

UNIVERSIDAD INCA GARCILASO DE LA VEGA
“Nuevos Tiempos Nuevas Ideas”

FACULTAD DE EDUCACIÓN
SECRETARÍA ACADÉMICA - GRADOS Y TÍTULOS
PROGRAMA DE SUFICIENCIA PROFESIONAL



TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

**PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN
INICIAL**

ASIGNATURA: CURRÍCULO Y EVALUACIÓN

TÍTULO:

**“EL PROYECTO DE APRENDIZAJE Y SU CONTRIBUCIÓN AL LOGRO DE
COMPETENCIAS”**

Presentado Por:

RAMIREZ DOOR ISABEL JUANA JULIA

LIMA – PERÚ

2018

DEDICATORIA

A mis maestras quienes han sido mi motivación y ejemplo a lo largo de estos años, las cuales me han apoyado incansablemente durante todo este proceso creyendo en mí.

A mi esposo e hijo quienes han sido los pilares más importantes apoyándome y brindándome su apoyo incondicional.

PRESENTACIÓN

En la presente investigación se habla de las bondades de trabajar con proyectos, muestra el trabajo integrador para desarrollar competencias en los estudiantes, y garantiza los aprendizajes al participar activamente mientras dure este.

Los docentes presentan dificultades en el desarrollo de los proyectos no consideran como lograr mejores aprendizajes porque no están habituados a trabajar con ellos al tener poco conocimiento del nuevo paradigma de la educación por competencias, aplicación deficiente del currículo por competencias, carencia de estrategias y herramientas para la formación integral del estudiante, entre otros.

La presente investigación se desarrolla en 3 capítulos: En el I Capítulo se tratará de los proyectos de aprendizaje, los tipos existentes y la importancia de trabajar con ellos, sus componentes y trascendencia. En el II Capítulo se tratará de las competencias, su enfoque y formación; porque el proyecto de aprendizaje es una opción para el logro de competencias y el rol del docente para el logro de competencias. En el III Capítulo se tratará sobre cómo el proyecto de aprendizaje contribuye al logro de los aprendizajes. El aprendizaje autónomo basado en proyectos y la fundamentación teórica.

RESÚMEN

En el presente trabajo de investigación, tuvo como propósito constatar que el proyecto de aprendizaje es una forma de planificación integradora que permite desarrollar competencias en los estudiantes, promoviendo su participación en el desarrollo de todo el proyecto.

El presente estudio trata de demostrar que trabajar con proyectos se contribuirá al logro de las competencias en nuestros estudiantes. Cómo hacerlo para incentivar en nuestros estudiantes la curiosidad y el deseo de investigar; este trabajo da la oportunidad de arriesgar a desarrollar otras formas de planificar más flexible e integradora.

El aprendizaje en base a proyectos hace que dejemos de lado la enseñanza memorística y mecánica, en la cual el docente solamente proporcionaba a los estudiantes conocimientos, ahora con los proyectos de aprendizaje los estudiantes son los protagonistas encargados de plantear y desarrollar un proyecto el cual lo aplican en un mundo real, esto quiere decir que es un trabajo de campo en el que destaca la investigación, con el acompañamiento del docente.

Palabras Claves: proyecto, competencias, cambios, planificar, aprendizajes.

ÍNDICE

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Presentación	
Resumen	iii
Índice	iv

CAPITULO I: EL PROYECTO DE APRENDIZAJE

1.1 El Proyecto	6
1.2 Tipos de proyecto	8
1.3 Principales características	11
1.4 Proyecto en el campo educativo	12
1.5 Proyectos educativos Innovadores	13
1.6 Importancia de los proyectos	15
1.7 Proyecto de aprendizaje	17
1.7.1 Características del Proyecto de aprendizaje	18
1.7.2 Componentes básicos del proyecto de aprendizaje	21
1.7.3 Fases de un proyecto de aprendizaje	23
Fase 1: Planificación	24
Fase 2: Implementación	24
Fase 3: comunicación	25
1.8 Trascendencia de los proyectos de aprendizaje	26

CAPITULO II : COMPETENCIAS 28

2.1 Antecedentes del uso de las competencias	28
--	----

2.2 Competencia	29
2.3. Enfoque y formación por competencias	31
2.4. Porqué decimos que el proyecto de aprendizaje es una opción para el logro de competencias.	34
2.4.1 Las competencias genéricas	34
2.4.2 Las competencias disciplinares	35
2.4.3 Las competencias profesionales.	35
2.5 Formación por competencias	38
2.6 Principios	43
2.7 componentes	45
2.7.1 Saber ser	45
2.7.2 Saber conocer	45
2.7.3 Saber hacer	45
2.8. Rol del docente en la formación de competencias	47
CAPITULO III : EL PROYECTO DE APRENDIZAJE Y SU CONTRIBUCIÓN AL LOGRO DE COMPETENCIAS	49
3.1 El desarrollo de competencias a través de proyectos de aprendizaje	49
3.2 El aprendizaje autónomo basado en proyectos	51
3.3 Experiencia del proyecto de aprendizaje "Organizando el sector de ciencia" con niños de inicial	52

Conclusiones	65
Recomendaciones	66
Referencias bibliográficas	67

CAPITULO I

El Proyecto de aprendizaje

1.1- Proyecto

Los proyectos nos permiten resolver problemas identificados, los cuales de una u otra forma van a mejorar las condiciones de vida. El término proyecto proviene del latín proiectus y cuenta con diversas definiciones dentro de los cuales podemos citar:

Julián Pérez Porto – María Merino (2008) “Proyecto conjunto de actividades que desarrolla una persona o una entidad para alcanzar un determinado objetivo, estas actividades se encuentran interrelacionadas y se desarrollan de manera que todo **proyecto** nace de una necesidad. Se orienta pues, a la consecución de un resultado dentro de un plazo de tiempo limitado, con un principio y un fin que determinan el alcance y los recursos. Para ello se estructura en función de actividades.

María Tenutto (2004) Enciclopedia Escuela para educadores, "Proyecto es un plan que anticipa, de algún modo la acción"

(Rivera, 2000) "Un proyecto es una secuencia única de actividades complejas e interconectadas que tienen un objetivo o propósito que debe ser alcanzado en un plazo establecido, dentro de un presupuesto y de acuerdo con unas especificaciones."

Nassir Sapag Chain y Reynaldo Sapag Chain(2003) "Un proyecto es la búsqueda de una solución inteligente al planteamiento de un problema tendiente a resolver, entre tantas, una necesidad humana.

Respecto a las definiciones de proyecto, se puede apreciar que existe una coincidencia en las definiciones presentadas por los autores Julian Perez Porto –María merino y Nassir Sapag Chain – Reynaldo Sapag Chain, ya que ellos señala que un proyecto nace de una necesidad, sin embargo la autora María Tenutto menciona además que el proyecto anticipa de algún modo la acción, para la siguiente investigación se tomará la definición presentada por Julián Pérez Porto debido a que este considera que debe desarrollarse en un plazo determinado realizando una serie de actividades programadas que ayudarán a la solución del problema.

1.2. TIPOS DE PROYECTOS

Cuando se habla de proyecto es necesario especificar el área o sector donde sus competencias se desarrollarán. Existen muchos tipos de proyectos, pero los más comunes son:

Según el grado de dificultad que entraña su consecución:

- Proyectos simples.

- Proyectos complejos.

Según la procedencia del capital:

- Proyectos públicos.
- Proyectos privados.
- Proyectos mixtos.

Según el grado de experimentación del proyecto y sus objetivos:

- Proyectos experimentales.
- Proyectos normalizados.

Según el sector:

- Proyectos de construcción.
- Proyectos de energía.
- Proyectos de minería.
- Proyectos de transformación.
- Proyectos de medio ambiente.
- Proyectos industriales.
- Proyectos de servicios.

Según el ámbito:

- Proyectos de ingeniería.
- Proyectos económicos.
- Proyectos fiscales.

- Proyectos legales.
- Proyectos médicos.
- Proyectos matemáticos.
- Proyectos artísticos.
- Proyectos literarios.
- Proyectos tecnológicos.
- Proyectos informáticos.

Según su orientación:

- Proyectos productivos.
- Proyectos educativos.
- Proyectos sociales.
- Proyectos comunitarios:
- Proyectos de investigación.

Según su área de influencia:

- Proyectos supranacionales.
- Proyectos internacionales.
- Proyectos nacionales.
- Proyectos regionales.
- Proyectos locales.

Todos los tipos de proyectos tiene su propósito, los más empleados son los proyectos industriales, manufactura y de gestión, porque estos son direccionados a la búsqueda de solución a los grandes problemas que tenemos como país.

Principales características de un proyecto

Todos los tipos de proyectos tienen en común una serie de características, al respecto la OBS Business School plantea los siguientes:

- Cuentan con un propósito.
- Se resumen en objetivos y metas.
- Se han de ajustar a un plazo de tiempo limitado.
- Cuentan con, al menos, una fase de planificación, una de ejecución y una de entrega.
- Se orientan a la consecución de un resultado.
- Involucran a personas, que actúan en base a distintos roles y responsabilidades.
- Se ven afectados por la incertidumbre.
- Han de sujetarse a un seguimiento y monitorización para garantizar que el resultado es el esperado.
- Cada uno es diferente, incluso delos de similares características.

Dentro de las características se puede decir que surge de una necesidad, lo cual implica una reflexión en la cual se controlan, por una parte, las necesidades, por otra los medios para satisfacerlas. Así es como se realiza un diagnóstico para poder planificar, ejecutar y entregar.

