera aprendizajes significativos e integrados, gracias a la relación entre el aprendizaje y la vida real
- ❖ Promueve el desarrollo de una cultura de trabajo colaborativo
- ❖ Mejora la comprensión y desarrollo de habilidades interpersonales
- ❖ Potencia el compromiso, la responsabilidad y confianza en el trabajo en equipo
- ❖ Crea nuevos escenarios de aprendizaje

# ¿CUÁLES SON LAS VENTAJAS DEL ABP?

- ❖ Los estudiantes aprenden sobre su propio proceso de aprendizaje
- ❖ Posibilita mayor retención de información
- ❖ Las habilidades que se desarrollan son perdurables
- ❖ Aumenta las habilidades auto-reguladoras y flexibiliza el pensamiento del alumno, capacitándolo para concebir diferentes perspectivas y estrategias de solución
- ❖ Evita las duplicidades en materias, gracias a la modificación curricular para observar la transversalidad
- ❖ El conocimiento que se adquiere en situaciones semejantes al mundo real es utilizable y práctico
- ❖ El conocimiento se adquiere por comprensión antes que por repetición
- ❖ Potencia la capacidad para adaptarse

***¡GRACIAS !***



**SIMULACRO**

---

El profesor Julio Vásquez después de una autoevaluación ha identificado que su enfoque de enseñanza es tradicional; razón por la cual, ha tomado la decisión de hacer cambios como: dar un papel protagónico al estudiante en la construcción de su aprendizaje, ser consciente de los logros que consiguen sus estudiantes, ser un guía o facilitador del aprendizaje que acude a los estudiantes cuando le necesitan y que les ofrece información cuando la necesitan, ofrecer a los estudiantes diversas oportunidades de aprendizaje, ayuda a sus estudiantes a que piensen críticamente orientando sus reflexiones y formulando cuestiones importantes. Los roles del profesor descrito, corresponden a aquellos que utilizan metodologías centradas en el aprendizaje, como:

- a) La enseñanza problémica.
- b) La pedagogía problémica.
- c) El Aprendizaje Basado en Problemas.
- d) El Aprendizaje Problematizador.

Los estudiantes del 3er año “B”, del nivel secundario, luego de un proceso de aplicación de metodologías centradas en el aprendizaje, han logrado cambiar sus roles tradicionales. ¿Cuáles de los siguientes roles no corresponden a las metodologías centradas en el aprendizaje?:

- I. Asume su responsabilidad ante el aprendizaje.
- II. Trabaja en diferentes grupos gestionando los posibles conflictos que surgen.
- III. Presenta poca independencia cognoscitiva y pobre desarrollo del pensamiento teórico.
- IV. Tiene una actitud receptiva hacia el intercambio de ideas con los compañeros.
- V. Comparte información y aprende de los demás
- VI. Es autónomo en la construcción de sus aprendizajes (busca información, contrasta, comprende, aplica, etc.) y sabe pedir ayuda y orientación cuando lo necesite.
- VII. Recibe información en silencio, repite y memoriza. No tiene espacio para la reflexión pues el saber ya está dado.
- VIII. Dispone de las estrategias necesarias para planificar, controlar y evaluar los pasos que lleva a cabo en su aprendizaje.

- a) III, IV
- b) III, V
- c) III, VIII
- d) III, VII

El Aprendizaje Basado en Problemas implica un aprendizaje activo, cooperativo, centrado en el estudiante, asociado con un aprendizaje independiente muy motivado. Entre sus características más importantes tenemos:

- I. Responder a una metodología centrada en el alumno y en su aprendizaje.
- II. Organiza el aprendizaje alrededor de problemas holísticos.
- III. Los alumnos trabajan en pequeños grupos (entre cinco y ocho), lo que favorece que los alumnos gestionen eficazmente los posibles conflictos que surjan entre ellos y que todos se responsabilicen de la consecución de los objetivos previstos.
- IV. Favorece la posibilidad de interrelacionar distintas materias o disciplinas académicas.
- V. Se puede utilizar como una estrategia más dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, aunque también es posible aplicarlo en una asignatura durante todo el curso académico.

- a) I, II, III, IV,
- b) I, II, III, IV, V
- c) I, III, IV, V
- d) II, III, IV, V

Seleccione los procedimientos que pertenecen al ABP y al aprendizaje tradicional

<p>a. Se expone lo que se debe saber</p> <p>b. Se presenta el problema (diseñado, seleccionado)</p>	<p>ABP</p>
<p>c. Se identifican las necesidades de aprendizaje</p> <p>d. Se aprende la información impartida.</p> <p>e. Se da el aprendizaje de la información</p> <p>f. Se presenta un problema para aplicar lo aprendido</p> <p>g. Se resuelve el problema y se identifican problemas nuevos</p>	<p>Aprendizaje tradicional.</p>

- a) ABP (a, b, c, d)- Aprendizaje Tradicional (e, f, g)
- b) ABP (b, c, e, g)- Aprendizaje Tradicional (a, d, f )
- c) ABP (b, c, d, g)- Aprendizaje Tradicional (a, e, f )
- d) ABP (a, c, e, g)- Aprendizaje Tradicional (b, d, f )

Según Exley y Dennick (2007) las fases del ABP, son

- I. Aclarar términos y conceptos
- II. Definir los problemas
- III. Analizar los problemas: preguntar, explicar, formular hipótesis, etc.
- IV. Hacer una lista sistemática del análisis
- V. Formular los resultados del aprendizaje esperados
- VI. Aprendizaje independiente centrado en resultados
- VII. Sintetizar y presentar nueva información

a) I, II, III, IV, VI, VII

b) I, III, IV, V, VII

c) II, III, IV, V, VI, VII

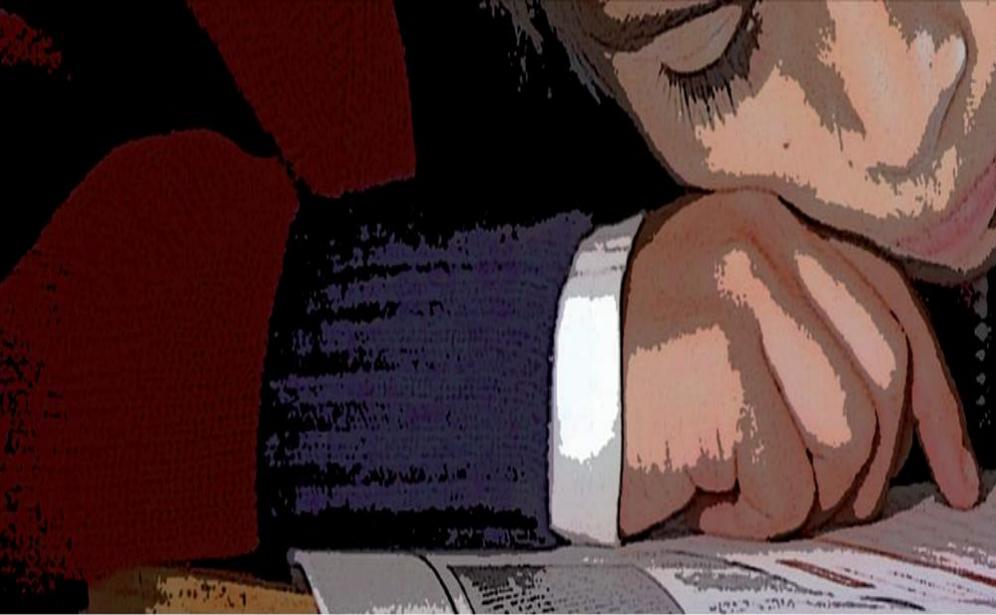
d) I, II, III, IV, V, VI, VII

Si cambian las maneras de aprender y enseñar, también será necesario modificar la forma de evaluar los aprendizajes. El alumno “ideal” ya no es aquel que en examen final obtiene una calificación sobresaliente porque ha estudiado de memoria la lección. El alumno “ideal” ahora es aquel que ha adquirido, por medio de un aprendizaje autónomo y cooperativo, los conocimientos necesarios y que, además, ha desarrollado y entrenado las competencias previstas en el programa de la materia gracias a una reflexión profunda y a una construcción activa de los aprendizajes. Desde esta perspectiva, para evaluar estos aprendizajes no se puede utilizar una de las siguientes técnicas:

- a) Caso práctico, en el que los alumnos tengan que poner en práctica todo lo que han aprendido.
- b) Un examen, que implique que el alumno organice coherentemente sus conocimientos.
- c) Autoevaluación y co-evaluación.
- d) Un examen basado en la reproducción automática de los contenidos estudiados



**PEDAGOGÍA POR PROYECTOS.** |



# Pedagogía por proyectos

Afirmaciones	¿De acuerdo? ¿En desacuerdo? ¿Por qué?
Trabajar con proyectos significa tener un aula organizada, dinámica y activa.	
Los resultados del proyecto son objetos variados y vistosos que elaboran los estudiantes.	
En los proyectos, los estudiantes hacen mucho trabajo, uno tras otro.	
Los proyectos permiten aprender los diferentes conocimientos de manera secuencial, paso a paso.	
Trabajar con proyectos posibilita principalmente el desarrollo de la autonomía en el estudiante.	
El proyecto es un modo de organizar el aprendizaje y la enseñanza.	
Los proyectos propician procesos de aprendizaje cognitivos y prácticos, fundamentalmente.	
El proyecto emerge de la vida de la comunidad y de la resolución de problemas del contexto escolar.	
El proyecto, como una forma de organización de la enseñanza, exige una nueva didáctica y la reestructuración de la escuela y el aula de clases.	
Los niños no disponen aún de las capacidades necesarias para resolver el problema que aborda el proyecto ¡Qué van a poder, es complicado para ellos! ¡Son muy pequeños!	



# RUTAS DEL APRENDIZAJE

PROYECTO DE APRENDIZAJE PARA  
EL LOGRO DE COMPETENCIAS



# ¿POR QUÉ EL PROYECTO DE APRENDIZAJE ES UNA OPCIÓN PARA EL LOGRO DE COMPETENCIAS?

“Asumir el enfoque por competencias implica repensar nuestra práctica docente, las formas en que organizamos y planteamos las actividades de aprendizaje y enseñanza, así como la correspondencia entre nuestro discurso pedagógico y lo que realmente ocurre en el aula.

En esta búsqueda de correspondencia entre discurso y práctica el MINEDU propone los proyectos de aprendizaje porque permiten organizar las situaciones didácticas de cara al desarrollo de las competencias”.

**MINEDU, 2014**

**FASCÍCULO DE RUTAS DEL APRENDIZAJE**

**Los proyectos de aprendizaje para el logro de competencias**



PERÚ

Ministerio de Educación



**RUTAS DEL APRENDIZAJE**

Los proyectos de aprendizaje para el logro de competencias

# EN ESE SENTIDO LOS PROYECTOS DEBEN PROVOCAR QUE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS MOVILICEN SUS:

Capacidades para el desarrollo de competencias, mediante:

- ❖ La ejercitación continua en contextos desafiantes.
- ❖ Una cuota alta de interacción y comunicación.
- ❖ La indagación y la reflexión crítica permanentes.
- ❖ El planteamiento de retos que despierten la curiosidad y el interés.
- ❖ El compromiso y agrado con la acción de respuesta al desafío.



# Los proyectos de aprendizaje para el logro de competencias



## ¿QUÉ CARACTERÍSTICAS DEBE TENER UN PROYECTO DE APRENDIZAJE PARA EL LOGRO DE COMPETENCIAS?

2.1 ¿Qué es un proyecto de aprendizaje?

# ¿QUÉ ES UN PROYECTO DE APRENDIZAJE?

Desde el Ministerio de Educación, definimos el proyecto de aprendizaje como:



Una forma de planificación integradora que permite desarrollar competencias en los estudiantes, con sentido holístico e intercultural, promoviendo su participación en todo el desarrollo del proyecto. Comprende además procesos de planificación, implementación, comunicación y evaluación de un conjunto de actividades articuladas, de carácter vivencial o experiencial, durante un periodo de tiempo determinado, según su propósito, en el marco de una situación de interés de los estudiantes o problema del contexto.

# ¿CUÁLES SON LAS CARACTERÍSTICAS DE UN PROYECTO DE APRENDIZAJE?



**La resolución de una situación o un problema de interés del estudiante.**



**El protagonismo de los estudiantes.**



**La movilización de capacidades y el desarrollo de las competencias de diferentes aprendizajes fundamentales.**



Una planificación conjunta (docente-estudiantes) dentro de un determinado tiempo.



La organización de los equipos de acuerdo a los propósitos que se pretenden desarrollar en el proyecto.



La obtención de un producto concreto.



Investigación



Vivenciar diversas experiencias y actividades



El desarrollo de actitudes de convivencia y diálogo intercultural

# ¿CUÁLES SON LAS FASES DE UN PROYECTO DE APRENDIZAJE?



# FASE 1: PLANIFICACIÓN

- Selección y definición de una situación o un problema del contexto.
- Sensibilización.
- Preplanificación con los estudiantes.
- Determinación del título del proyecto.
- Planificación del proyecto por el docente.



# DEFINIR EL PROYECTO

## a. Generar una idea o un tema para un proyecto.

- ❖ Conversando y preguntando a los estudiantes sobre sus inquietudes respecto a la información, recreación, arte, deporte; observando qué les interesa y motiva, etcétera.
- ❖ A partir de artículos, lecturas, noticias curiosas o de actualidad.
- ❖ Del análisis de las competencias y capacidades que plantean las rutas del aprendizaje.
- ❖ Revisando la dinámica de la escuela o de la localidad.
- ❖ Observando los problemas de la escuela o la comunidad que afectan y/o preocupan a los niños y las niñas, y por tanto los motiva a buscar soluciones o respuestas para su mejora.

# DEFINIR EL PROYECTO

## **b. Condiciones básicas para promover la participación de los estudiantes:**

- ❖ Crear un ambiente de confianza y de escucha mutua “libre de riesgos”.
- ❖ Otorgar el tiempo suficiente para que los estudiantes formulen, procesen y respondan a las preguntas.
- ❖ Estimular la participación sin censuras, respetando sus creencias, saberes, cosmovisión y saberes previos, a través de la técnica de la lluvia de ideas.
- ❖ Acondicionar el ambiente físico del aula.
- ❖ Prever materiales para facilitar la anotación de las ideas (rotafolio, pizarrón, computadora).