El proyecto al ser grupal requiere del compromiso de cada uno de los miembros y de la organización conjunta para poder realizar las actividades programadas; de esta manera hacer un seguimiento para que los resultados sean los esperados.

1.3. Proyectos en el campo educativo.

En el campo educativo un proyecto puede ser una idea, un plan o un programa. En el marco programático, puede decirse que un proyecto educativo consiste en la planificación de un proceso en el cual, los estudiantes logran alcanzar los objetivos de aprendizaje propuestos.

De acuerdo en lo expuesto en el párrafo anterior, los procesos históricos adquieren relevancia en la medida que surge de lo cotidiano, ya que la realidad es una construcción social y cultural que parte del presente de los individuos y/o conjunto de personas que tienen un objetivo común. En consecuencia, el Proyecto recupera lo más valioso de la tradición educativa, la cual toma un nuevo significado, por los retos que exige a la educación el contexto social, cultural, ecológico, político y económico del mundo actual.

María Vanessa Zamora (2013) “El Enfoque de Marco Lógico (EML) y la Planificación Educativa” El Enfoque de Marco Lógico y la Planificación Educativa es una herramienta analítica para la planificación de la gestión de proyectos orientado por objetivos, que puede ser utilizado para la planificación educativa. Esta herramienta es utilizada para la conceptualización, diseño y ejecución de proyecto, cuyo propósito consiste en dar estructura a los procesos de planeamiento y comunicar información esencial acerca del proyecto.

Moreno (2009) indica que para planificar lo que queremos, debemos partir de una evaluación realista descarnada, y saber realmente lo que queremos y revisar a fondo por lo menos tres aspectos fundamentales de la vida escolar, la organización, la calidad de la enseñanza y la integración de la escuela con la comunidad. A fin de lograr la incorporación de la comunidad

en la elaboración y ejecución de la planificación, es recomendable realizar reuniones con personas representativas de la comunidad y otros agentes educativos. Las mismas tendrán como finalidad que todos aporten ideas para la planificación y se comprometan en la realización de actividades o suministro de recursos. Esto nos va a permitir la elaboración de un plan amplio, flexible y participativo, contribuyendo así al mejoramiento del proceso enseñanza- aprendizaje.

Según lo antes expuesto, para realizar un buen proyecto educativo debe partir por un análisis lo más real posible, porque esa es la base para un buen planteamiento estratégico de modo que el resultado de dicho proceso sea la obtención de los resultados propuestos. Para ello es necesario interactuar con los individuos, comunidades y colectividades que pretendan un bienestar educativo y social.

1.3.1 Proyectos Educativos Innovadores

Organizar los horarios, supervisar las necesidades de los docentes, gestionar los ingresos y gastos y planificar los horarios, los miembros directivos de los centros disponen de poco tiempo para estudiar nuevas iniciativas.

Sin embargo, no debemos olvidar que, en gran medida, son esos proyectos innovadores los que convierten a un centro estar un paso adelante dentro del sector.

Contar con programas que van más allá del plan de estudios oficial va a permitir aportar un valor extra a la oferta educativa y mejorar la reputación del centro entre alumnos, progenitores, docentes y sociedad en general. No tienen que ser iniciativas complejas ni que se extiendan durante todo el año escolar. A veces las pequeñas ideas pueden conllevar resultados importantes.

- ✚ Ejemplos de proyectos educativos pioneros desarrollados con éxito en diferentes lugares.

KIVA -Este proyecto es uno de los más citados recientemente, tras los últimos sucesos sobre acoso escolar registrados en España.

El programa KiVA International, desarrollado por la Universidad de Turku de Finlandia, es un innovador método de prevención y acción frente al bullying que ha logrado reducir esta lacra social en un 90% en aquellos centros en los que ha sido implantado.

Para ello, el proyecto emplea indicadores que miden el nivel de acoso y ciberacoso en las aulas a través del comportamiento de los propios alumnos, permitiendo a todos los implicados (estudiantes, docentes, centro, padres y madres) percibir posibles situaciones conflictivas y dotándoles de las herramientas y los mecanismos para actuar frente a ellas.

Además de actividades *in situ* con el alumnado y charlas a estudiantes, progenitores y profesorado, KiVA incorpora las nuevas tecnologías para luchar contra el bullying a través de simulaciones, juegos, encuestas online anónimas o un buzón virtual donde remitir las denuncias.

Science Lab - Según el último informe Pisa, España ocupa el puesto 21 de los 34 países de la OCDE en materia de conocimientos sobre Ciencias.

¿Cómo podemos mejorar estos resultados? Uno de los ejemplos de proyectos educativos que puede ayudarnos a aumentar las competencias en esta rama del conocimiento de los alumnos del centro es el ScienceLab, un modelo de aprendizaje y acercamiento a la Ciencia desarrollado por Heike Schettler.

Con más de un millón de participantes desde su puesta en marcha en 2002, esta iniciativa surgida en Alemania ha sido desarrollada en Austria, Colombia, Hungría o Francia, e incluso se ha llevado a cabo en España de forma puntual.

¿En qué consiste? Mientras la formación reglada en materias como Biología o Química comienza a los 10 o 12 años, ScienceLab facilita un primer contacto con la Ciencia a alumnos de 4 a 10 años, apoyándose en la curiosidad innata de los menores.

Mediante experimentos acordes a sus edades, los jóvenes descubren procesos científicos complejos, como por qué hierve el agua o dónde va el Sol por las noches.

1.4. Importancia de los proyectos

Las frases referidas a tiempo y unicidad del producto o servicio, nos llevan a evaluar la importancia de desarrollar un proyecto, ya que buscamos que nuestro producto o servicio se desarrolle o en un tiempo determinado y con exclusividad, y me refiero a exclusividad ya que no tiene sentido desarrollar un proyecto que ya se hizo o sobre el cual ya se conocen los resultados.

Es por ello que los proyectos nos permiten primero resolver problemas identificados, los cuales de una u otra forma van a mejorar las condiciones de vida del grupo en estudio, además de ello permiten acceder a diversas fuentes de financiación las cuales basan sus decisiones en diseño de estrategias y flujo de recursos que concluidos de la forma correcta van a permitir obtener resultados que nos llevan a la recuperación del capital, en cuanto a gestión, los proyectos nos permiten tener una adecuada forma de gestionar y organizar los recursos invertidos en base a los resultados esperados, todo esto estableciendo una lógica de ejecución.

Los proyectos facilitan al docente articular actividades de aprendizaje, esto le permite incorporar pensamientos e ideas con la afán de mejorar su trabajo y por ende a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, porque permite explorar nuevas formas que servirán como apoyo tecnológico en su salón de clase.

Los proyectos de aprendizaje que se manejan en las Instituciones Educativas son de diversos tipos en ello el docente planifica sus actividades que va a desarrollar en un determinado espacio o tiempo lo cual está orientado y enfocado al trabajo y participación abierta de los estudiantes, ejemplo los estudiantes aprenden a través de la indagación o investigación además tienen un control en las tareas del proyecto y el docente asume el rol de facilitador u orientador (como lo manifiesta Elena G. White) cuando los niños trabajan en grupos cooperativos haciendo uso de sus facultades intelectuales y talentos individuales o colectivos. Mantener a los estudiantes de las Instituciones Educativas motivados constituye un desafío muy grande aún para el profesor más antiguo y/o experimentado. Es bastante difícil dar una fórmula que sirva de igual para todos, por las investigaciones dadas evidencia que existen prácticas que estimulan una mayor participación de los estudiantes. Estas prácticas implican dejar de lado la enseñanza mecánica y memorística para enfocarse en un trabajo más retador y complejo; utilizar un enfoque interdisciplinario en lugar de uno por área o asignatura y estimular el trabajo cooperativo (Anderman & Midgley, 1998; Lumsden, 1994).

El aprendizaje por proyectos incorpora estos principios.

Utilizar proyectos como parte del currículo no es un concepto nuevo y los docentes los incorporan con frecuencia a sus planes de clase. Pero la enseñanza basada en proyectos es diferente: Es una estrategia educativa integral (holística), en lugar de ser un complemento. El trabajo por proyectos es parte importante del proceso de aprendizaje. Este concepto se vuelve todavía más valioso en la sociedad actual en la que los maestros trabajan con grupos de niños que tienen diferentes estilos de aprendizaje, antecedentes étnicos y culturales y niveles de habilidad. Un enfoque de enseñanza uniforme no ayuda a que todos los estudiantes alcancen estándares altos; mientras que uno basado en proyectos, construye sobre las fortalezas individuales de los estudiantes y les permite explorar sus áreas de interés dentro del marco de un currículo establecido.

Proyecto de aprendizaje

A continuación se presenta la definición propuesta por el MINEDU y otros autores que no dan una definición exacta pero dan ciertas características de lo que es un proyecto de aprendizaje.

MINEDU (2012) 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.

Proyectos (Dickinson et al, 1998; Katz & Chard, 1989; Martin & Baker, 2000; Thomas, 1998):

- Centrados en el estudiante y dirigidos por el estudiante. • Claramente definidos: inicio, desarrollo y un final.
- Contenido significativo para los estudiantes; directamente observable en su entorno. • Problemas del mundo real.
- Investigación.
- Sensible a la cultura local.
- Objetivos específicos relacionados con los estándares del currículo educativo para el siglo XXI.
- Productos de aprendizaje objetivos.
- Interrelación entre lo académico, la realidad y las competencias laborales.
- Retroalimentación y evaluación por parte de expertos. • Reflexión y autoevaluación por parte del estudiante.

- Evaluación en base a evidencias de aprendizaje (portafolios, diarios, etc.).

El Aprendizaje Basado en Proyectos es un modelo de aprendizaje en el que los estudiantes implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase (Blank, 1997; Dickinson, et al, 1998; Harwell, 1997). Este modelo tiene sus raíces en el constructivismo, que evolucionó a partir de los trabajos de psicólogos y educadores tales como Lev Vygotsky, Jerome Bruner, Jean Piaget y John Dewey.

Se puede decir que los proyectos basados en los aprendizajes que ayudan a los estudiantes a plantear, implementar y evaluar sus conocimientos a través de la experiencia de su vida diaria. En donde el docente actúa como facilitador entregando al alumno las herramientas que le permitan crear sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo cual implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo.

1.5.1 Características del proyecto de aprendizaje

Sus principales características son:

➤ **Contenido significativo**

La resolución de una situación o un problema de interés del estudiante. Esto involucra la adquisición, el desarrollo y la movilización de diversos recursos personales (capacidades) y recursos externos (medios y materiales del entorno) que contribuyan a su solución

➤ **Saber como**

El protagonismo de los estudiantes. Esto significa poner por delante la voz de los estudiantes en la construcción de sus aprendizajes; por ejemplo, cuando plantean sus necesidades e intereses, así como los problemas que deben resolver, o cuando participan en la planificación y el desarrollo del proyecto junto con su docente. Esto

exige que tengamos la capacidad de entender estos intereses y acogerlos sin imponer nuestros puntos de vista como adultos.

➤ **Pregunta guía**

La movilización de capacidades y el desarrollo de las competencias de diferentes aprendizajes fundamentales. Estas competencias y capacidades están planteadas en las Rutas del Aprendizaje que se están desarrollando y no se limitan solo a las competencias de comunicación y matemáticas, sino que también promueven competencias y capacidades que fortalecen el desarrollo personal, como la autonomía, el trabajo colaborativo, la perseverancia y la comunicación asertiva

➤ **Investigación e innovación**

Una planificación conjunta (docente-estudiantes) dentro de un determinado tiempo. La planificación incluye una programación de actividades integradas que deben guardar coherencia con el producto que se espera lograr. Asimismo, se plantean actividades para monitorear la progresión de los aprendizajes y el avance del proyecto con los involucrados (estudiantes, docentes y padres de familia)

➤ **La organización de los equipos de acuerdo a los propósitos que se pretenden desarrollar en el proyecto, con el fin de fomentar la colaboración efectiva durante su implementación.**

➤ **Evaluación y revisión**

La obtención de un producto concreto. El producto concreto permite evidenciar la adquisición de los aprendizajes del estudiante. Asimismo, moviliza sentimientos de satisfacción por haber participado, realizado un producto o alcanzado una meta.

Investigación. Utilizando información pertinente y oportuna para la solución del problema o la situación planteada, dando oportunidad al estudiante de construir nuevos aprendizajes de manera significativa.

- Vivenciar diversas experiencias y actividades. Estas experiencias deben suscitar aprendizajes diversos.
- El desarrollo de actitudes de convivencia y diálogo intercultural, al ofrecerle al estudiante posibilidades de comprender y valorar diferentes maneras de vivir, hacer y sentir de culturas distintas a la suya.
- Presentación pública

Gráfico N° 1:

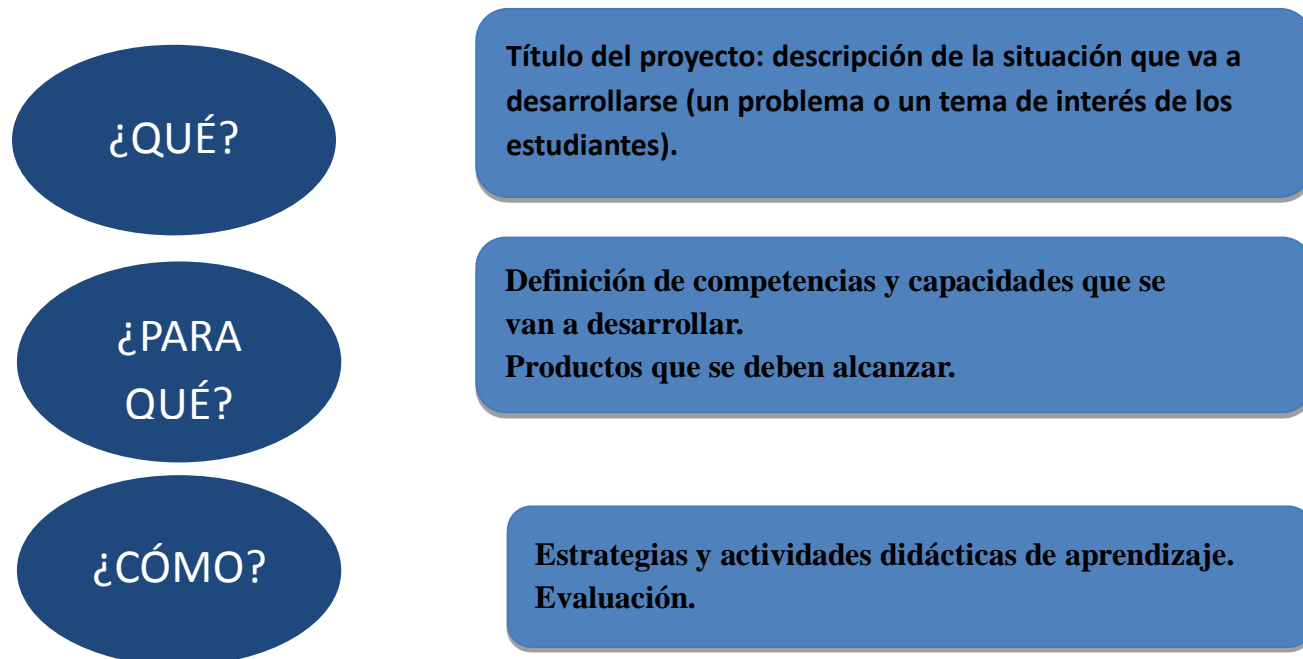


Fuente: Fascículo Proyectos MINEDU

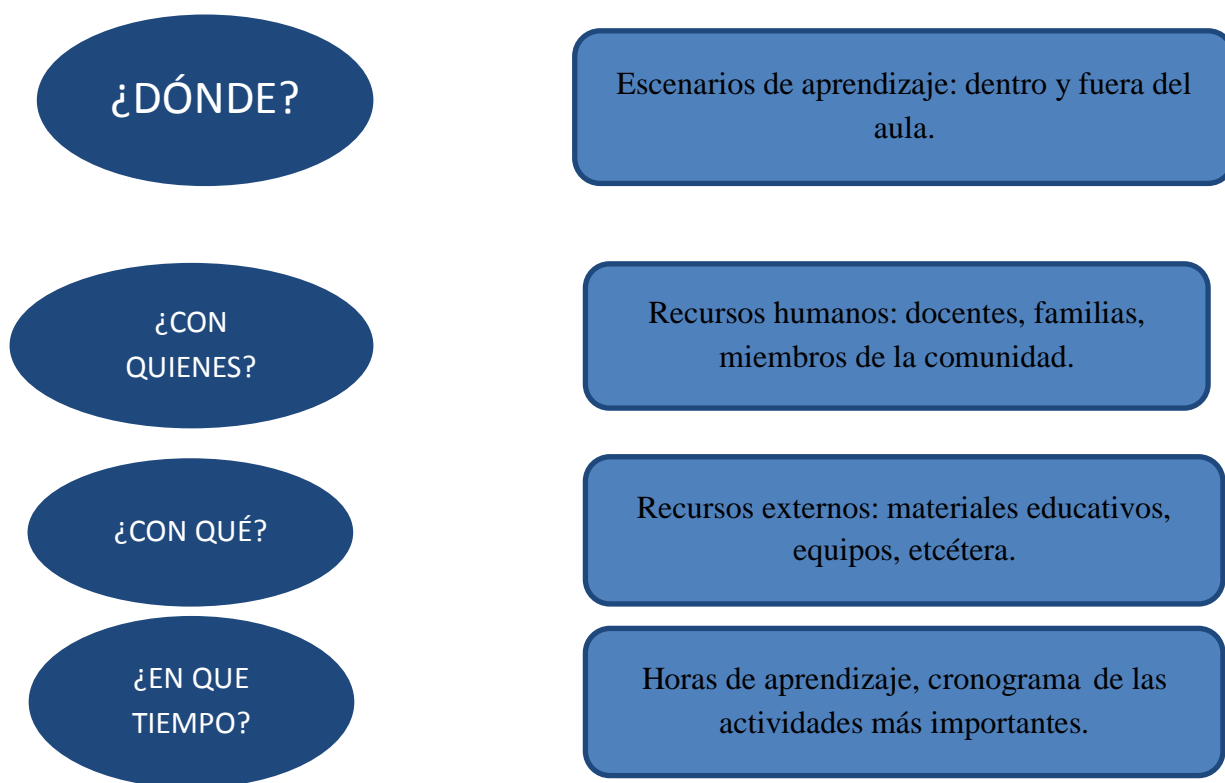
1.5.2. Componentes básicos del proyecto de aprendizaje

La descripción del problema se refleja en el título, luego se tiene que definir que competencias se van a desarrollar y como lo van hacer donde, que recursos se utilizarán.