# DISEÑAR EL PROYECTO CON LA PARTICIPACIÓN DE LOS ESTUDIANTES

**Las preguntas orientadoras que permiten movilizar y dar coherencia a las actividades del proyecto:**



## ¿QUÉ QUEREMOS SABER / HACER?

- Se establecen el/los aprendizaje(s) y el/los producto(s) final(es) que se obtendrán del proyecto.

## ¿CÓMO LO HAREMOS?

- Se detallan claramente las actividades y tareas que contemplará el proyecto.

## ¿CUÁNDO LO HAREMOS?

- Se estima el tiempo que los niños y las niñas necesitan para realizar las actividades o tareas. Se elabora una agenda.

## ¿QUIÉNES LO HAREMOS? ¿QUIÉNES NOS AYUDARÁN?

- Se asignan los roles y las responsabilidades para la ejecución del proyecto. Esto implica al profesor, los estudiantes, las familias...

## ¿QUÉ NECESITAREMOS?

- Se anticipan los recursos necesarios para ejecutar las actividades del proyecto.

# Durante el proceso de planificación, los estudiantes pueden realizar las siguientes acciones:

Registran las preguntas orientadoras del proyecto y las conversan entre ellos y con el docente.

Activan sus saberes previos y expectativas.

Formulan preguntas para investigar.

Organizan la planificación del proyecto.



# PLANIFICACIÓN PEDAGÓGICA DEL PROYECTO

- ✓ La planificación del proyecto es una responsabilidad directa del docente.
- ✓ Consiste en estructurar actividades de aprendizaje para un grupo de estudiantes concretos, durante un periodo de tiempo determinado.
- ✓ Se busca poner en práctica experiencias de aprendizaje que permitan desarrollar las competencias y capacidades de los aprendizajes fundamentales para resolver una situación de interés o un problema del contexto previamente consensuado y negociado con los estudiantes.

# a. Formulación de las situaciones de aprendizaje

En la planificación es importante que propongamos situaciones de aprendizaje que posibiliten el desarrollo de las competencias previstas.

## SITUACIONES DE APRENDIZAJE

- ✓ Contribuir al logro de los aprendizajes; por lo tanto, deben ser imprescindibles para el desarrollo del proyecto. Ser interdisciplinarias; al relacionarse y complementarse los diferentes aprendizajes y estrategias, el proyecto gana un sentido de unidad.
- ✓ Establecer complementariedad entre una y otra actividad, y a nivel de los aprendizajes que suscitan.
- ✓ Promover una mediación docente centrada en el rol protagónico del estudiante.
- ✓ Permitir desarrollarse más allá del aula y la escuela; es decir, en contextos donde se desenvuelve la vida de los estudiantes.
- ✓ Proponer a los estudiantes asumir roles activos; tomar decisiones, tener iniciativa, trabajar de manera colaborativa y construir su propio conocimiento.
- ✓ Ser sencillas en su redacción y usar un lenguaje sintético en su planteamiento.



# Se pueden utilizar estrategias didácticas tales como:

• Visitas	• Investigación con expertos
• Recorridos guiados	• Estudio de casos
• Observación	• Experimentos
• Investigaciones	• Construcción y diseño de un producto
• Reportes	• Invitaciones
• Entrevistas	• Exposiciones
• Enseñanza entre pares	• Periódico mural
• Debates	• Simulaciones
• La asamblea de aula	• Resolución de problemas
• La enseñanza	• Dramatización
• La exploración libre	• Juego de roles
• Entrevistas y sesiones de trabajo	• Acciones de promoción y desarrollo

## b. Componentes básicos del proyecto de aprendizaje

<b>¿QUÉ?</b>	Título del proyecto: descripción de la situación que va a desarrollarse (un problema o un tema de interés de los estudiantes).
<b>¿PARA QUÉ?</b>	Definición de competencias y capacidades que se van a desarrollar. Productos que se deben alcanzar.
<b>¿CÓMO?</b>	Estrategias y actividades didácticas de aprendizaje. Evaluación.
<b>¿DÓNDE?</b>	Escenarios de aprendizaje: dentro y fuera del aula
<b>¿CON QUIÉNES?</b>	Recursos humanos: docentes, familias, miembros de la comunidad.
<b>¿CON QUÉ?</b>	Recursos externos: materiales educativos, equipos, etcétera
<b>¿EN QUÉ TIEMPO?</b>	Horas de aprendizaje, cronograma de las actividades más importantes.

## FASE 2: IMPLEMENTACIÓN

- ✓ Desarrollo del proyecto: investigar, indagar, vivenciar experiencias.
- ✓ Realización de actividades y/o tareas: individuales o colectivas.



# ¿Cómo se evidencia la mediación del docente?

Cuando:

- ✓ Modela la adquisición de destrezas frente a los estudiantes, en casos como identificar la idea principal en un texto, elaborar un cuestionario, etcétera.
- ✓ Amplía la información con conocimientos básicos que requieren los estudiantes para el desarrollo del proyecto.
- ✓ Revisa las actividades de aprendizaje de los estudiantes y, en consecuencia, planea una sesión de aprendizaje para la adquisición de los conocimientos básicos requeridos para el proyecto.
- ✓ Monitorea constantemente el nivel de comprensión en los grupos (las consignas, conceptos y conocimientos que involucra el proyecto).
- ✓ Se reúne constantemente con los grupos para ver sus avances.
- ✓ Ayuda a los estudiantes conforme lo requieran.

# ¿Qué genera en los estudiantes este tipo de mediación?

- ✓ Formulan hipótesis.
- ✓ Exploran.
- ✓ Elaboran conceptos.
- ✓ Investigan.
- ✓ Revisan información.
- ✓ Utilizan recursos tecnológicos.
- ✓ Trabajan entre pares.
- ✓ Interactúan con otros actores de la comunidad: sabios(as), ancianos(as), artesanos(as), autoridades, entre otros.
- ✓ Hacen seguimiento al progreso diario.
- ✓ Redactan textos.
- ✓ Comparten los avances con sus compañeros.
- ✓ Experimentan, prueban, ensayan.
- ✓ Construyen.
- ✓ Comparten información.



# Algunas orientaciones para gestionar la implementación del proyecto

- ✓ Recordarles las metas del proyecto, haciendo referencia a las preguntas orientadoras, para mantenerlos enfocados y motivados.
- ✓ Promover el aprendizaje cooperativo; es decir, pasar del trabajo en grupo a la cooperación.
- ✓ Hacer seguimiento al plan y al cronograma acordado. Hay que cuidar siempre que las actividades del proyecto se lleven a cabo, haciendo cumplir las fechas límite, monitoreando los avances y ofreciendo la retroalimentación necesaria.
- ✓ Brindar información, siempre debemos ofrecerles sugerencias y pautas que los ayuden a cumplir sus actividades.

- ✓ Observar y regular el comportamiento de los estudiantes recordándoles las normas de convivencia que se han acordado.
- ✓ Reajustar las actividades de aprendizaje, observando qué actividades son de mayor dificultad o cuáles les gustan más, para tomar decisiones oportunas.
- ✓ Favorecer la metacognición continua durante las actividades, invitándolos a reflexionar sobre cómo están aprendiendo y qué están haciendo con el fin de autoevaluarse y autorregularse.
- ✓ Monitorear constantemente el trabajo, porque solo así podremos determinar si el grupo (que debe ser pequeño) entendió bien la tarea o si está funcionando como equipo cooperativo.

# Pautas para monitorear el trabajo en equipo

VERIFICA SI...	SI SE CUMPLE, PUEDES DECIR...	SI NO SE CUMPLE, PUEDES DECIR...
Los miembros del grupo están cerca unos de otros.	¡Buena colocación!	Acerquen más sus sillas.
El grupo tiene los materiales adecuados para la tarea.	Bien, están preparados.	Preparen lo que necesitan. Ahora regreso para verificarlo.
Se están aplicando los roles.	¡Bien! Están haciendo su trabajo.	¿Quién es el encargado de...?
El grupo ha comenzado la tarea.	¡Bien! Ya comenzaron.	Muéstrenme si ya comenzaron. ¿Necesitan ayuda?
Están aplicando las destrezas sociales adecuadas.	¡Muy buena participación!	Pregúntense por qué no están logrando ponerse de acuerdo.
Están realizando bien la tarea.	Están siguiendo muy bien las indicaciones. ¡Buen trabajo!	Necesitan elaborar respuestas más completas. ¿Alguien puede explicar al grupo, o les explico de nuevo?
Si los estudiantes más reacios están participando.	Me alegra ver que todos están participando.	Recuerden que todos deben estar en condiciones de representar al equipo.
No hay ningún miembro que esté dominando a los demás.	Todos están participando por igual. ¡Excelente trabajo!	Intercambiamos roles: los que dirigen ahora anotan y viceversa.
Están trabajando de manera efectiva.	El grupo de ustedes está trabajando de maravilla. ¿Qué es lo que les ha ayudado a trabajar tan bien?	¿Cómo ha funcionado el trabajo en grupo? Propongan tres ideas para mejorar.

# Pautas para asignar responsabilidades dentro del grupo

- ✓ Implementar una asignación de roles (responsabilidades) para el cumplimiento de una tarea.
- ✓ Crear equipos pequeños de no más de cinco estudiantes
- ✓ Propiciar en cada equipo un proceso de generación de normas de convivencia, y distribuir roles que vayan rotando entre los diferentes estudiantes:

## Coordinador:

Es quien propicia que se mantenga el interés por la actividad dentro del equipo y colabora para que se asuman las responsabilidades individuales y de grupo.

## Relator:

Es el responsable de escribir todos los procesos; también, de recopilar y sistematizar la información para entregársela al docente.

## Responsable de materiales:

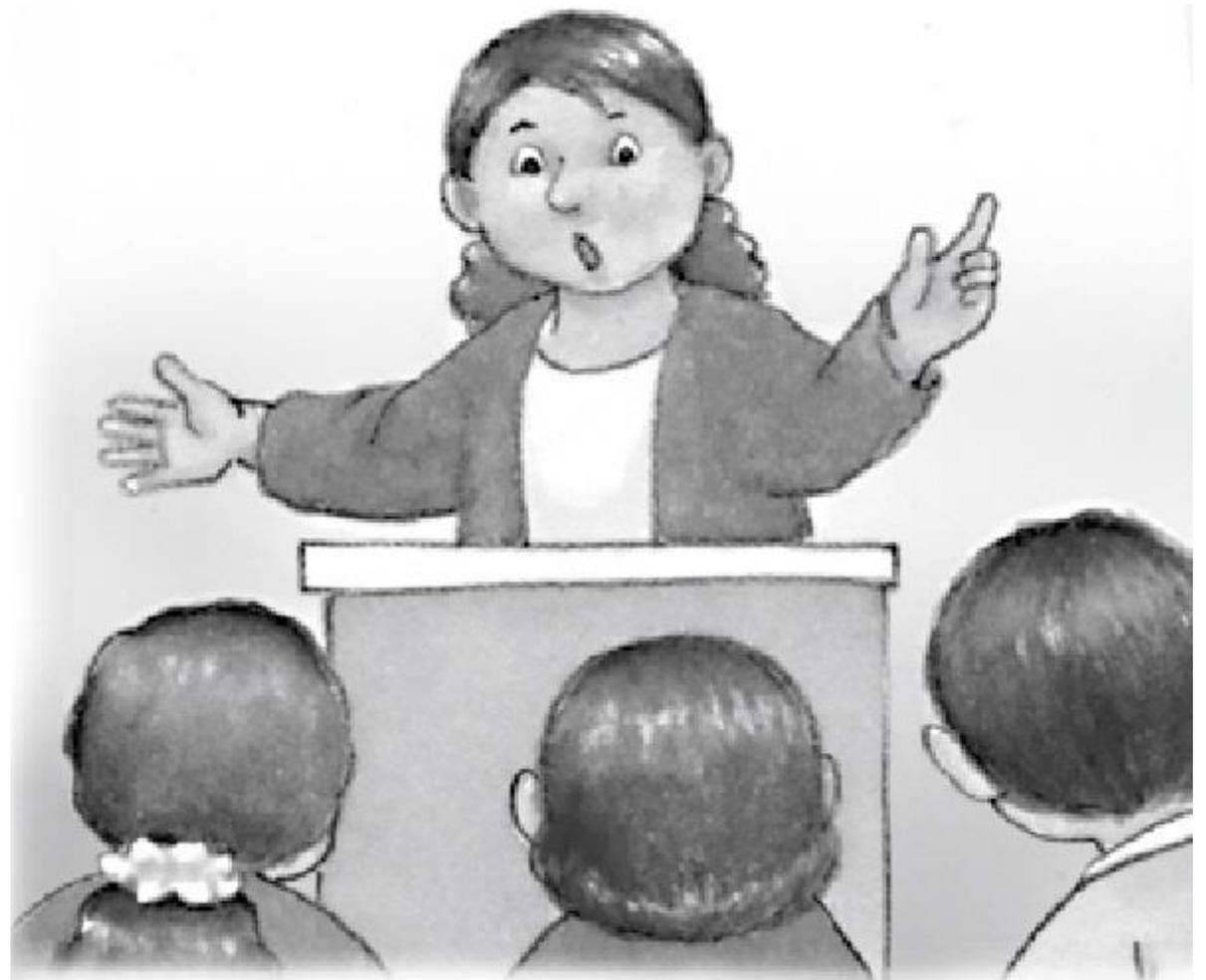
Es quien consigue el material y/o las herramientas necesarias para el desarrollo de las actividades y/o procesos del proyecto.

## Responsable del uso del tiempo:

Es quien controla el cronograma de tiempo establecido, y que el equipo desarrolle las diferentes actividades dentro del tiempo pactado.

## FASE 3: COMUNICACIÓN

**Socialización de los productos del proyecto.** Dependiendo del proyecto, los estudiantes pueden organizar la documentación y los productos del proyecto para ser comunicados, de manera clara y sencilla, generando satisfacción frente a la tarea culminada.



# Preguntas para organizar la comunicación del proyecto

- ✓ ¿Cuándo será la comunicación del proyecto?
- ✓ ¿Cómo darán a conocer las actividades realizadas y los productos logrados?
- ✓ ¿A quién(es) comunicarán los resultados del proyecto?
- ✓ ¿Qué recursos necesitan para comunicar el proyecto realizado?
- ✓ ¿Cómo serán las invitaciones y a través de qué medio?