Gráfico N° 2:



Fuente: Fascículo Proyectos MINEDU

Gráfico N° 3:

Fuente: Fascículo Proyectos MINEDU

1.5.3. Fases de un proyecto de aprendizaje

Según el MINEDU en el fascículo presenta un modelo sencillo y fácil de implementar y desarrollar competencias, desarrollo de actitudes de convivencia y diálogo intercultural, al ofrecerle al estudiante posibilidades de comprender y valorar diferentes maneras de vivir, hacer y sentir de culturas distintas a la suya.

Gráfico N° 4:



Fuente: Fascículo Proyectos MINEDU

1.5.3.1 Fase I Planificación

Diagnóstico

El diagnóstico tiene como finalidad determinar cuál o cuáles son las necesidades reales y sentidas por la comunidad que pueden ser atendidas de acuerdo a los recursos y objetivos de aprendizaje de la institución educativa.

Para realizar el diagnóstico se puede utilizar entrevistas, encuestas, observaciones, talleres, debates, jornadas de profundización temática, investigaciones de gabinete para recolectar información sobre las necesidades reales y sentidas por la comunidad.

Es importante precisar que el diagnóstico debe ser participativo, es decir, involucrar a la comunidad educativa y a los destinatarios del proyecto aprendizaje-servicio.

Un diagnóstico debe incluir las actividades siguientes:

- Enumeración y jerarquización de los problemas.
- Determinación de las características situación social.
- Análisis de los factores que influyen en la situación social.
- Caracterización de la comunidad educativa (fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas), para establecer y analizar las alternativas de acción.

1.5.3.2. Fase II Implementación

Diseño y planificación

El diseño de un proyecto y planificación consiste en preparar un plan de trabajo que tenga en cuenta de modo articulado la intencionalidad solidaria y la intencionalidad pedagógica.

La propuesta de plan de trabajo debe contener:

- Datos generales
- Fundamentación
- Objetivos
- Destinatarios del servicio
- Metodología
- Cronograma de actividades
- Presupuesto
- Evaluación

1.5.3.3 Fase III Comunicación

Ejecución

Esta etapa consiste en poner en práctica lo diseñado y planificado en la propuesta de trabajo del proyecto de aprendizaje-servicio.

Durante la ejecución del proyecto es necesario realizar tareas de dirección y control:

- Monitoreo de las actividades programadas y de sus responsables.
- Evaluar el logro de los objetivos pedagógicos y solidarios.
- Verificar el uso adecuado de los recursos.
- Establecer espacios y momentos para evaluar lo realizado.

Cierre

Para la etapa del cierre se hace necesario evaluar todo el proceso y los resultados.

Para que la evaluación de los resultados sea integral debe participar los estudiantes y los destinatarios del proyecto.

Es necesario sistematizar la experiencia para ser valorada, difundida, motivar e involucrar a más actores, conseguir recursos y realizar alianzas estratégicas con organismo gubernamentales y no gubernamentales.

Para realizar un proyecto educativo, según lo expuesto, es necesario determinar la problemática a combatir, priorizando los problemas según su importancia tomando en cuenta la situación social del lugar donde se planifica, y los factores que influyen en que esta problemática se vuelva más crítica o se atenúe en el tiempo. Con estos factores, es fácil construir una matriz FODA, para en base a ella se pueda elaborar un buen plan estratégico teniendo en cuenta los factores pedagógicos y solidarios. Este plan, debe contener además de los datos generales, los fundamentos que llevan a realizar un proyecto educativo, resaltando los objetivos y la población a quien está orientada, mostrando la metodología a utilizar y el cronograma de actividades a fin de encontrar lo “cuellos de botellas” que nos pueden retrasar en la ejecución del mismo. Para la ejecución, es necesario ceñirse lo mas posible a lo propuesto, a fin de lograr los resultados propuestos, así mismo, durante la ejecución, se puede cambiar lo programado, de ser necesario y finalmente, luego de culminar con la ejecución del proyecto, una evaluación lo mas sincera posible, con la finalidad de mejorar cada día.

1.6. Trascendencia de los proyectos de aprendizaje

La enseñanza por proyectos explica las razones, basadas en investigaciones de grandes estudiosos, y de qué manera puede este incrementar el compromiso de los maestros y estudiantes en la adquisición de conocimientos. De esta forma los aprendizajes basados en

proyectos tendrán una gran trascendencia puesto que se están formando estudiantes investigadores, comprometidos en adquirir nuevos conocimientos.

Un proyecto educativo debe visualizarse en función al cambio propuesto a la comunidad objetivo del proyecto. El avance significativo en la calidad educativa, el compromiso de los maestros y el empeño de los educandos, logrará cambiar gradualmente la población, esto debe lograr convertir en el tiempo una mejor comunidad capaz de sentirse orgullosos de la consecución del mismo.

CAPÍTULO II

COMPETENCIAS

2.1. Antecedentes del uso de las competencias

El paradigma de las competencias no es nuevo, ya que viene de años atrás, como resultado de mejorar las falencias de los modelos y enfoques pedagógicos tradicionales como el conductismo o constructivismo, corriente con el que guarda más relación. El cambio más notorio es llevar los contenidos a la acción. En la década del 90, las competencias eran muy criticadas por los seguidores de las demás corrientes, pero poco a poco fueron aceptadas, porque brindaban respuestas más acertadas de cómo trabajar el currículo, el aprendizaje, la evaluación, etc.

Tobón, Pimienta Y García (2010, p. 9) El termino competencia en sus inicios también se usó en el campo laboral, ya que hacía alusión a la capacidad productiva del trabajador, es decir se refería al desempeño mostrado en su trabajo. Para Mc. Clellan (1973) las competencias se relacionan con las políticas de eficacia, eficiencia y gestión de los recursos humanos. Como

se ve en lo planteado anteriormente, las competencias pueden usarse en diferentes contextos y siempre buscaran lo mismo, que es el desarrollo de las capacidades del individuo para hacer optimo a la sociedad.

Anteriormente a este paradigma, teníamos a la educación tradicional que se basaba sencillamente en que el docente seleccione un contenido de un programa, lo organiza según su punto de vista y finalmente lo explica al estudiante, esperando a que este los aprenda y los aplique a futuro.

(Pimienta y Enríquez, 2009). El paradigma de la “educación centrada en las competencias” promueve una lógica contraria: ahora es esencial enfrentarse a una tarea relevante (situada) que generará aprendizaje por la “puesta en marcha” de todo el “ser” implicado en su resolución

(Camacho, R, 2008; p.p. 90) Para desarrollar competencias es la concepción del mundo de cada uno de los estudiantes y docentes poseen, una misma que se ha adquirido a través de las experiencias vividas extra escolares y dentro de las instituciones educativas, es decir, a partir de la interacción de los sujetos en múltiples y diversos contextos. Se parte del conocimiento del proceso de aprendizaje del alumno y se toma en cuenta su visión personal del mundo y de la vida, los conocimientos previos que se señalan las experiencias que ha tenido en sus ambientes familiares y sociales, su mundo físico, emocional y mental; la interacción de los sujetos en situaciones reales de la vida cotidiana.

2.2 Competencias

Este concepto lejos de tener una interpretación única tiene varias según los contextos y los autores, como podemos apreciar a continuación.

Lasnier (2000) nos dice que “el concepto de competencia está en evolución, en movimiento, es decir que no se le puede concebir de manera universal.

Le Boterf (2002) y Perreneud (2005), la competencia se define como: “un saber actuar complejo que se apoya en la movilización y la combinación eficaz de una variedad de recursos internos y externos dentro de una familia de situaciones”

Tardif (2006) insiste en que cada quien aclare su concepción de competencia, ya que de allí se derivarán numerosas decisiones en cuanto a las actividades de aprendizaje y a la evaluación coherente con esta concepción.

Si los primeros usos de la palabra competencia hacían referencia a una concepción influenciada por el behaviorismo, como la ejecución de tareas, hoy, para muchos autores, su concepción es de tipo sistémico. Una competencia tiene como característica ser integradora, combinatoria, en desarrollo, contextual y evolutiva. Una competencia integra diversos recursos de naturaleza variada, de allí su carácter integrador que hace también referencia a la complejidad del saber actuar.

Este desarrollo de competencias se lleva a cabo de manera compleja y exige tiempo. En el marco de una formación, es muy importante, teniendo en cuenta esta característica, reflexionar sobre el nivel del desarrollo que debe alcanzarse para cada una de las competencias al finalizar la formación para que los futuros profesionales practiquen de manera autónoma, reflexiva y ética. Este desarrollo continuará en la vida profesional pero, el nivel contemplado, durante y al final de la formación, orientará la elección de las situaciones de aprendizaje y las modalidades de evaluación.

El carácter contextual de la competencia da un sentido al aprendizaje que se vuelve consciente y reflexivo. Las situaciones imponen una elección en la movilización y la

combinación de los recursos. Son el detonador y el marco de acción. Los docentes tienen entonces la responsabilidad de elegir juiciosamente las situaciones a las que quieren exponer a sus estudiantes. Finalmente, una competencia cuenta también con un carácter evolutivo ya que a medida que la persona acumula recursos, la movilización y la combinación de los mismos evoluciona con el tiempo para asegurar su eficacia en situaciones cada vez más complejas.

En síntesis, la competencia es una acción que resultara de una toma de decisiones para la resolución de un conflicto mediante el uso de diversos factores como conocimientos, aptitudes, habilidades, emociones que se relacionan para un desempeño idóneo. En otras palabras el saber ser, saber hacer y el saber conocer debe desarrollarse en todos los contextos de la vida del estudiante.

2.3. Enfoque y formación por competencia

El enfoque por competencias es un intento de lograr efectivamente la igualdad de oportunidades a través de la educación al enfatizar el logro de unas competencias básicas para la totalidad de la población, actualizando el viejo principio pedagógico según el cual la educación común o general debe ofrecer una capacitación "básica-suficiente" para el individuo y "básica-suficiente" para la comunidad. Por otro lado, se pretende dar una respuesta a la exigencia de evitar el fracaso escolar garantizando un bagaje suficiente de formación para la totalidad de la población escolar.

La incorporación del término de competencias al campo de la educación tiene su primera aplicación en la formación profesional y tecnológica, sin embargo, se ha extendido a la educación en general, particularmente en el nivel básico. Y en las universidades particulares,

también se viene implementando esto, aunque no hay mucho apoyo para las universidades del Estado.

El enfoque por competencias se fundamenta en una visión constructivista, que reconoce al aprendizaje como un proceso que se construye en forma individual, en donde los nuevos conocimientos toman sentido estructurándose con los previos en su interacción social. En este sentido, trabajar con el enfoque de competencias requiere un planteamiento pertinente de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Educar con un enfoque de competencias significa crear experiencias de aprendizaje para que los estudiantes desarrollen habilidades que les permitan movilizar, de forma integral recursos que se consideran indispensables para realizar satisfactoriamente las actividades demandadas. Con éste enfoque se trata de activar eficazmente distintos dominios del aprendizaje; en la categorización más conocida, podría decirse que se involucran las dimensiones cognitiva, afectiva y psicomotora. En este contexto es esencial trabajar con métodos de enseñanza centrados en el aprendizaje.

En el documento “La Creación de un Sistema Nacional del Bachillerato”, se cita la siguiente definición de competencia: “es la movilización de conocimientos, habilidades y actitudes en contextos específicos... para desenvolverse en contextos diversos a lo largo de la vida en el mundo actual”.

Analizando diversos conceptos de competencia, se puede entender desde tres acepciones

- la que refiere a la competitividad en cuanto a ser mejor que los demás;
- la que se relaciona con un ámbito de responsabilidad (“este trámite no es de mi competencia”) y

- la que ocupa al docente, que se vincula con la capacidad para hacer algo, saber cómo, por qué y para qué se hace, de tal forma que pueda ser transferible.

El Lic. Leonardo Gómez (2007) señala que las competencias tienen las siguientes características:

- Es una capacidad que implica la presencia de aprendizajes mayores o comprensivos, resultado de la totalidad de experiencias educativas formales e informales.
- Son capacidades generales que la persona desarrolla gradual y acumulativamente a lo largo del proceso educativo.
- Son características generales que la persona manifiesta en multiplicidad de situaciones y escenarios, y que una comunidad estima como cualidades valiosas del ser humano.

Es una forma de conciencia y habilidad general, resultado de la integración de conceptos, destrezas y actitudes y que le permite a la persona entender y transformar sus relaciones con la realidad, incluida ella misma.

Un ejemplo real de competencia podría ser: Saber orientarse en una ciudad desconocida; esta competencia moviliza la capacidad de leer un plano, situar dónde está uno, pedir información o consejo, y también distintos conocimientos como: concepto de escala, elementos de topografía, conocimiento de una serie de puntos de señales geográficas.

En la noción de competencia se pueden destacar cuatro saberes básicos:

El conocimiento mismo,

El saber hacer, como la puesta en juego de habilidades basadas en los conocimientos;

El saber ser, como la parte más compleja por sus implicaciones de carácter actitudinal e incluso valorar,

- El saber transferir, como la posibilidad de trascender el contexto inmediato para actuar y adaptarse a nuevas situaciones o transformarlas. La transferencia y movilización de capacidades y conocimientos no son dadas.

Como se puede observar, el trabajo por competencias pretende el desarrollo de los cuatro pilares de la educación: saber conocer, saber ser, saber hacer y saber convivir. Pilares que expresan el ideal de la actividad educativa en cualquier contexto regional, nacional o internacional. Los pilares de la educación son la expresión internacional de los objetivos universales que se persiguen para que la educación sea pertinente, de calidad, se logre la cobertura, sea equitativa y eficaz

2.4 Tipos de competencia

Existen tres conjuntos de competencias y conocimientos a desarrollar:

2.4.1 Las competencias genéricas

Son aquellas que permiten a los bachilleres desarrollarse como personas, desenvolverse exitosamente en la sociedad y en el mundo que les tocará vivir; les permiten comprender el mundo e influir en él, les capacitan para continuar aprendiendo de forma autónoma a lo largo de su vida. Se caracterizan por ser claves, transversales y transferibles. Por su importancia se citan a continuación estas competencias genéricas:

Fuente: La evaluación del aprendizaje basado en Competencias. (García, E.2018, p.8)

2.4.2 Las competencias disciplinares

Las Competencias Disciplinares se refieren a los conocimientos, habilidades y actitudes asociados con las disciplinas en las que tradicionalmente se ha organizado el saber.

- Todo bachiller debe adquirir estas competencias.
- Se desarrollan en el contexto de una disciplina específica y permiten un dominio más profundo de ella; no son necesariamente relevantes al dominio de otras disciplinas.

2.4.3 Las competencias profesionales.

- ✓ extendidas (de carácter propedéutico).
- ✓ básicas (para el trabajo). Estas competencias no serán comunes a todas las instituciones; cada una las podrá definir según sus objetivos.

A manera de resumen puede decirse que “Ser competente es saber hacer y saber actuar entendiendo lo que se hace, comprendiendo cómo se actúa, asumiendo de manera responsable las implicaciones y consecuencias de las acciones realizadas y transformando los contextos a favor del bienestar humano”. De acuerdo a todos estos conceptos se puede observar que se distingue la práctica como un medio para obtener los conocimientos, habilidades y actitudes.

En el cuadro siguiente se recogen algunos elementos que definen cada una de las competencias en las etapas de la educación obligatoria.

Competencia en comunicación	Se refiere a la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, de representación, interpretación y comprensión de la realidad y de autorregulación del pensamiento, las emociones y la conducta.
-----------------------------	---

Competencia en matemática	Consiste en la habilidad para utilizar y relacionar los números, sus operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión y razonamiento matemático, tanto para producir e interpretar distintos tipos de información, como para ampliar el conocimiento sobre aspectos cuantitativos y espaciales de la realidad, y para resolver problemas relacionados con la vida cotidiana y el mundo laboral.
Competencia en ciencia y tecnología	Se refiere a la habilidad para interactuar con el mundo físico, tanto en sus aspectos naturales como en los generados por la acción humana, de tal modo que se facilita la comprensión de sucesos, la predicción de consecuencias y la actividad dirigida a la mejora de las condiciones de vida propia, de las demás personas y del resto de los seres vivos.
Competencia digital	Consiste en disponer de las habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información y para transformarla en conocimiento. Incorpora diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación como elemento esencial para informarse , aprender y comunicarse.
Competencia personal Social	Hace posible comprender la realidad social en que se vive, cooperar, convivir y ejercer la ciudadanía democrática en una sociedad plural, así como comprometerse a contribuir a su mejora. En ella están 10 ciudadana integrados conocimientos diversos y habilidades complejas que permiten participar,

	tomar decisiones, elegir cómo comportarse en determinadas situaciones y responsabilizarse de las elecciones personales adoptadas.
Competencia Cultural y artística	Supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute y considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos.
Competencia en valores	Se refiere, por un parte, a la adquisición de la conciencia y aplicación de un conjunto de valores y actitudes personales interrelacionadas como la responsabilidad, perseverancia, el conocimiento de sí mismo y la autoestima, la creatividad, la autocrítica, el control emocional, la capacidad de elegir, de calcular riesgos y de afrontar los problemas, así como la capacidad de demorar la necesidad de satisfacción inmediata, de aprender de los errores y de asumir riesgos

Se deduce que el concepto de competencias es la competitividad en cuanto a ser mejor que los demás, a relacionarse con un ámbito de responsabilidad. La que ocupa al docente, que se vincula con la capacidad para hacer algo, saber cómo, por qué y para qué se hace, de tal forma que pueda ser transferible.

Tomando en cuenta los PILARES DE LA EDUCACIÓN las competencias pretende el desarrollo de estos: saber conocer, saber ser, saber hacer y saber convivir.

En cuanto a los tipos de competencias, la genérica pretende que las personas se puedan desarrollar, desenvolverse exitosamente en la sociedad y en el mundo que le tocará vivir. La

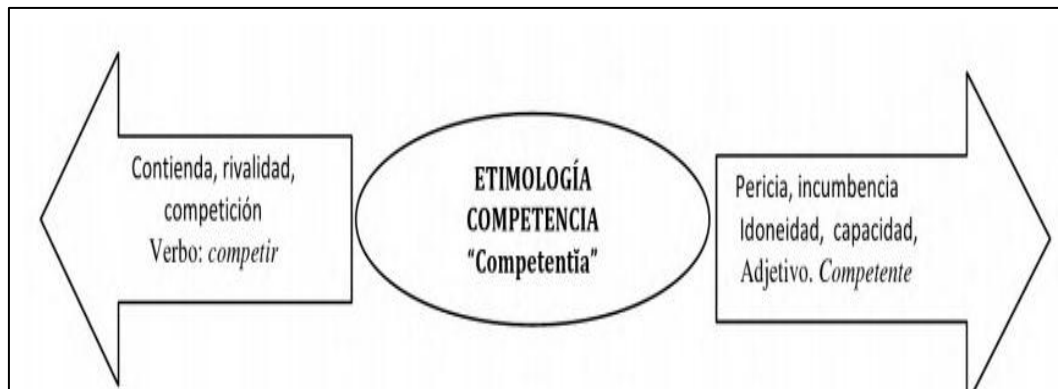
disciplinares se refieren a los conocimientos, habilidades y actitudes asociados con las disciplinas en las que tradicionalmente se ha organizado el saber.