# ¿Cómo comunicar los resultados?

- ❖ Mediante una exposición.
- ❖ Un periódico mural.
- ❖ Un reportaje.
- ❖ Una exposición fotográfica.
- ❖ Un festival, una muestra de los trabajos, etcétera.



# Una comunicación o socialización efectiva del proyecto implica que:

- ✓ Todos los estudiantes presenten los resultados mediante diversas técnicas, y dirigiéndose tanto al profesor como a sus compañeros. Es importante el “lugar” que le den a cada miembro del equipo durante la presentación.
- ✓ Haya calidad en el contenido y en la utilización de recursos (papelógrafos, diapositivas, audiovisuales) para mostrar imágenes, mapas, diagramas, cronogramas y tablas que explican el tema del proyecto.
- ✓ La organización de la presentación tenga un orden lógico y claridad.
- ✓ Los estudiantes lo presenten con naturalidad, seguridad, buen vocabulario conocimiento del proceso que tuvieron que seguir para realizarlo.



El Día del Logro es una buena ocasión para comunicar los resultados del proyecto. Así, la comunidad educativa aprecia y valora la labor docente, y siente que sus hijos están desarrollando habilidades útiles para sus vidas.



# LA EVALUACIÓN EN EL PROYECTO

- ❖ Reflexión: metacognición.
- ❖ Evaluación del proyecto por los estudiantes y por el profesor.
- ❖ Evaluación de los aprendizajes durante el proyecto.



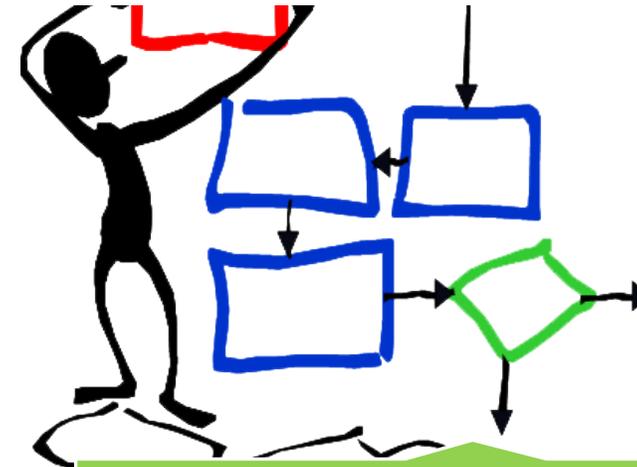
# ¿Qué se evalúa en un proyecto de aprendizaje?



Las competencias que deben demostrar los estudiantes.

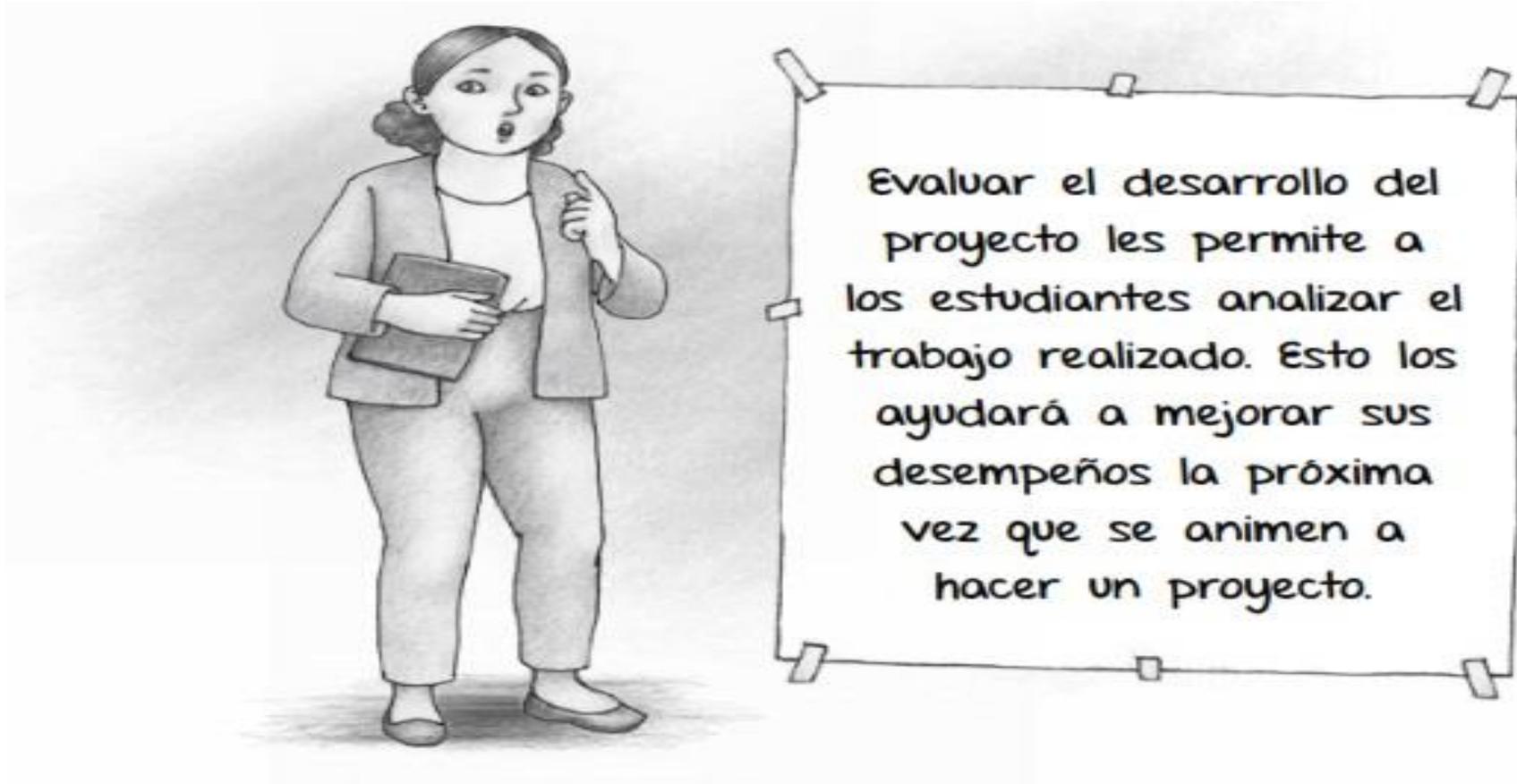


Los productos que deben mostrar. Por ejemplo: recetario de cocina, reporten de sus investigaciones, maquetas, presupuestos, etcétera.



El proceso que han seguido para alcanzar los propósitos trazados

Recuerda que cuando trabajamos por proyectos no solo evaluamos el progreso de los aprendizajes de los estudiantes, sino también las actividades del proyecto mismo. En este sentido:



# Autoevaluación



Es conveniente que los estudiantes se autoevalúen para que tomen así conciencia por sí mismos de sus logros, errores y aspectos que deben mejorar durante su participación. Esto generará en ellos una actitud más responsable ante su propio aprendizaje.

***¡GRACIAS !***



**SIMULACRO**

---

La profesora Maria Villasis, Sub Directora de Formación General de la IE N° 6457, después de realizar una supervisión a los docentes de VI ciclo de Educación Básica Regular identificó que la mayoría de los docentes planifican las unidades de aprendizaje mediante Proyectos de Aprendizaje. Determine la verdad o falsedad de los criterios considerados por la profesora María para establecer la correspondencia de los proyectos de aprendizaje con la unidad de aprendizaje.

- I. Promueven la resolución de una situación o un problema de interés del estudiante. ( )
- II. Promueven el protagonismo de los estudiantes. ( )
- III. Movilizan las capacidades y el desarrollo de las competencias de diferentes aprendizajes fundamentales. ( )
- IV. Presentan una planificación conjunta (docente-estudiantes) dentro de un determinado tiempo. ( )
- V. Promueven la organización de los equipos de acuerdo a los propósitos que se pretenden desarrollar ( )
- VI. Deben generar un producto concreto ( )
- VII. Promueven la investigación. ( )
- VIII. Promueven la vivencia de diversas experiencias y actividades. ( )
- IX. Desarrollan actitudes de convivencia y diálogo intercultural( )

- a) V, V, V, V, V, V, V, V,
- b) V, V, V, V, F, F, F, F, F,
- c) F, F, F, F, F,, V, V, V, V
- d) F, F, F, F, F, F, F, F, F,

Las fases de un proyecto de aprendizaje, según el MINEDU, son las siguientes:

- a) Planificación, Implementación, Comunicación, Evaluación
- b) Planificación, Implementación, Comunicación.
- c) Planificación, Implementación, Evaluación.
- d) Diagnóstico, Planificación, Implementación, Evaluación.

No corresponde a las actividades de la fase de planificación de un proyecto de aprendizaje:

- a) Selección y definición de una situación o un problema del contexto.
- b) Comunicación.
- c) Pre planificación con los estudiantes.
- d) Determinación del título del proyecto.
- e) Planificación del proyecto por el docente.

Las actividades de la fase de implementación de un proyecto de aprendizaje, son:

A. Desarrollo del proyecto: investigar, indagar, vivenciar experiencias.

B. Monitoreo y asesoramiento pedagógico.

C. Realización de actividades y/o tareas: individuales o colectivas.

a) A y C

b) A y B

c) B y C

d) A, B y C

Es la actividad de la fase de comunicación de un proyecto de aprendizaje:

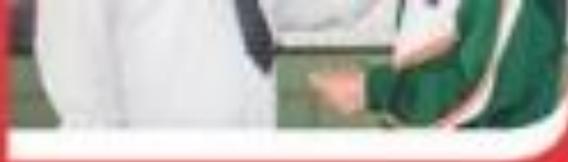
- a) Socialización de las tareas ejecutadas del proyecto.
- b) Socialización de los productos del proyecto.
- c) Socialización y publicación de los productos del proyecto.
- d) Celebración del día del logro.

No corresponde a las actividades del proceso de evaluación de un proyecto de aprendizaje.

- a) Reflexión: metacognición.
- b) Evaluación del proyecto por el profesor.
- c) Evaluación del proyecto por los estudiantes y por el profesor.
- d) Evaluación de los aprendizajes durante el proyecto.

¿Qué se evalúa en un proyecto de aprendizaje?

- a) Los productos que deben mostrar y el proceso que ha seguido para alcanzar los propósitos trazados.
- b) Las competencias que deben demostrar los estudiantes y los productos que deben mostrar
- c) Las competencias que deben demostrar los estudiantes; los productos que deben mostrar; el proceso que ha seguido para alcanzar los propósitos trazados.
- d) Las competencias que deben demostrar los estudiantes y el proceso que ha seguido para alcanzar los propósitos trazados.



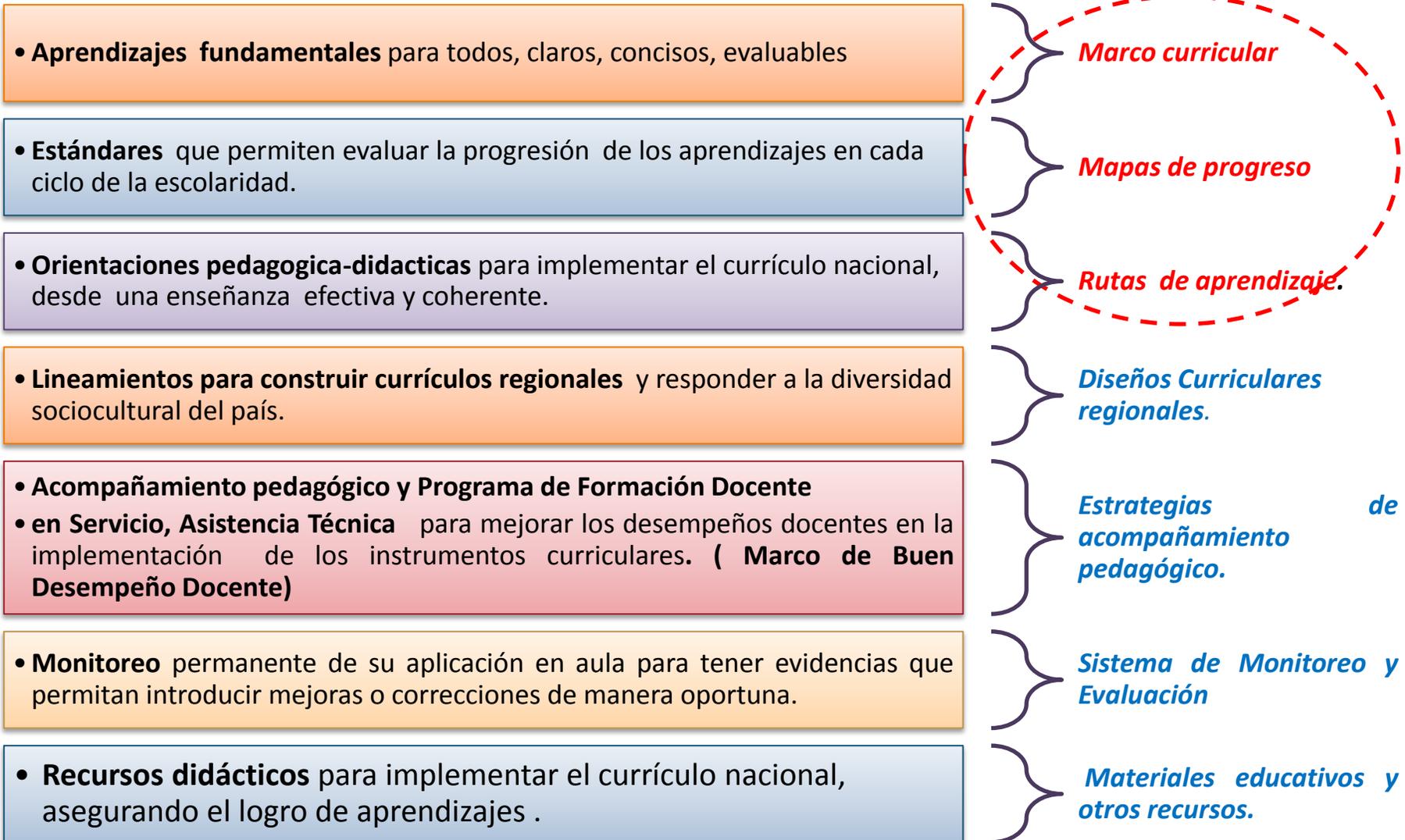
# MARCO CURRICULAR NACIONAL

# La política curricular considera aspectos importantes :

- Un proyecto de país.
- Una visión del aprendizaje.
- Un diagnóstico de la situación actual.



# ¿Cuáles son las políticas educativas?





PERÚ

Ministerio  
de Educación

## Hacia un sistema curricular: ¿por qué, para qué y cómo?

1. El punto de partida: situación curricular actual
2. El punto de llegada: un sistema articulador y orientador
3. Cómo llegar: la ruta de construcción



PERÚ

Ministerio  
de Educación

## El punto de partida (1)

- ❑ Dos son las principales funciones del currículo:
  - Orientar la labor docente
  - Explicitar las intenciones / demandas educativas de una sociedad
- ❑ Para cumplir estas funciones, debe tener estas características:
  - **Baja densidad:** la cantidad de contenidos debe ser proporcional al tiempo disponible durante el período de enseñanza, a fin de evitar una elevada concentración de contenidos que haga imposible cumplir con la programación curricular.
  - **Gradualidad:** desarrollo de las competencias de manera continua y progresiva a lo largo de los ciclos y niveles, sentando en los primeros grados las bases que deberán consolidarse y profundizarse al pasar de un grado a otro.
  - **Pertinencia:** las competencias y capacidades deben aplicarse para resolver problemas cotidianos y en diversos contextos y escenarios.



PERÚ

Ministerio de Educación

## El punto de partida (2)



### Un Diseño curricular nacional

2363 conocimientos

2158 capacidades

1114 actitudes

151 competencias



### Varios GR (6) con Diseños curriculares propios

DCR 1:

Inicial: **379** conocimientos y capacidades, **143** actitudes.

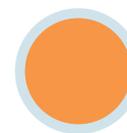
Primaria: **806** capacidades, **413** actitudes, **989** conocimientos.

Secundaria: **1466** capacidades, **113** actitudes y **2017** conocimientos

DCR 2:

Inicial: **680** capacidades, **400** actitudes.

Primaria y Secundaria: **2464** capacidades, **312** actitudes y **921** conocimientos



### Mapas de progreso

Comunicación

Matemática

...

*se organizan en dominios, niveles con sus respectivos indicadores*





PERÚ

Ministerio  
de Educación

## El sistema curricular

**Un andamiaje al servicio de una política que:**

- ✓ *Brinde orientaciones claras hacia el logro de los aprendizajes de los estudiantes.*
- ✓ *Su eje y punto de partida son los aprendizajes fundamentales*
- ✓ *Articule, simplifique y de coherencia a los diversos instrumentos y documentos curriculares puestos a disposición para el logro de los aprendizajes*
- ✓ *Defina una lógica de ordenamiento y jerarquía de los distintos instrumentos curriculares*
- ✓ *Oriente y ordene los niveles de implementación curricular en todo el territorio nacional, incluyendo a las IIEE*
- ✓ *De sentido y oriente la práctica docente*
- ✓ *Establezca y defina lineamientos para la implementación, el monitoreo y la evaluación curricular, creando mecanismos para asegurar su pertinencia a la diversidad y a los desafíos del siglo XXI*

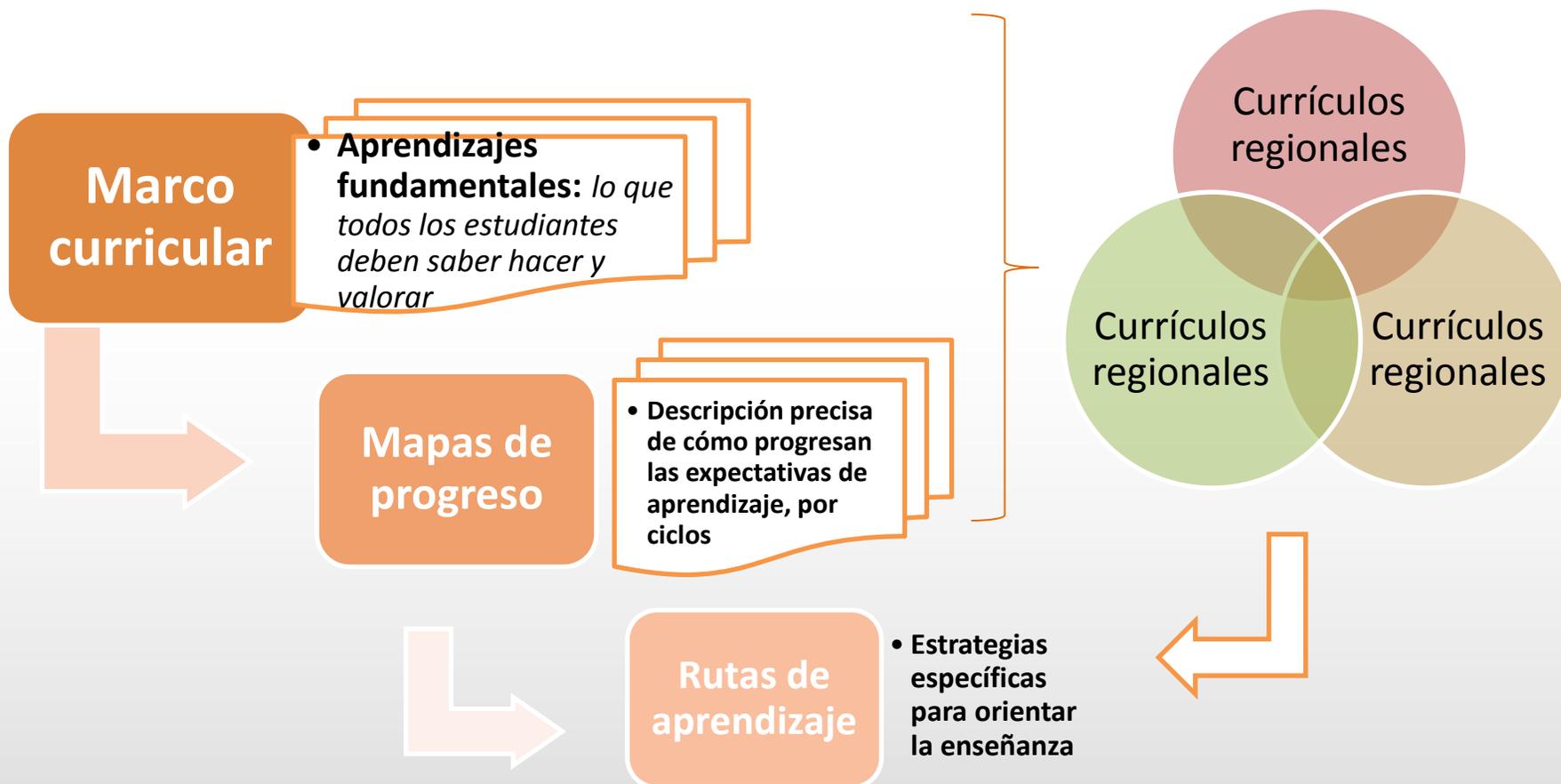
**Asegure efectividad en su aplicación, cerrando brechas entre currículo prescriptivo e implementado**



PERÚ

Ministerio de Educación

## Nuestro punto de llegada



Define los procedimientos para el diseño, ejecución, evaluación y retroalimentación de los instrumentos de la planeación curricular.

Actúan de manera articulada y sistemática para facilitar la enseñanza y asegurar el logro efectivo de aprendizajes de manera coherente

Un conjunto de elementos que actúan de manera sistémica.



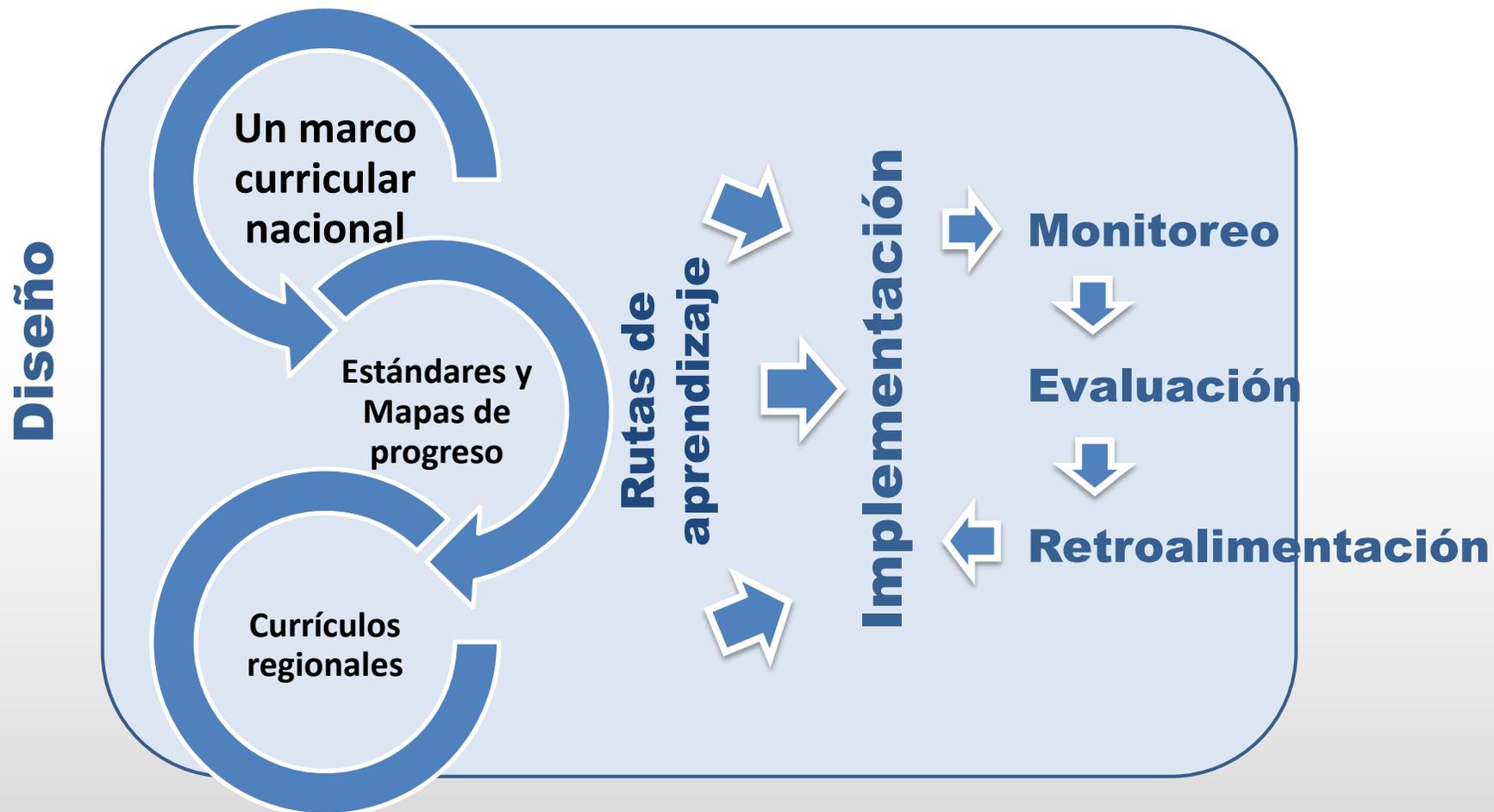
USO DE  
MATE-  
RIALES



PERÚ

Ministerio de Educación

## La ruta: el sistema





PERÚ

Ministerio  
de Educación

## Hacia un marco curricular

- El Proyecto Educativo Nacional (PEN) establece construir un marco curricular nacional que sea intercultural, inclusivo e integrador y oriente la formulación de currículos regionales hacia objetivos nacionales (Políticas 5.1 y 5.2 del Obj.2 del PEN).
- El Proyecto Educativo Nacional (PEN) conecta el Marco Curricular con los objetivos nacionales compartidos y unificadores cuyos ejes incluyen la interculturalidad, la formación de ciudadanos y la formación en ciencia, tecnología e innovación.
- El desafío del Marco Curricular es lograr una base común de aprendizajes que permita contar con un piso común de hitos de conocimientos y capacidades que nos permita aceptar y complementar nuestras diferencias y, a la vez, reconocernos todos como peruanos.

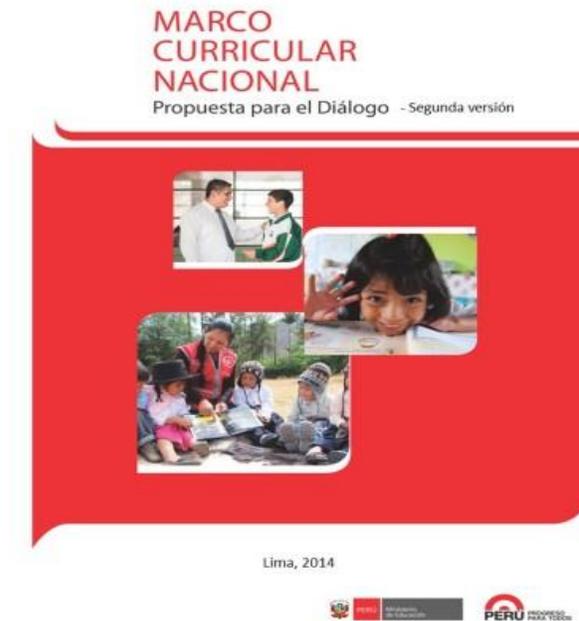


# MARCO CURRICULAR NACIONAL

**Documento rector** que define los aprendizajes, su enfoque y sus competencias.

**Determina un conjunto de competencias priorizadas** que todos los estudiantes del país, sin excepción, deben poder adquirir a lo largo de toda su escolaridad.

**Define** los Aprendizajes Fundamentales.





PERÚ

Ministerio  
de Educación

## Los problemas y desafíos

- Diversos estudios (Valverde, 2001; Cuglievan, 2006; Ferrer, 2006; Neira y Rodrich, 2007) señalan que el DCN aun tiene problemas de densidad y claridad para el docente.
  - Estudios hechos por IPEBA dan cuenta de un grado insuficiente de sistematicidad y consistencia que deriva en falta de claridad de los aprendizajes a lograr (Bassino: 2010).
  - El DCN posee en total: 2,158 capacidades 2,363 conocimientos 1,114 actitudes y 151 competencias por lograr. Lo que indica la complejidad de su uso en el aula (Ordoñez: 2012)
- Algunas regiones al no sentirse representadas en el DCN, han emprendido la formulación de currículos regionales, con criterios diversos y dispersos, que no siempre responden a una visión curricular compartida, válida para todas y todos los peruanos.