2.5 Formación por competencia

concepción

El término competencias abarca diversos ámbitos, hace alusión a la capacidad productiva de un individuo, medida en términos de desempeños presentados en un determinado contexto, se le atribuye a Mc. Clellan (1973, en Rodríguez, 1999) y desde una perspectiva económica, las competencias se relacionan con las políticas de calidad, de eficacia, eficiencia y gestión para la formación de recursos humanos competentes. Tal y como, la Organización Internacional del Trabajo (OIT) asume el concepto de competencia laboral como la idoneidad para realizar una tarea o desempeñar un puesto de trabajo eficazmente, con las requeridas certificaciones para ello. En este caso, competencia y calificación laboral se asocian fuertemente dado que esta última certifica una capacidad adquirida para realizar o desempeñar un trabajo. Sin embargo, hay una concepción de competencias profesionales en el ámbito educativo por su lado, relacionadas con una tarea o actividad determinada, son consecuencia de la formación académica, de la experiencia y constituyen saberes articulados que una persona pone en marcha automáticamente. Levy-Leboyer (1997, en Tejada, 2005).

Gráfico N° 5: Etimología de la Competencia



Fuente: Nuñez, et al (2014)

En síntesis, las competencias tienen un origen en el ámbito organizacional a fin de mejorar el desempeño y calificación de los trabajadores para realizar una determinada labor y posteriormente, se le atribuye al ámbito educativo.

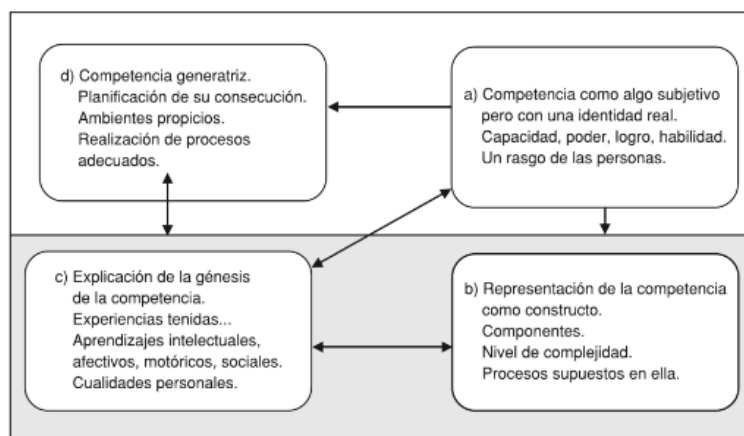
La educación basada en competencias es un nuevo enfoque alternativo en el nuevo paradigma de proceso enseñanza – aprendizaje. Dada nuestro contexto del siglo XXI, las competencias propuestas deben de construirse teniendo en cuenta diversos factores, los cuales son imprescindibles para la formación integral del estudiante, un estudiante competente hacia el futuro.

La construcción de un modelo educativo basado en competencias no puede realizarse de manera aislada, sino que debe hacerse a partir de una educación flexible y permanente, dentro de una teoría explícita de la cognición, dentro del marco conceptual de la institución, entorno

cultural, social, político, y económico. El desempeño debe planificarse de manera tal que admita que el educando tenga un desarrollo apropiado en distintas situaciones y pueda adaptarse a las cambiantes formas de organizaciones. (Argudín en Celaya, 2001).

Para formalizar nuestro planteamiento lo plasmamos en el esquema del Gráfico N° 7. Es preciso distinguir varios estratos epistemológicos que serán convenientes considerar para constituir una pedagogía fundamentada de las competencias mostrando con realismo las posibilidades que tenemos de comprender y de actuar.

Gráfico N° 5: Componentes epistémicos de las competencias



Fuente: Gimeno (2008)

La explicación del Gráfico N° 7, Gimeno (2008) manifiesta que la competencia es algo que pertenece al sujeto y en la medida podemos decir que tiene una identidad. Es un rasgo supuesto que representa un estado de habilidad potencial, algo que se logra pues no es innato.

El punto de partida para el desarrollo de competencias es la concepción del mundo de cada uno de los alumnos y docentes poseen, una misma que se ha adquirido a través de las experiencias vividas extraescolares y dentro de las instituciones educativas, es decir, a partir de la interacción de los sujetos en múltiples y diversos contextos. Se parte del conocimiento del proceso de aprendizaje del alumno y se toma en cuenta su visión personal del mundo y de la vida, los conocimientos previos que se señalan las experiencias que ha tenido en sus ambientes familiares y sociales, su mundo físico, emocional y mental; la interacción de los sujetos en situaciones reales de la vida cotidiana. (Camacho, 2008).

Teniendo todo lo expuesto por los diversos autores donde todos recaen que para realizar una competencia o establecer una educación basada en competencias toman en cuenta el ambiente en el que se desarrolla el estudiante, ya que es nuestro principal actor en este enfoque. Toma en cuenta diversos aspectos inherentes al estudiante. Sin embargo, no definen cuales son los más relevantes para construir una competencia y en mi opinión y de acuerdo al título de esta investigación son los *factores sociales* y *factores emocionales* que se establecen dentro este proceso y son fundamentales para continuar desarrollándolo; los cuales pasaremos a definir a continuación:

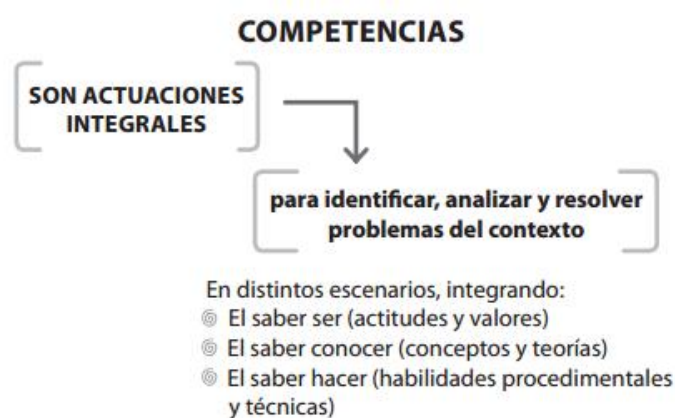
En la actualidad, existen muchos autores y especialistas en la Educación que definen la palabra competencias en el ámbito educativo, entre las que algunas tienen definiciones o palabras en común para definir a las Competencias:

Según, el Decreto Misiones de la Comunidad Francesa (1996) define a las competencias como poner en acción un conjunto de saberes; en ese mismo sentido Torrado (1982) manifestó que es una acción que se define en relación con determinados instrumentos mediadores y Pardo (1999) continúa utilizando la misma palabra acción y añade que un estudiante realiza en un contexto particular y que cumplen con las exigencias específicas del

mismo. Sin embargo, la UNESCO define como capacidades complejas que desarrolla una persona y poseen distintos grados de interacción y ponen de manifiesto en una gran variedad de situaciones correspondientes a los diversos ámbitos de la vida humana, personal y social. Actualmente, Tobón (2010) indica que las competencias es movilizar los diversos saberes (ser, hacer y conocer) hacia el logro de una meta determinada en el contexto, además Posada (2008) señala que tiene un aspecto pluridimensional. Por lo que, en nuestro contexto el Ministerio de Educación en el Currículo Nacional lo define como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético.

Con la finalidad de graficar un contexto de Competencias, se muestra el siguiente gráfico:

Gráfico N° 6: Concepto de Competencias



Fuente: Tobón y otros (2010).

Entonces, la competencia es una acción para la resolución de un conflicto mediante la cual incluye diversos factores como los conocimientos, aptitudes, habilidades, emociones que se relacionan para un desempeño idóneo, es decir en la que confluyen un saber ser, saber hacer y saber conocer conjuntamente en todos los contextos. Además, es un nuevo enfoque a fin de

mejorar una educación en existían dificultades en el proceso de enseñanza y aprendizaje tomando en cuenta diversos factores que conllevaran a una meta determinada.

2.6 Principios

Según Tobón (2010) manifiesta que el modelo de competencias, como nuevo paradigma educativo, tiene una serie de principios en los cuales hay amplio acuerdo, sin dejar de lado que persisten diferencias de interpretación y puesta en escena. A continuación, se describen los principios en los que existe cada vez mayor consenso:

Gráfico N° 7: Principios con mayor consenso en el modelo de competencias



Fuente: Elaboración de Lisbeth Rivadeneyra tomada de Tobón (2010).

Estos principios en el nuevo contexto de formación por competencias, refleja las propuestas educativas que surgen en los diferentes aspectos que implican el proceso de enseñanza, a fin de que la información sea compartida y ejecutada en todos los lugares con coherencia y pertinencia.

2.7 Componentes

Tobón (2015) recoge lo señalado por la UNESCO (1990) que propone en formar personas con conocimientos teóricos, prácticos y valorativos – actitudinales en todos los niveles educativos y el informe de Delors (1996) quien introduce el ámbito de los saberes en la educación: saber ser, saber conocer, saber hacer y saber convivir, sin embargo Tobón, suprime el saber convivir porque lo incluye en el saber ser. Estos saberes integran y articula tres componentes: procesos, instrumentos y estrategias.