PERÚ

Ministerio  
de Educación

## La experiencia internacional

La experiencia internacional permite identificar un primer grupo de países que opta por definir el Marco Curricular como un instrumento para organizar los aprendizajes que debe ofrecer la escuela (Chile, México). Un segundo grupo opta por un instrumento que aporte a un proyecto cultural común y unificador (Colombia, Australia). En todos los casos se cuida la discusión abierta y el consenso social para la legitimación.

Países	Enfoques	Legitimación
Argentina	Establece contenidos comunes que tienen como objetivo aportar a la igualdad	Enfatiza el diálogo a partir del liderazgo del Ministerio de Educación
Chile	Define el marco como un organizador de los aprendizajes que demanda la escuela	Elaborado desde el Ministerio y consultado luego con especialistas y docentes/ Universidad
Colombia	Marco curricular orientado a construir una cultura nacional	Enfatiza la participación de la sociedad en la construcción
Brasil	Se define como un marco actualizado de referencia nacional	Liderazgo del Ministerio de Educación para resolver incongruencias entre lo nacional y local
Australia Occidental	El marco acoge la diversidad cultural	Comisión de Académicos genera una propuesta que luego se consulta con agentes educativos



PERÚ

Ministerio  
de Educación

## Qué es el marco curricular

- El marco curricular es un **instrumento vertebrador** del **sistema** curricular, que desde una perspectiva intercultural, inclusiva e integradora, define los **aprendizajes fundamentales**, que todas y todos los estudiantes de la **Educación Básica**, deben alcanzar.



PERÚ

Ministerio  
de Educación

# ¿Por qué necesitamos un marco curricular ?

## Aprendizajes fundamentales

- Se necesita un horizonte común respecto a los aprendizajes fundamentales como una expresión del consenso social.
- Porque define lo no negociable.

## Gestión descentralizada del currículo

- Porque requerimos orientar el desarrollo curricular en las regiones.
- Para contar con un marco curricular centrado en lo esencial e imprescindible, que permita espacio para concreciones locales.

## Orientación al docente y a la escuela

- Para orientar con mayor claridad y precisión al docente en el logro de los aprendizajes.
- Porque un currículo menos denso y recargado facilita su uso efectivo en las escuelas.



PERÚ

Ministerio  
de Educación

# Procesos para la construcción del Marco Curricular





PERÚ

Ministerio  
de Educación

## Línea de tiempo

PROCESO	PERIODO				
	2012	2013	2014	2015	2016
<b>Construcción del documento del marco curricular</b>	■				
<b>Proceso de consulta y validación</b>		■			
<b>Construcción del sistema curricular</b>		■	■	■	
<b>Sistema de desarrollo curricular en funcionamiento y apropiado</b>			■	■	■



PERÚ

Ministerio  
de Educación

# Los desafíos a la escuela y los aprendizajes



Globalización y  
modernidad



Inequidad y  
exclusión

## Hasta fines del siglo XX

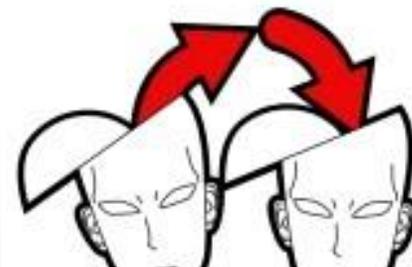


### APRENDIZAJES ESPERADOS

- Destrezas cognitivas, interactivas y manuales (RUTINARIAS)



Reproducción literal de saberes y estereotipos de acción, sin pretensión de cambio



Enseñanza  
Transmisión de  
información

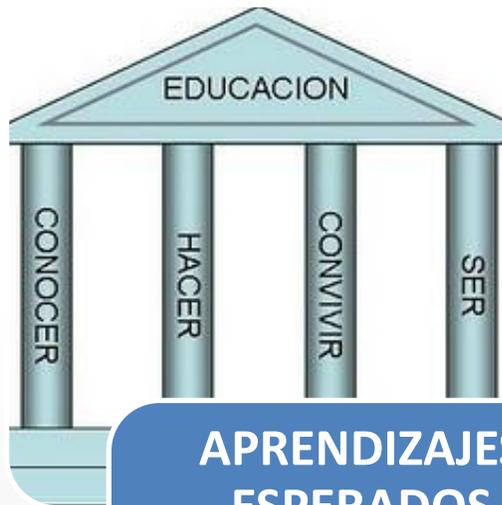




PERÚ

Ministerio  
de Educación

# Desde fines del siglo XX



## APRENDIZAJES ESPERADOS

Competencias  
cognitivas,  
interactivas y  
manuales  
(NO RUTINARIAS)



Transferencia  
creativa de  
saberes diversos  
a situaciones  
nuevas para  
modificarlas



Enseñanza  
Desarrollo de  
capacidades



PERÚ

Ministerio  
de Educación

## Los aprendizajes fundamentales

- Los aprendizajes fundamentales son las competencias que todo peruano debe desarrollar a lo largo de su escolaridad para poder aprovechar en igualdad de condiciones todas las oportunidades disponibles para su desarrollo como persona y ciudadanos.
- Hablamos de aprendizajes para la vida. Aprendizajes llamados a ampliar posibilidades para la realización personal, ejercer la ciudadanía, incorporarse a la vida social, económica y productiva, enfrentar los cambios de la sociedad y el conocimiento y aprender de manera permanente.

# El mayor legado de la educación

*No es sólo dominar cada  
aprendizaje con la  
solvencia necesaria...*



*Es aprender a elegir y a combinar los  
aprendizajes adquiridos en cada  
circunstancia, para afrontar toda clase  
de retos a lo largo de la vida*





PERÚ

Ministerio  
de Educación

# Características de los aprendizajes fundamentales

# Aprendizajes Fundamentales

Se sustentan en un amplio consenso social, pues representan las **competencias y capacidades** necesarias para que:

## **Las personas**



*Puedan afrontar los desafíos que plantea el país y la época , a su vida personal, laboral y ciudadana, y a la posibilidad de seguir aprendiendo a lo largo de la vida.*

## **La sociedad**



*Pueda aportar a la construcción de un país más democrático, cohesionado, inclusivo, equitativo y en ruta de un desarrollo sostenible.*

# Aprendizajes Fundamentales

1



*Todos son necesarios, no hay jerarquías, ninguno es más importante que el otro*

2



*Cumplen su fin en la medida que se combinan y entrelazan en la actuación del sujeto*

3



*Se desagregan en competencias y capacidades medibles, que el Estado evalúa periódicamente*

4



*Su escala de progreso a lo largo de toda la escolaridad está claramente trazada*

# Aprendizajes Fundamentales

5



*No representan asignaturas que deban enseñarse y aprenderse aislada e independientemente*

6



*Hay competencias que deben usarse y demostrarse durante al aprendizaje de todas las demás*

7



*Distintas disciplinas científicas confluyen y se combinan para el logro de cada aprendizaje*

8



*Su enseñanza redefinirá la distribución horaria e irá ampliando el horario escolar*

# Aprendizajes Fundamentales (primera versión)



**Se comunica  
eficazmente**

*En lengua originaria*

*En castellano*

*En lengua extranjera*

- **Oralmente**
- **Por escrito**
- **Audiovisualmente**
- **Literariamente**



**Se expresa artísticamente  
y aprecia el arte**

*Danza*

*Teatro*

*Música*

*Plástica*

*Visual*

- **Crea trabajos de arte** [DIVERSOS MEDIOS]
- **Aprecia manifestaciones artísticas**

# Aprendizajes Fundamentales

(primera versión)



**Ejerce su ciudadanía de manera plena e intercultural**

- **Convive democráticamente**
- **Delibera sobre asuntos públicos**
- **Participa por el bien común**
- **Actúa a favor del ambiente**
- **Interpreta procesos históricos**
- **Decide sobre recursos escasos**



**Produce/ usa conocimientos y métodos científicos y tecnológicos**

- **Indaga usando métodos científicos**
- **Usa conocimientos científicos**
- **Usa conocimientos tecnológicos**
- **Reflexiona la ciencia y la tecnología**

# Aprendizajes Fundamentales

## (primera versión)



Plantean y resuelven problemas usando estrategias y procedimientos matemáticos

- Problemas de cantidades
- Problemas de regularidad, equivalencia y cambio
- Problemas de formas, movimientos y localización
- Recopila/procesa datos y analiza incertidumbres

5



Actúa e interactúa con autonomía para el bienestar

- *Se conoce y valora, se expresa eficazmente en diferentes contextos y muestra su deseo de seguir desarrollándose.*
- *Expresa y vive su sexualidad de acuerdo a su etapa de vida, con libertad, bienestar y responsabilidad.*
- *Desarrolla y mantiene relaciones interpersonales significativas y positivas.*
- *Actúa con autonomía y justifica sus decisiones desde una perspectiva ética (Implica la disposición para reflexionar sobre la propia vida y sus fines o sentidos.)*
- **Gestiona sus aprendizajes.**

6

# Aprendizajes Fundamentales

(primera versión)



Se plantea metas actuando con iniciativa y perseverancia

- Se traza metas y actúa proactivamente
- Trabaja en equipo cooperativamente
- Gestiona proyectos con eficiencia

7



Cuida su cuerpo

- **Psicomotricidad**
- **Cuidado de la salud y la nutrición**
- **Deporte**

8



PERÚ

Ministerio  
de Educación

# Los Aprendizajes Fundamentales

(segunda versión)

- I. ACTUAR E INTERACTUAR DE MANERA AUTÓNOMA PARA EL BIENESTAR.
- II. EMPRENDER PROYECTOS PARA ALCANZAR LAS METAS BUSCADAS.
- III. EJERCER DE MANERA PLENA SU CIUDADANÍA.
- IV. COMUNICARSE PARA EL DESARROLLO PERSONAL Y LA CONVIVENCIA.
- V. CONSTRUIR Y USAR LA MATEMÁTICA EN Y PARA, LA VIDA COTIDIANA, EL TRABAJO, LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA..

MARCO  
CURRICULAR  
NACIONAL

Propuesta para el Diálogo - Segunda versión



Lima, 2014



PERÚ

Ministerio  
de Educación



PERÚ

Ministerio  
de Educación



PERÚ

Ministerio  
de Educación



PERÚ

Ministerio  
de Educación

# Los Aprendizajes Fundamentales

(segunda versión)

*VI. USAR LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA PARA MEJORAR LA CALIDAD DE VIDA.*

*VII. EXPRESARSE CON LOS LENGUAJES DEL ARTE Y APRECIAR EL ARTE EN SU DIVERSIDAD DE MANIFESTACIONES.*

*VIII. VALORAR Y UTILIZAR LAS POSIBILIDADES EXPRESIVAS DE SU CUERPO EN MOVIMIENTO CON AUTONOMÍA, DESARROLLANDO UN ESTILO DE VIDA ACTIVO Y SALUDABLE A TRAVÉS DEL JUEGO, LA RECREACIÓN, LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE EN RELACIÓN CON LOS DEMÁS. FSG*

MARCO  
CURRICULAR  
NACIONAL

Propuesta para el Diálogo - Segunda versión



Lima, 2014



Ministerio  
de Educación

PERÚ



PERÚ

Ministerio  
de Educación

## ACTÚA E INTERACTÚA DE MANERA AUTÓNOMA PARA EL BIENESTAR

Es autónomo, construye y valora su identidad, vive su sexualidad de acuerdo con su proceso de desarrollo; establece vínculos afectivos positivos, reconoce y regula sus emociones y comportamientos, cuida de sí mismo y de otros; reflexiona sobre sus principios y el sentido de la vida, planteándose posibilidades continuas de desarrollo y bienestar.

Este aprendizaje se desagrega en cinco competencias:

1. Demuestra comportamientos autónomos en diferentes contextos, en base al conocimiento y valoración de sí mismo, la regulación de sus emociones y conductas, y su deseo de seguir desarrollándose.
2. Asume y vive su sexualidad de acuerdo a su proceso de desarrollo, con libertad, bienestar y responsabilidad.
3. Establece relaciones interpersonales significativas y positivas, respetando y valorando la diversidad.
4. Demuestra sensibilidad con la humanidad y la naturaleza, estableciendo relaciones de reciprocidad y tomando decisiones con libertad desde una perspectiva ética en su búsqueda de la felicidad.
5. Gestiona su experiencia de aprender para construir conocimientos significativos y pertinentes para su vida personal, académica y social, aprovechando las condiciones y oportunidades del contexto y respondiendo a las demandas de la sociedad.



PERÚ

Ministerio  
de Educación

## EMPRENDE PROYECTOS PARA ALCANZAR LAS METAS BUSCADAS

Emprende proyectos de distinto tipo para satisfacer o resolver demandas, necesidades, aspiraciones o problemas de carácter individual o social.

Este aprendizaje se desagrega en tres competencias.

1. Propone creativamente ideas, soluciones, proyectos ante desafíos y problemas.
2. Trabaja cooperativa y motivacionalmente para el sostenimiento del emprendimiento.
3. Gestiona proyectos de diferente naturaleza en forma satisfactoria.



PERÚ

Ministerio  
de Educación

## EJERCE DE MANERA PLENA SU CIUDADANÍA

Ejerce su ciudadanía de manera plena como sujeto de derechos que se compromete con la defensa de la institucionalidad democrática y con el bien común, conviviendo y participando democráticamente y con apertura intercultural; delibera sobre asuntos públicos y cumple sus responsabilidades en la vida social con conciencia histórica y ambiental.

Este aprendizaje se desagrega en seis competencias.

1. Convive de manera democrática en cualquier contexto o circunstancia, y con todas las personas sin distinción.
2. Delibera sobre asuntos públicos en defensa de la institucionalidad y del fomento de una posición en pro del bienestar general.
3. Participa democráticamente en espacios públicos para promover el bien común.
4. Se reconoce como sujeto histórico e interpreta procesos históricos
5. Actúa responsablemente en el ambiente, desde una perspectiva de desarrollo sostenible y de una comprensión del espacio como construcción social
6. Actúa ética y responsablemente respecto al uso de los recursos económicos y financieros.



PERÚ

Ministerio  
de Educación

## SE COMUNICA PARA EL DESARROLLO PERSONAL Y LA CONVIVENCIA

Participa con eficacia en prácticas sociales interculturales mediante lenguas originarias, castellano e inglés para procesar y construir experiencias, saberes, y creaciones estéticas.

Este aprendizaje se desagrega en seis competencias.

1. Comprende críticamente diversos tipos de textos orales en variadas situaciones comunicativas, poniendo en juego procesos de escucha activa, interpretación y reflexión.
2. Se expresa oralmente en forma eficaz en diferentes situaciones comunicativas en función de propósitos diversos, pudiendo hacer uso de variados recursos expresivos.
3. Comprende críticamente textos escritos de diverso tipo y complejidad según variados propósitos de lectura.
4. Produce de forma personal y autónoma diversos tipos de textos escritos utilizando variados recursos del lenguaje.
5. Participa creativamente en procesos de producción e interpretación de textos estéticos de diverso tipo.
6. Se desenvuelve con autonomía en entornos virtuales de variados contenidos y culturas para articular la comprensión de la realidad con la interacción y la colaboración.



PERÚ

Ministerio  
de Educación

## CONSTRUYE Y USA LA MATEMÁTICA EN Y PARA LA VIDA COTIDIANA, EL TRABAJO, LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA

Plantea y resuelve diversos problemas en situaciones de contexto real, matemático y/o científico que implican la construcción y el uso de saberes matemáticos, empleando diversas estrategias, argumentando y valorando sus procedimientos y resultados.

Este aprendizaje se desagrega en cuatro competencias.

1. Plantea y resuelve problemas con cantidades y magnitudes que implican la construcción y uso de números y operaciones, empleando diversas representaciones y estrategias para obtener soluciones pertinentes al contexto.
2. Plantea y resuelve problemas de regularidades, equivalencias y cambios que implican desarrollar patrones, establecer relaciones con variables, proponer y usar modelos, empleando diversas formas de representación y lenguaje simbólico que permitan generalizar una situación.
3. Plantea y resuelve problemas de forma, movimiento y localización de cuerpos que implican su construcción y uso en el plano, y el espacio, empleando relaciones geométricas, atributos medibles, la visualización y el uso de herramientas diversas que permitan conceptualizar el entorno físico.
4. Plantea y resuelve problemas de incertidumbre que implican acciones de exploración e investigación, empleando la recopilación, procesamiento y evaluación de datos, así como el uso de técnicas estadísticas y probabilísticas que permitan la toma de decisiones adecuadas.



PERÚ

Ministerio  
de Educación

## USA DE LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA PARA MEJORAR LA CALIDAD DE VIDA

Construye y hace uso de conocimientos científicos y tecnológicos para comprender y transformar la realidad respetando el equilibrio del ecosistema. Reflexiona críticamente sobre la ciencia y la tecnología, sus métodos, alcances e implicancias para tomar decisiones informadas y dar soluciones a los desafíos en diversos contextos.

Este aprendizaje se desagrega en cuatro competencias.

1. Indaga, a partir del dominio de los métodos científicos, sobre situaciones susceptibles de ser investigadas por la ciencia.
2. Utiliza conocimientos científicos que le permita explicar hechos y fenómenos naturales y tomar decisiones informadas.
3. Diseña y produce objetos o sistemas tecnológicos que resuelvan problemas de su entorno.
4. Reflexiona sobre la ciencia y la tecnología, sus métodos, avances e implicancias sociales



PERÚ

Ministerio  
de Educación

## SE EXPRESA CON LOS LENGUAJES DEL ARTE Y APRECIA EL ARTE EN SU DIVERSIDAD DE MANIFESTACIONES

Vivencia el arte al percibir, investigar y disfrutar las expresiones artístico-culturales de su contexto y de otras épocas y culturas así como al crear y expresarse en diversos lenguajes artísticos (musicales, visuales, dramáticos, audiovisuales, danza, u otros), configurando su identidad personal, desarrollando su sensibilidad y su pensamiento creativo, crítico y holístico y conociendo y valorando la diversidad cultural y el patrimonio..

Este aprendizaje se desagrega en dos competencias.

1. Explora, investiga y se expresa con creatividad y sensibilidad a través de diversos lenguajes y manifestaciones artísticas.
2. Percibe, siente y aprecia las producciones artísticas de su entorno cultural y de diversas épocas y culturas, mostrando sensibilidad, pensamiento crítico así como conciencia de la diversidad cultural del Perú y la humanidad



PERÚ

Ministerio  
de Educación

## **VALORA Y UTILIZA LAS POSIBILIDADES EXPRESIVAS DE SU CUERPO EN MOVIMIENTO CON AUTONOMÍA, DESARROLLANDO UN ESTILO DE VIDA ACTIVO Y SALUDABLE A TRAVÉS DEL JUEGO, LA RECREACIÓN, LA ACTIVIDAD FÍSICA Y EL DEPORTE EN RELACIÓN CON LOS DEMÁS**

Actúa reconociendo y valorando su cuerpo como parte fundamental de su formación integral, demostrando seguridad y conciencia de sí mismo al explorar su entorno y al realizar actividades recreativas, físicas y deportivas. Afianza su personalidad, generando un estilo de vida activo y saludable, adoptando valores de convivencia y respeto que permite desenvolverse en diferentes situaciones y contextos sociales.

Este aprendizaje se desagrega en tres competencias.

1. Domina y valora su cuerpo a través del movimiento, utilizando sus posibilidades expresivas, contribuyendo al afianzamiento de su autonomía y personalidad, desarrollando su creatividad.
2. Practica y valora la actividad física y hábitos saludables, reconociendo la importancia para su bienestar y calidad de vida.
3. Participa en las actividades lúdicas, físicas y deportivas, propiciando la óptima interrelación con sus pares y mostrando una actitud responsable hacia su entorno.



PERÚ

Ministerio  
de Educación

# Estructura Curricular



PERÚ

Ministerio de Educación

## Educación primaria

Área: Aprendizaje Fundamental	1ero.	2do.	3ero.	4to.	5to.	6to.	III ciclo	IV Ciclo:3ero	IV Ciclo:4to	V ciclo
<b>Desarrollo personal:</b> Actúa de manera autónoma en busca del bienestar							2 (6.66%)	2 (6.66%)	3 (9.99%)	3 (9.99%)
<b>Emprendimiento:</b> Emprende proyecto para alcanzar las metas buscadas	2	2	2	3	3	3				
<b>Educación Física y deporte:</b> Valora y utiliza las posibilidades expresivas de su cuerpo en movimiento con autonomía, desarrollando un estilo de vida activo y saludable a través del juego, la recreación, la actividad física y el deporte en relación con los demás.	2	2	2	2	2	2	2 (6.66%)	2 (6.66%)	2 (6.66%)	2 (6.66%)
<b>Estudios Sociales y Ciudadanía:</b> Ejerce de manera plena su ciudadanía	2	2	3	4	4	4	2 (6.66%)	3 (10%)	4 (13.33%)	4 (13.33%)
<b>Comunicación:</b> Se comunica para el desarrollo personal y la convivencia	7	7	6	5	5	5	7 (23.33%)	6 (20%)	5 (16.66%)	5 (16.66%)
<b>Comunicación digital:</b> Se comunica para el desarrollo personal y la convivencia	Transversal						Transversal			
<b>Inglés:</b> Se comunica para el desarrollo personal y la convivencia										
<b>Matemática:</b> Construye y usa la matemática en y para, la vida cotidiana, el trabajo, la ciencia y la tecnología.	9	9	7	5	5	5	11 (36.66%)	11 (36.66%)	10 (33.33%)	10 (33.33%)
<b>Ciencia y tecnología:</b> Usa la ciencia y la tecnología para mejorar la calidad de vida.	2	2	4	5	5	5				
<b>Arte:</b> Se expresa con los lenguajes de las artes y aprecia el arte en su diversidad de manifestaciones.	2	2	2	2	2	2	2 (6.66%)	2 (6.66%)	2 (6.66%)	2 (6.66%)
Tutoría	2	2	2	2	2	2	2 (6.66%)	2 (6.66%)	2 (6.66%)	2 (6.66%)
Curso de Religión	2	2	2	2	2	2	2 (6.66%)	2 (6.66%)	2 (6.66%)	2 (6.66%)
<b>Total</b>	30	30	30	30	30	30				

Extensión del horario de educación primaria						
Deporte +3 (programa piloto por redes)	3	3	3	3	3	3



PERÚ

Ministerio de Educación

## Educación Secundaria

Área: Aprendizaje Fundamental	1er	2do	3ero	4to	5to	VI Ciclo	VII ciclo
<b>Desarrollo personal:</b> Actúa de manera autónoma en busca del bienestar	2	2	2	2	2	4 (11.43%)	4 (11.43%)
<b>Emprendimiento:</b> Emprende proyecto para alcanzar las metas buscadas	2	2	2	2	2		
<b>Educación Física y deporte:</b> Valora y utiliza las posibilidades expresivas de su cuerpo en movimiento con autonomía, desarrollando un estilo de vida activo y saludable a través del juego, la recreación, la actividad física y el deporte en relación con los demás.	2	2	2	2	2	2 (5.71%)	2 (5.71%)
<b>Estudios Sociales y Ciudadanía:</b> Ejerce de manera plena su ciudadanía	5	5	5	5	5	5 (14.28%)	5 (14.28%)
<b>Comunicación:</b> Se comunica para el desarrollo personal y la convivencia	5	5	5	4	4	8 (22.85%)	7 (20%)
<b>Comunicación digital:</b> Se comunica para el desarrollo personal y la convivencia	1	1	1	1	1		
<b>Inglés:</b> Se comunica para el desarrollo personal y la convivencia	2	2	2	2	2		
<b>Matemática:</b> Construye y usa la matemática en y para, la vida cotidiana, el trabajo, la ciencia y la tecnología.	5	5	5	6	6	10 (28.57%)	11 (31.42%)
<b>Ciencia y tecnología:</b> Usa la ciencia y la tecnología para mejorar la calidad de vida.	5	5	5	5	5	2 (5.71%)	2 (5.71%)
<b>Arte:</b> Se expresa con los lenguajes de las artes y aprecia el arte en su diversidad de manifestaciones.	2	2	2	2	2		
Tutoría	2	2	2	2	2	2 (5.71%)	2 (5.71%)
Curso de Religión	2	2	2	2	2	2 (5.71%)	2 (5.71%)
Total	35	35	35	35	35		

Extensión horaria de educación primaria					
Deporte +3 (programa piloto por redes)	3	3	3	3	3
Oficio técnico (en escuelas certificadas por IPEBA o en alianza con CETPROS)	3	3	3	3	3

***¡GRACIAS !***



**SIMULACRO**

---

Establece un Marco Curricular Nacional compartido, intercultural, inclusivo e integrador:

- a) El segundo objetivo estratégico del Proyecto Educativo Regional (PER)
- b) El segundo objetivo estratégico del Proyecto Educativo Nacional (PEN)
- c) El segundo objetivo estratégico del Proyecto Educativo Institucional (PEI)
- d) El segundo objetivo estratégico del Proyecto Educativo Local (PEL)

El Marco Curricular Nacional es un instrumento vertebrador del sistema curricular, que desde una perspectiva intercultural, inclusiva e integradora, define los ....., que todas y todos los estudiantes de la Educación Básica, deben alcanzar.

- a) Estándares de Aprendizaje
- b) Aprendizajes Fundamentales
- c) Mapas de Progreso
- d) Diseños Curriculares Regionales.

Según el Marco Curricular Nacional, no es un aporte de la reforma del currículo del siglo XXI:

- a) El enfoque de enseñanza por competencias.
- b) La organización de los aprendizajes en áreas de desarrollo.
- c) Los plazos estimados para la adquisición de aprendizaje centrados en competencias, de dos años (ciclos).
- d) La evaluación cualitativa en la Educación Básica Regular.

Según el Marco Curricular Nacional, la reforma del currículo del siglo XXI no logró resolver los siguientes problemas de fondo:

- a) Problemas de construcción interna del documento curricular, que exhibían tres dificultades para ser manejados por el docente: densidad, coherencia y ambigüedad.
- b) Problemas de apoyo y acompañamiento al esfuerzo de los docentes y las escuelas por ponerlo en práctica.
- c) Sola A.
- d) A y B.

Según el Marco Curricular Nacional, la reforma curricular presenta los siguientes cambios significativos:

- a) Transitar de una política curricular basada en un currículo único nacional, como el DCN, a otra basada en un Marco Curricular común a todos los peruanos.
- b) Establecer un conjunto de Estándares de Aprendizaje.
- c) Currículos Regionales que aseguran el logro de los aprendizajes comunes en un contexto de los desafíos propios de cada región.
- d) A y C.

Los aprendizajes fundamentales considerados en la segunda versión del Marco Curricular Nacional son los siguientes:

- I. Actuar e interactuar de manera autónoma para el bienestar.
- II. Emprender proyectos.
- III. Se relaciona armónicamente con la naturaleza y promueve el manejo sostenible de los recursos
- IV. Ejercer de manea plena su ciudadanía.
- V. Comunicarse para el desarrollo personal y la convivencia.
- VI. Se comunica eficazmente de manera oral y escrita con perspectiva intercultural, en su lengua materna, en castellano y en una lengua extranjera, siempre que sea posible.
- VII. Construir y usar la matemática en y para, la vida cotidiana, el trabajo, las ciencias y la tecnología.
- VIII. Usar la ciencia y la tecnología para mejorar la calidad de vida.
- IX. Reconoce, aprecia y produce diferentes lenguajes artísticos con eficiencia y autenticidad.
- X. Expresarse con los lenguajes del arte y apreciar el arte en su diversidad.
- XI. Valorar y utilizar las potencialidades expresivas de su cuerpo en movimiento con autonomía, desarrollando un estilo de vida activo y saludable a través del juego, la recreación, la actividad física y el deporte en relación con los demás.
- XII. Actúa con emprendimiento, hace uso de diversos conocimientos y maneja tecnología que le permite insertarse al mundo productivo.