2.7.1 Saber ser

El saber ser promueve la convivencia ciudadana para que las personas asuman sus derechos y deberes, con responsabilidad y buscando la construcción de una sociedad civil, democrática y solidaria (Delors, 1996).

2.7.2 Saber conocer

Zubiría (1998) manifiesta que actualmente no se puede conocer ni tener toda la información debido a la cantidad y diversidad de nuevos conocimientos que se producen a través de diversos artículos científicos, libros, entre otros. Por lo que, ahora el saber conocer implica descubrir nuevas técnicas, herramientas, capacidades y habilidades para que las personas puedan aprender a manejar dichos conocimientos sin memorizarlos.

2.7.3 Saber hacer

(Tobón, 2015). Cabe decir, que el saber hacer debe pretender la búsqueda de eficiencia y eficacia y teniendo en cuenta, la articulación con el contexto, la responsabilidad, la integridad y la calidad de vida personal y social.

✚ Por qué decimos que el proyecto de aprendizaje es una opción para el logro de competencias.

Porque permite organizar las situaciones didácticas de cara al desarrollo de las competencias.

- La ejercitación continua en contextos desafiantes.
- Una cuota alta de interacción y comunicación
- La indagación y la reflexión crítica permanente
- El planteamientos de retos que despierten curiosidad e interés
- Suscitar compromiso y agrado con la acción de respuesta al desafío
- Estimular y posibilitar la imaginación y la creatividad

2.5. Rol del docente en la formación de competencias

La necesidad de un nuevo rol docente ocupa un lugar destacado en la retórica educativa actual, sobre todo de cara al siglo XXI y a la construcción de una nueva educación.

Los profesores se conviertan en agentes de cambio, desarrollan competencias con las que enriquecer su capacidad para resolver problemas y mejorar la práctica docente. Ser un docente competente significa, no sólo ser un conocedor de la materia que explica sino también de los contenidos teóricos y metodológicos de la psicología, la pedagogía, la investigación educativa y de otras ciencias sociales que los capacite para diseñar en sus disciplinas un proceso de enseñanza-aprendizaje potenciador del desarrollo de la personalidad del estudiante. Han resultado de gran efectividad la aplicación de programas de formación y capacitación de docentes en los que se potencia la utilización de la investigación educativa como recurso metodológico para el diseño, ejecución y evaluación de estrategias educativas dirigidas al desarrollo de la personalidad del estudiante.

La formación de ciudadanos y ciudadanas competentes y comprometidos con el desarrollo social, misión esencial de la educación contemporánea, precisa de una preparación para la vida y en la vida.

Rodríguez (2013) La pedagogía humanista tiene la concepción de la enseñanza con un énfasis en los componentes personales, flexibilidad, métodos no directivos, dinámicos y participativos y tiene la concepción del papel del alumno como un sujeto activo, constructor del conocimiento que realice una reflexión, creatividad con un compromiso a descubrir nuevos conocimientos.

CAPITULO III

EL PROYECTO DE APRENDIZAJE Y SU CONTRIBUCIÓN AL LOGRO DE COMPETENCIAS

3.1. El desarrollo de competencias a través de proyectos de aprendizaje

Se puede observar que un aprendizaje a través de proyectos, en el marco escolar, puede apuntar a uno o a varios de los siguientes objetivos:

1. Lograr la movilización de saberes o procedimientos, construir competencias.
2. Dejar ver prácticas sociales que incrementan el sentido de los saberes y de los aprendizajes escolares.
3. Descubrir nuevos saberes, nuevos mundos, en una perspectiva de sensibilización o de "motivación".
4. Plantear obstáculos que no pueden ser salvados sino a partir de nuevos aprendizajes, que deben alcanzarse fuera del proyecto.
5. Provocar nuevos aprendizajes en el marco mismo del proyecto.

6. Permitir identificar logros y carencias en una perspectiva de autoevaluación y de evaluación final.
7. Desarrollar la cooperación y la inteligencia colectiva.
8. Ayudar a cada alumno a tomar confianza en sí mismo, a reforzar la identidad personal y colectiva a través de una forma de *empowerment*, de toma de un poder de actor.
9. Desarrollar la autonomía y la capacidad de hacer elecciones y negociarlas.
10. Formar para la concepción y la conducción de proyectos.

A estos objetivos, se agregan beneficios secundarios:

- Implicar a un grupo en una experiencia "auténtica", fuerte y común, para volver a ella de una manera reflexiva y analítica y fijar nuevos saberes;
- Estimular la práctica reflexiva y las interrogantes sobre los saberes y los aprendizajes.

La forma más simple de cambio conceptual Según Díaz y Hernández (2002), es el enriquecimiento o crecimiento de las concepciones al incorporarles información sin modificar la estructura conceptual previa. Este ajuste modifica las estructuras por procesos de generalización y discriminación, lo que implica un cambio en la forma de organizar el conocimiento.

La construcción de conocimiento científico requiere un proceso metacognitivo o metaconceptual de las explicaciones de las concepciones mantenidas intuitivamente (Schraw y Moshman, 2006 y Vosniadou, 2005). Tal como se plante, esas concepciones se basan en supuestos y restricciones implícitas, es decir, subyacen a las propias concepciones sin tener el estudiante conciencia de ellas. Por tanto, es necesario con el fin de promover el cambio conceptual, diseñar escenarios que faciliten el proceso de explicitación, enfrentando al estudiante a problemas potenciales en contextos sociales.

3.2 El aprendizaje autónomo basado en proyectos

El aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje autónomo son complementarios. El aprendizaje basado en proyectos tiene como objetivo favorecer el trabajo en equipo, pero en este caso se premia que el alumno desarrolle una mayor capacidad de autoaprendizaje, capacidad igualmente importante para el mercado laboral y personal del estudiantado. El aprendizaje autónomo se caracteriza porque el alumno tiene la responsabilidad de planear, llevar a cabo y evaluar sus capacidades de aprendizaje. Según Pozo y Font (1999) este tipo de aprendizaje es un aprendizaje estratégico que consiste en que el estudiante debe utilizar sus propias competencias y los recursos disponible para conseguir lo que se le pide. El estudiante se convierte por tanto en un sujeto activo de su propio aprendizaje. Tal y como detalla Fraile (2006) el trabajo autónomo en estudiantes de educación superior debe contar con una serie de estrategias y procedimientos intencionales que permitan al alumno tomar las decisiones que mejoren su estudio y rendimiento, estrategias de reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje y estrategias de apoyo. El trabajo autónomo puede plantearse a través de diferentes métodos de enseñanza y en nuestro caso se ha diseñado a través de un aprendizaje basado en proyectos, donde la investigación y la elaboración del informe mediante la aplicación de conocimientos y el uso de recursos permite al estudiante resolver el problema de una forma creativa, abierta y generando su propio conocimiento.

Los proyectos de investigación representan actualmente una herramienta para indagar necesidades o problemas concretos que se traducen en alternativas de solución, bienes o servicios.

El desarrollo de un proyecto de investigación según **Pozo y Gómez (2001)** permite la participación activa de los estudiantes desde la concepción de una idea, hasta la concreción o resultado como estudio definitivo, lo cual desarrolla el sentido de autonomía y capacidad de indagación, que da respuesta a la pertinencia social que deben caracterizar los proyectos de

investigación, dentro de dos características básicas: reflexión y problematización sobre el contexto que se actúa.

Fontaines y Rodríguez (2008), plantean la integralidad de los procesos de construcción de conocimiento científico, al afirmar que se encuentran influido por componentes afectivos, cognitivos, sociales y conductuales.

3.3 Experiencia del proyecto de aprendizaje “Organizando el sector de ciencia” con niños de inicial.

Se presenta a continuación como ejemplo un proyecto de aprendizaje.

PROYECTO DE APRENDIZAJE N°...

1. **NOMBRE DEL PROYECTO** “Organicemos el sector de Ciencias ”
2. **Temporalización** : Del 7 AL 20 DE Octubre
3. **Edad** : 5 años
4. **Aula** :
5. **Profesora** :
6. **Situación significativa** : La contaminación es un problema mundial a lo que no está ajena nuestro país y comunidad, debido a la falta de conciencia ambiental. En la I.E. se observa que los estudiantes desconocen los efectos de la contaminación ambiental , que nos aqueja; por lo que, es necesario desarrollar la conciencia ambiental. En esta unidad se plantean situaciones de aprendizaje vinculadas con la organización de espacio donde el estudiante tenga un encuentro con la naturaleza, como un recurso que permita la integración y buen funcionamiento del grupo; también como un medio para lograr aprendizajes relacionados con nuestro medio ambiente habilitando el sector de ciencia.
7. **Producto** : Sector de Ciencias con los materiales de la Institución

PRE PLANIFICACIÓN

¿Qué haremos ?	¿Cómo lo haremos?	¿Qué necesitaremos?
1. Organizar los espacios y materiales en el aula	- Clasificamos los materiales que tenemos en el aula – kit de materiales de ciencias - Ubicamos el lugar donde estará el sector de ciencias , clasificando los materiales en cajas, canastillas -Poner nombres a los materiales clasificados.	Mesa. Kit de ciencias