- a) I, II, IV, V, VII, VIII, X , XI
- b) I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII
- c) V, VI, VII, VIII, IX, X, XI, XII
- d) I, III, V, VI, VII, IX, XI, XII

A partir del aprendizaje fundamental: actuar e interactuar de manera autónoma para el bienestar, se desagrega las siguientes competencias:

- I. Demuestra comportamientos autónomos en diferentes contextos, en base al conocimiento y valoración de sí mismo, la regulación de sus emociones y conductas, y su deseo de seguir desarrollándose. (    )
- II. Trabaja cooperativa y motivacionalmente para el sostenimiento del emprendimiento. (    )
- III. Asume y vive su sexualidad de acuerdo a su proceso de desarrollo, con libertad, bienestar y responsabilidad. (    )
- IV. Establece relaciones interpersonales significativas y positivas, respetando y valorando la diversidad. (    )
- V. Demuestra sensibilidad con la humanidad y la naturaleza, estableciendo relaciones de reciprocidad y tomando decisiones con libertad desde una perspectiva ética en su búsqueda de la felicidad. (    )

- a) VFVVV
- b) VFVfV
- c) VVVfV
- d) VVFFF

A partir del aprendizaje fundamental: Ejercer de manera plena su ciudadanía, se desagrega las siguientes competencias:

- I. Convive de manera democrática en cualquier contexto o circunstancia, y con todas las personas sin distinción. ( )
- II. Delibera sobre asuntos públicos en defensa de la institucionalidad y del fomento de una posición en pro del bienestar general. ( )
- III. Participa democráticamente en espacios públicos para promover el bien común.( )
- IV. Se reconoce como sujeto histórico e interpreta procesos históricos. ( )
- V. Actúa responsablemente en el ambiente, desde una perspectiva de desarrollo sostenible y de una comprensión del espacio como construcción social.( )
- VI. Actúa ética y responsablemente respecto al uso de los recursos humanos. ( )

- a) VFVVVF
- b) VFVFVV
- c) VVVFVF
- d) VVVVVF



# **PROGRAMACIÓN CURRICULAR.**



# MARCO DEL BUEN DESEMPEÑO DOCENTE



## COMPETENCIA 2

Planifica la enseñanza de forma colegiada garantizando la coherencia entre los aprendizajes que quiere lograr en sus estudiantes, el proceso pedagógico, el uso de los recursos disponibles y la evaluación, en una programación curricular en permanente revisión.

4. Elabora la programación curricular analizando con sus compañeros el plan más pertinente a la realidad de su aula, articulando de manera coherente los aprendizajes que se promueven, las características de los estudiantes y las estrategias y medios seleccionados.

5. Selecciona los contenidos de la enseñanza en función de los aprendizajes fundamentales que el currículo nacional, la escuela y la comunidad buscan desarrollar en los estudiantes.

## COMPETENCIA 2

Planifica la enseñanza de forma colegiada garantizando la coherencia entre los aprendizajes que quiere lograr en sus estudiantes, el proceso pedagógico, el uso de los recursos disponibles y la evaluación, en una programación curricular en permanente revisión.

6. Diseña creativamente procesos pedagógicos capaces de despertar curiosidad, interés y compromiso en los estudiantes, para el logro de los aprendizajes previstos.

7. Contextualiza el diseño de la enseñanza sobre la base del reconocimiento de los intereses, nivel de desarrollo, estilos de aprendizaje e identidad cultural de sus estudiantes.

8. Crea, selecciona y organiza diversos recursos para los estudiantes como soporte para su aprendizaje.

## COMPETENCIA 2

Planifica la enseñanza de forma colegiada garantizando la coherencia entre los aprendizajes que quiere lograr en sus estudiantes, el proceso pedagógico, el uso de los recursos disponibles y la evaluación, en una programación curricular en permanente revisión.

9. Diseña la evaluación de manera sistemática, permanente, formativa y diferencial en concordancia con los aprendizajes esperados.

10. Diseña la secuencia y estructura de las sesiones de aprendizaje en coherencia con los logros de aprendizaje esperados y distribuye adecuadamente el tiempo.



**MARCO CURRICULAR NACIONAL** |

# ¿QUÉ ES LA PLANIFICACIÓN PEDAGÓGICA?

Es el “acto de anticipar, organizar y decidir cursos variados y flexibles de acción que propicien determinados aprendizajes en nuestros estudiantes”.

**MINEDU, 2014**

**Marco Curricular Nacional (Segunda versión)**



# ASPECTOS A CONSIDERAR EN UNA PLANIFICACIÓN PERTINENTE

**ESTUDIANTES:**

Aptitudes,  
los contextos y diferencias



**PEDAGOGÍA:**

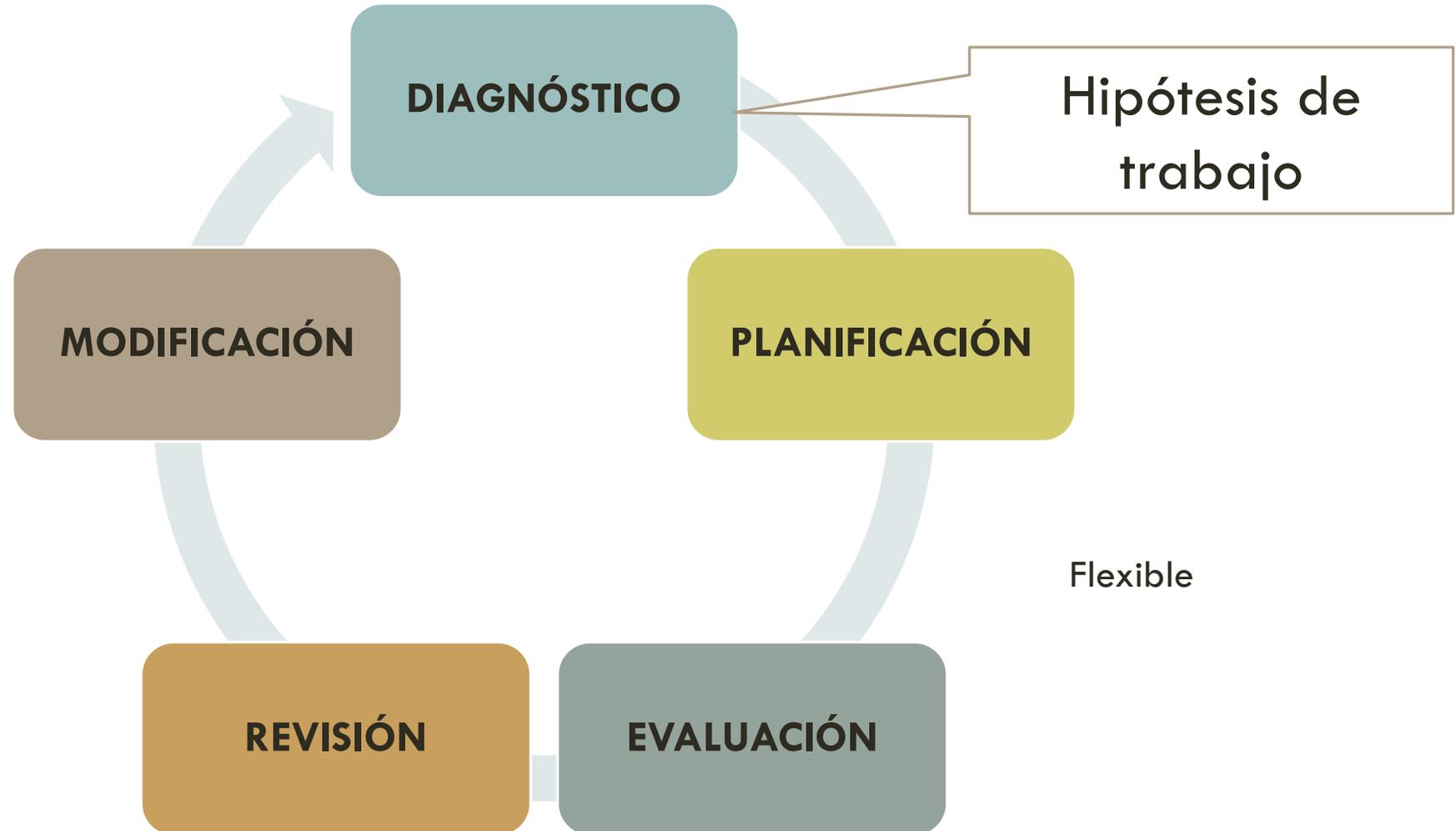
Estrategias didácticas  
y enfoques

**APRENDIZAJES**

Naturaleza de los  
Aprendizajes Fundamentales,  
sus competencias y  
capacidades a lograr.



# La planificación como hipótesis de trabajo

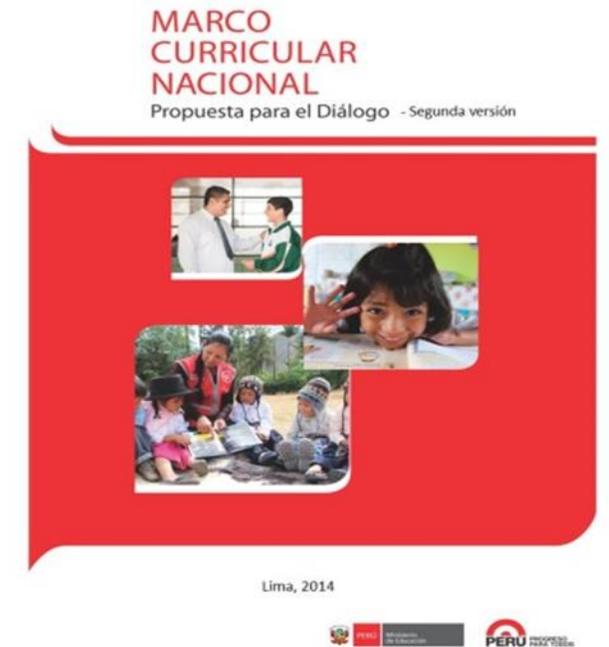


# Las preguntas que toda planificación debe responder

“Planificar representa un proceso reflexivo, analítico y creativo, el diseño inteligente de un proceso dinámico de enseñanza y aprendizaje en el aula. No consiste, por lo tanto, en un simple acto administrativo, limitado al llenado apresurado y mecánico de un formato”.

**MINEDU, 2014**

**Marco Curricular Nacional (Segunda versión)**



## Las preguntas que toda planificación debe responder

1. ¿Qué van a aprender (competencias, capacidades indicadores)?
2. ¿Quiénes son los que van a aprender? (contexto sociocultural, diferencias en el aprendizaje y características en el aula)
3. ¿Cómo vamos a conseguir que aprendan? (estrategias, metodologías)
4. ¿Con qué recursos? (materiales y recursos educativos)
5. ¿En cuánto tiempo? (estimar las horas, días, semanas, meses que sean necesarios)
6. ¿Dónde ocurrirá? (escenarios de aprendizaje)
7. ¿Cómo verificaremos los progresos, dificultades y logros de
8. ¿Qué haremos para que nadie se quede atrás? (estrategias específicas según los casos) los estudiantes? (evaluación)
9. ¿Cómo atenderemos las diferencias? (estrategias diferenciadas)

# Funciones de la planificación

- ✓ Es una **herramienta del docente** que puede resultarle además muy útil para propiciar el trabajo conjunto entre colegas (diálogo profesional) que permita buscar las mejores maneras de imaginar procesos pertinentes a cada situación particular y, por lo tanto, sean más eficientes.
- ✓ Es una **herramienta de gestión**, pues es el referente de los directivos de una institución educativa para acompañar y retroalimentar los procesos pedagógicos en las aulas a lo largo del año.

**MINEDU, 2014**

**Orientaciones generales para la planificación curricular aportes a la labor docente de diseñar y gestionar procesos de aprendizaje de calidad**

# Componentes a prever en la planificación

Problematización.

Propósito y organización.

Motivación/interés/incentivo.

Saberes previos.

Gestión y acompañamiento del desarrollo de las competencias.

Evaluación.

# INSTRUMENTOS CURRICULARES, SEGÚN LOS NIVELES DEL DISEÑO CURRICULAR



**Nivel Macro**

MARCO CURRICULAR  
MAPAS DE PROGRESO  
RUTAS DEL APRENDIZAJE

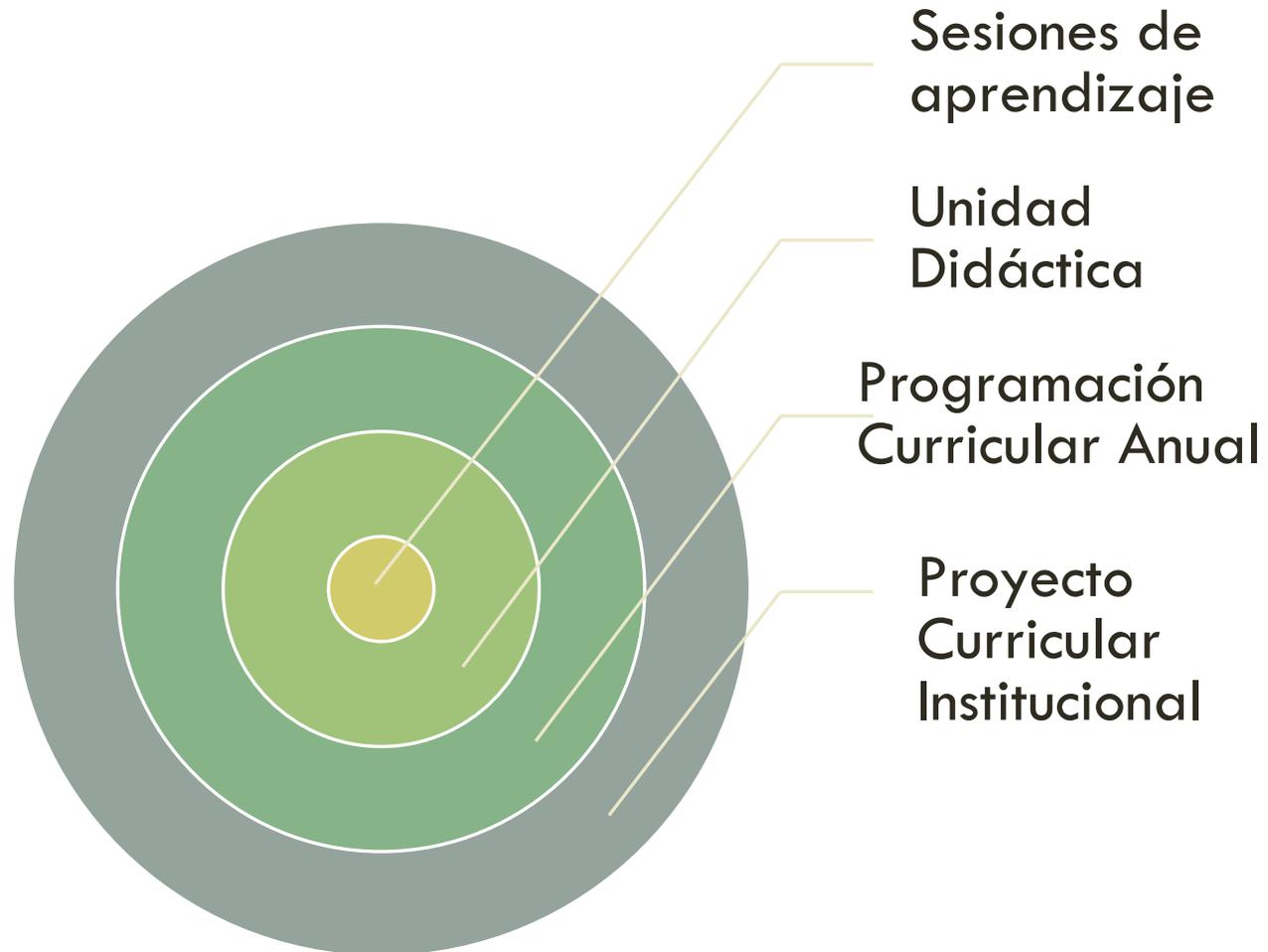
**Nivel Meso**

DISEÑOS CURRICULARES  
REGIONALES

**Nivel Micro**

PCI, PCA, UNIDADES DIDÁCTICAS  
Y SESIONES DE APRENDIZAJE

# Niveles y formas de organización curricular



# Tipos de programación

## PROGRAMACIÓN A LARGO PLAZO

- Proyecto Curricular Institucional
- Programación Curricular Anual

## PROGRAMACIÓN A CORTO PLAZO

- Unidades Didácticas
- Sesiones de aprendizaje



# PROGRAMACIÓN CURRICULAR ANUAL

# PROGRAMACIÓN ANUAL



## A. DESCRIPCIÓN GENERAL.

Especificar las metas generales a alcanzar a lo largo del año teniendo en cuenta los aprendizajes fundamentales y el desarrollo de las competencias, a partir de las descripciones del mapa de progreso correspondiente al ciclo. De ser necesario se explicitarán los grandes campos de conocimiento a ser investigados y analizados durante el año para el desarrollo de las competencias.

## B. ORGANIZACIÓN DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

La situación significativa de la cual parte la unidad

- ❖ El título de la unidad
- ❖ La duración en semanas
- ❖ Competencias y capacidades. Seleccionar las competencias y capacidades a trabajar en la unidad. De acuerdo a la situación significativa, se pueden elegir competencias de un aprendizaje fundamental, de dos o de más aprendizajes fundamentales, siempre y cuando guarden coherencia interna.
- ❖ Producto/s. Precisar el o los productos (tangibles o intangibles) más importantes de la unidad y que responden a la situación problemática o significativa.



### C. PRODUCTO ANUAL. ELEGIR UN PRODUCTO IMPORTANTE PARA TODO EL GRADO.

Es una opción posible, que se utiliza sobre todo en secundaria cuando se trabaja un gran proyecto o un gran reto cuya solución dura varios meses. Por ejemplo, un proyecto participativo vinculado al ejercicio ciudadano, una monografía anual, los proyectos de ciencia y tecnología para la feria anual, etc.

### D. MATERIALES Y RECURSOS.

Especificar los textos, materiales y/o recursos educativos, estructurados o no estructurados, que se usarán a lo largo del año.



# UNIDADES DIDÁCTICAS

# UNIDADES DIDÁCTICAS

**UNIDADES  
DE  
APRENDIZAJE**

**PROYECTOS  
DE  
APRENDIZAJE**

**MÓDULOS DE  
APRENDIZAJE**





# UNIDAD DIDÁCTICA

<b>Título</b>	Debe ser motivador y sintetizar el resultado o producto de la unidad.
<b>Situación significativa</b>	<p>Es la situación significativa de la cual se parte y el producto final que se espera. Será el reto que constituya el hilo conductor de todo el proceso y el incentivo para la acción.</p> <p>También es posible, especialmente en Secundaria, organizar unidades didácticas en distintas áreas curriculares o aprendizajes, a partir de una misma situación significativa.</p>
<b>Producto/s importante/s</b>	Responde/n a la situación significativa o problemática. Pueden ser tangibles o intangibles.
<b>Aprendizajes esperados</b>	Supone seleccionar las competencias, capacidades e indicadores. Pueden referirse a uno o más aprendizajes fundamentales.
	Identifica los conocimientos que aluden a información, conceptos, teorías, principios, etc., que contribuyen al desarrollo de la competencia.

<b>La secuencia didáctica</b>	<p>Consiste en organizar en forma secuencial las sesiones de aprendizaje para desarrollar las competencias y capacidades previstas. En cada una de ellas se especificará la situación de aprendizaje.</p> <p>Las sesiones deben estar secuenciadas lógicamente para facilitar el aprendizaje. Incluso varios de los procesos pedagógicos pueden durar más de una sesión. Se recomienda que la primera sesión se dedique a presentar la unidad, particularmente el reto que da origen a la unidad. También se deberían presentar los aprendizajes esperados. La última sesión debe dedicarse a la evaluación de resultados respecto a los aprendizajes previstos, a partir de la situación problemática inicialmente planteada.</p>
<b>La evaluación</b>	Es la evaluación que se realiza para verificar el logro de los aprendizajes esperados previstos en la unidad. Se debe indicar las situaciones de evaluación y los instrumentos que se utilizarán para evaluar las competencias y capacidades.
<b>Los recursos</b>	Los libros, cuadernos de trabajo, materiales diversos, películas, mapas, etc., que se prevé utilizar.



# SESIÓN DE APRENDIZAJE

# SESIÓN DE APRENDIZAJE



Comprende un conjunto de interacciones intencionales y organizadas, entre el docente, los estudiantes (PROCESOS PEDAGÓGICOS) y el objeto de aprendizaje (PROCESOS DE APRENDIZAJE - COGNITIVOS)

FUENTE: Guía MINEDU – 2009

# ESTRATEGIA DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

- PROCESOS COGNITIVOS (ANALIZAR)
  - Recepción de información
  - Observación selectiva
  - División del todo en partes
  - Interrelación de las partes para explicar o justificar

ESTRATEGIA  
DE  
APRENDIZAJE



- PROCESOS PEDAGÓGICOS
  - Motivación
  - Recuperación de saberes previos
  - Conflicto cognitivo
  - Organización y sistematización del aprendizaje
  - Aplicación de los aprendidos
  - Metacognición

ESTRATEGIA  
DE  
ENSEÑANZA



## Sesión de Aprendizaje

### INICIO:

- ✓ Comunicar a los estudiantes lo q' aprenderán
- ✓ Activar o movilizar los saberes previos

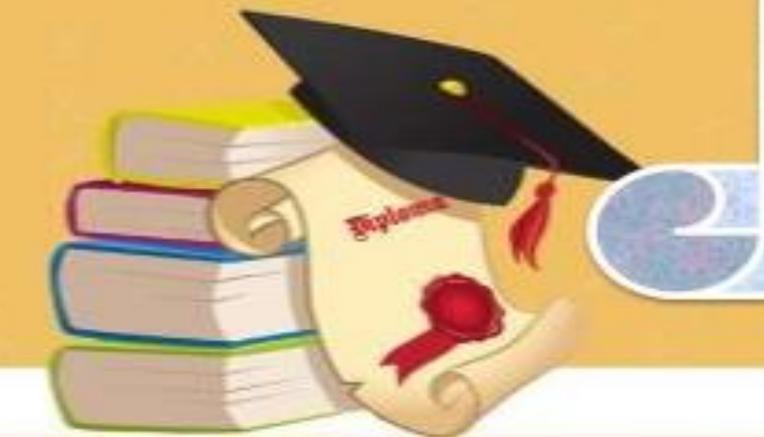
### DESARROLLO:

- ✓ El docente guía, orienta, etc. Proporciona información (construcción)
- ✓ El docente brinda un conjunto de estrategias y **materiales**.
- ✓ La elaboración de nuevos conocimientos.
- ✓ Desarrollo de habilidades y destrezas

### CIERRE:

- ✓ Se promueve la Metacognición
- ✓ Los estudiantes Transfieren o utilizan lo aprendido (tareas, prácticas calificadas)

FUENTE: Fascículo para la Gestión, 2013, p. 59





# SESIÓN DE APRENDIZAJE

<b>Título de la sesión</b>	Sintetiza la situación de aprendizaje.*
<b>Aprendizajes esperados</b>	<p>Competencia/s, capacidad/es e indicadores a trabajarse explícitamente.</p> <p>Durante una sesión, podría trabajarse varias cuestiones a la vez, pero solo hay que señalar las que se trabajarán explícitamente. Como se dijo anteriormente, en un momento del proceso pedagógico (en este caso de la sesión) se puede trabajar con una competencia o con varias, con una capacidad o con varias, con un indicador o con varios. Pero lo que no se debe olvidar es que el tiempo que se requiere para desarrollar desempeños es mayor que el de transmitir información. Incluso dos sesiones seguidas pueden ser dedicadas a la misma situación de aprendizaje e incluso a terminar la misma actividad.</p>
<b>Secuencia didáctica de la sesión</b>	Hay muchas formas de estructurar una sesión; de manera general hay 3 momentos. Sin embargo, los momentos no deben plantearse de manera aislada sino a partir de una secuencia lógica.

	<b>Inicio</b>	<p>Generalmente está dedicado a plantear los propósitos de la sesión, proponer un reto o conflicto cognitivo, despertar el interés del grupo, dar a conocer los aprendizajes que se espera poder lograr al final del proceso y/o recoger los saberes previos.</p> <p>También puede ser el momento para recordar que se está a medio camino de lo trabajado en una sesión anterior (en el caso de sesiones “desdobladas”).</p>
	<b>Desarrollo</b>	<p>Prevé las actividades y estrategias más pertinentes a la naturaleza del aprendizaje esperado. Esto debe incluir actividades que lleven a la movilización de los recursos adquiridos en función de la competencia. Debe especificar qué se espera que hagan tanto el docente como los estudiantes. Las actividades deben considerar la diversidad existente en el aula, lo que supone diferenciar acciones o metodologías e incluso prever grupos diferentes trabajando en paralelo tareas distintas. Es importante que el docente reflexio-</p>



		ne sobre el tiempo que se requerirá para que los estudiantes desarrollen los aprendizajes esperados.
	<b>Cierre</b>	Sirve para propiciar que los estudiantes saquen conclusiones de la experiencia vivida, puntualizar lo principal de la sesión: alguna idea, una técnica o procedimiento, la solución a una dificultad, organizar algo en vistas a la siguiente sesión etc., o la reflexión sobre cómo lo aprendieron.
<b>Tarea o trabajo en casa</b>		Es opcional. Debe señalarse con claridad lo que se espera que realicen en casa. No puede ser un trabajo que exceda las posibilidades y el tiempo de trabajo en casa.
<b>Evaluación</b>	Hay que tomar provisiones sobre dos tipos de evaluación: una de proceso o formativa y otra de resultados (sumativa).	
	<b>Evaluación formativa</b>	Se puede realizar de distintos modos según el propósito de la sesión: realizar seguimiento, revisar tareas, observar mientras trabajan, etc. Para hacerlo no debemos olvidar los aprendizajes esperados para la sesión. Sirve para regular los procesos de enseñanza aprendizaje y apoyar

		a los estudiantes.
	<b>Evaluación sumativa</b>	Cada vez que se cierra un proceso (y esto sucede varias veces en una unidad) hay que realizar una evaluación de resultados, con instrumentos variados, que nos permita ver hasta dónde llegaron los estudiantes, y cuáles fueron sus avances y dificultades.

***¡GRACIAS !***



**SIMULACRO**

---

El enfoque pedagógico por competencias establecido en el Marco Curricular, considera que las competencias no se adquieren:

- a) A partir de situaciones desafiantes.
- b) De lo general a lo particular y viceversa.
- c) Construyendo el conocimiento de modo significativo
- d) A corto plazo y rápidamente.

Según el enfoque pedagógico establecido en el Marco Curricular, los aprendizajes se producen por:

- a) La experiencia
- b) La interacción con su entorno y con otras personas
- c) Solo A.
- d) A y B.

Según el enfoque pedagógico establecido en el Marco Curricular, la planificación pedagógica es el acto de anticipar, organizar y deducir cursos variados y flexibles de acción que propicien determinados aprendizajes en nuestros estudiantes. En ese sentido se debe considerar:

- I. Las actitudes de los estudiantes. ( )
- II. Las aptitudes de los estudiantes. ( )
- III. Los contextos y diferencias. ( )
- IV. La naturaleza de los aprendizajes fundamentales y sus competencias y capacidades a lograr. ( )
- V. Las exigencias y posibilidades que propone la pedagogía (estrategias didácticas y enfoques). ( )

- a) F, V, V, V, V
- b) F, F, F, V, V
- c) V, V, V, F, F
- d) V, F, V, F, F

Ordena los seis componentes de la planificación desde el enfoque por competencias (tercera versión):

I. Evaluación.

II. Propósito y organización.

III. Saberes previos.

IV. Motivación/interés/incentivo.

V. Problematización

VI. Gestión y acompañamiento del desarrollo de las competencias.

a) V, II, IV, III, VI, I

b) I, I, II, IV, V, VI

c) I, II, V, VI, IV, III

d) V,I, IV, III, VI, II

No es un elemento básico de la programación anual.

a) La descripción general.

b) La organización de las unidades didácticas.

c) El producto final.

d) La matriz de evaluación.

Ordena los elementos básicos de la programación de la unidad de aprendizaje.

I. Título.

II. Los recursos.

III. Situación significativa.

IV. Producto/s importante/s.

V. La secuencia didáctica.

VI. Aprendizajes esperados.

VII. La evaluación.

a) I, II, IV, VI, V, VII, III

b) I, III, IV, VI, V, VII, II

c) I, II, V, VI, IV, VII, III

d) I, III, IV, V, VI, VII, II

Los elementos de la programación de la sesión de aprendizaje son:

- A. Título de la sesión.
- B. Aprendizajes esperados.
- C. La secuencia didáctica.
- D. Tarea o trabajo en casa
- E. La evaluación.

a) A, C y D

b) B, D y E

c) A, C, D, E,

d) A, B, C, D, E