2. Establecer acuerdos para utilizar los materiales	-En asamblea establecen sus acuerdos para anotarlos en el sector -En asamblea observan imágenes sobre el proceso de indagación con ayuda de gráficos	Papeles de colores, plumones, carteles pictográficos
3. Realizar experiencias sencillas con los materiales del sector	-Distribuir los materiales para que los niños y las niñas realicen sus experiencias siguiendo los pasos del proceso de indagación. -Dar diferentes materiales del contexto para que indaguen.	Kit de materiales de ciencias Objetos del entorno: piedras, arena, agua, plantas.
3. Evaluación del proyecto	-En asamblea observan como quedó el sector de ciencias y que es lo que hicieron.	Papelote de planificación del proyecto

Aprendizajes esperados

Area/Org	Competencia	Capacidades	Indicadores	Tec/Inst.
P.S Desarrollo de la Psicomotricidad	Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física.	- Coordina ágilmente brazos y piernas al desplazarse, correr, saltar, trepar, reptar, bailar entre otros.	-Coordina ágilmente brazos y piernas al realizar diversas actividades	Obse rv. Porta folio Regis tro de obser v.
P.S Identidad personal	Se relaciona con otras personas demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ellas, sin perder de vista su propio interés	Autoestima Explora, reconoce y valora positivamente sus características y cualidades personales mostrando confianza en sí mismo y afán de mejora. Autonomía Toma decisiones y realiza actividades con independencia y seguridad según sus deseos, necesidades e intereses Normas de convivencia Se compromete con las normas y acuerdos, como base para la convivencia.	Explora su entorno inmediato, según su propia iniciativa y sus intereses. Expresa con seguridad sus opiniones sobre diferentes actividades. -Propone acuerdos o normas que regulen las actividades del aula	
C.A CUERPO HUMANO Y	Reconoce y valora la vida de las personas, las plantas y animales, las características	Descubre algunos elementos del medio natural a través de la	Muestra curiosidad para explorar el medio natural a partir de sus propias posibilidades	

CONSERVACIÓN DE LA SALUD	generales de su medio ambiente, demostrando interés por su cuidado y conservación	exploración agua, arena, hojas etc.	Explora con elementos de la naturaleza.(agua, arena, hojas
M NÚMERO Y OPERACIONES	Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implica la construcción del significado y el uso de los números y sus operaciones empleando diversas estrategias de solución, justificando y valorando sus procedimientos y resultados	Matematiza, Situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos. Representa, Situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos. Comunica, Situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos. Elabora, Estrategias haciendo uso de los números y sus operaciones para resolver problemas. Utiliza, Expresiones simbólicas, técnicas y formales de los números y las operaciones en la resolución de problemas. Argumenta ,El uso de los números y sus operaciones en la resolución de problemas	Dice con sus palabras los criterios de agrupación de una o más colecciones de objetos usando los cuantificadores <i>“muchos”, “pocos”, “ninguno”, “más que”, “menos que”</i> .
C COMPRESIÓN ORAL	Comprende críticamente diversos tipos de textos orales en diferentes situaciones comunicativas, mediante procesos de escucha activa	ESCUCHA ACTIVAMENTE mensajes en distintas situaciones de interacción oral REORGANIZA la información de diversos tipos de textos orales.	- Hace preguntas y responde sobre lo que le interesa saber. -Dice con sus propias palabras lo que entiende de aquello que escucha, diálogos y conversaciones. -Dice lo que le gusta o le disgusta de los de aquello que ha vivido o escuchado.
EXPRESIÓN ORAL	Produce de forma coherente diversos tipos de textos orales según su propósito comunicativo, de manera espontánea o planificada, usando variados recursos expresivos	EXPRESA con claridad mensajes empleando las convenciones del lenguaje oral	- Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés, necesidad y según la ocasión.

COMPRESIÓN DE TEXTOS	Comprende críticamente diversos tipos de textos escritos en variadas situaciones comunicativas según su propósito de lectura, mediante procesos de interpretación y reflexión.	SE APROPIA del sistema de escritura.	-Explica para qué sirven algunos textos que forman parte de su entorno cotidiano.	
PRODUCCIÓN DE TEXTOS	Produce reflexivamente diversos tipos de textos escritos en variadas situaciones comunicativas, con coherencia y cohesión, utilizando vocabulario pertinente y las convenciones del lenguaje escrito, mediante procesos de planificación, textualización y revisión	PLANIFICA la producción de diversos tipos de textos. TEXTUALIZA experiencias, ideas, sentimientos, empleando las convenciones del lenguaje escrito	- Menciona, con ayuda del adulto, el destinatario (para quién), el tema (qué va a escribir) y el propósito (para qué va a escribir) de los textos que va a producir Escribe a su manera, según su nivel de escritura, indicando qué va a escribir, a quién y qué le quiere decir.	
EXPRESIÓN Y APRECIACIÓN ARTÍSTICA.	Crea trabajos de arte a partir del manejo de lenguajes, símbolos y procedimientos de las diversas formas artísticas —danza, artes dramáticas, música, artes visuales y audiovisuales— para expresar sus propias ideas, emociones y sentimientos, demostrando creatividad, imaginación y sentido estético.	Explora y desarrolla ideas a partir de sus propias experiencias, de temas del entorno natural y construido, y de su entorno artístico y cultural.	Representa, de modo figurativo, lo que siente, le sucede y percibe, a través de la elección y uso de diversos medios gráfico-plásticos	

Secuencia didáctica

Fecha	Sesión – Estrategias	Recursos
-------	----------------------	----------

<p>L U N E S</p> <p>20</p>	<p>Actividad Cívico Patriótico Actividades permanentes Juego libre en los sectores</p> <p style="text-align: center;">Recibimos un regalo en el aula</p> <p>INICIO Entonamos una canción para motivar y luego les presentamos la caja (kit de ciencias) que ha llegado al aula . Luego la maestra pregunta a los niños ¿qué creen que habrá?, serán juguetes? Cómo lo podemos descubrir? La profesora irá abriendo y sacando los materiales que hay en la caja, a su vez les irá preguntando si lo conocen, cómo se llama y para que sirven. Les indicamos si podemos poner el material en el sector del hogar, o de cuentos.</p> <p>DESARROLLO Luego les preguntaremos, qué es lo que haremos para ordenar el material que nos ha llegado y cómo haremos para usarlo. Planteando la situación problemática se realizará la planificación del proyecto para crear el sector de ciencias, anotando las actividades que realizarán</p> <p>CIERRE Comentan lo que harán y como lo harán para implementar el sector de ciencias. Dicen como se sintieron al realizar esta propuesta del proyecto.</p> <p><u>Actividad Psicomotriz</u> "Me divierto jugando"</p> <p>Antes Se prepara el ambiente con los materiales para el desarrollo de la sesión. Asamblea -Conversamos con los niños y niñas sobre la actividad que desarrollaremos y les propondremos material para una exploración más amplia de movimiento</p> <p>-Expresividad Motriz Los niños promoverán movimientos libres con los materiales entregados y colocados en el taller de psicomotricidad, podrán explorar de manera autónoma trepando, saltando, dando volantines</p> <p>Relajación Se vuelven a sentar en asamblea y echados boca abajo escuchan una música mientras la profesora con un pañuelo va pasando por encima de su cabeza</p> <p>Representación gráfica -Dibuja los movimientos realizados con material variado.</p> <p>Cierre Dialogan sobre la actividad realizada y socializan sus producciones.</p>	<p>Papelote Plumones Lápiz Colores</p> <p>Colchoneta Modulo dados</p>
--	---	---

	<p>-Actividades de rutina -Juego libre en los sectores</p> <p style="text-align: center;">Los materiales en el sector de ciencias</p> <p>Inicio A través de una pequeña dramatización con títeres se plantea una situación problema sobre que los personajes querían jugar pero todas las cosas estaban tiradas por todo lado .llegando a la conclusión que deben ordenar sus juguetes para poder utilizarlos luego. Dialogamos con los niños sobre la ubicación del sector de ciencias , recordando sus propuestas Les preguntamos qué necesitamos para ordenar los materiales del sector? Cómo los vamos a ordenar? Todos irán juntos? Les explicamos que así como hay otros sectores en el aula como el de cuentos, Tendremos este nuevo sector con materiales que estarán ordenados.</p> <p>Desarrollo Exploración con el cuerpo La maestra entrega a cada niño una tarjeta con un dibujo, los niños se desplazan libremente por el patio, cuando la profesora deja de tocar la pandereta enseña a los niños una tarjeta de un material tendrán que buscar y juntarse lo que son iguales Exploración con material concreto Se le entrega al grupo diferentes materiales del sector de ciencias para que jueguen libremente, luego la profesora les dice que les parecen si agrupamos lo que se parecen en diferentes embases cuentan cuantos hay en cada grupo y dicen sus características. Exploración con el material gráfico Se entrega a cada niño una pieza de un material para que armen el rompecabezas, dirán de que material se trata y mencionaran algunas características Representación simbólica Dibujan un material que más le llamó la atención, socializa su trabajo.</p> <p>CIERRE Dicen lo que hicieron y como se han sentido al realizar la actividad, en casa comentan la experiencia dialogando sobre lo aprendido</p> <p><u>Actividad Psicomotriz</u> “Tropa y salta obstáculos”</p> <p>Antes Se prepara el ambiente con los materiales para el desarrollo de la sesión. Asamblea -Conversamos con los niños y niñas sobre la actividad que desarrollaremos y les propondremos material para una exploración más amplia de movimiento -Expresividad Motriz Los niños promoverán movimientos libres con los materiales entregados y colocados en el taller de psicomotricidad, podrán explorar de manera autónoma trepando, saltando, cayendo a la colchoneta Relajación Se vuelven a sentar en asamblea y echados boca abajo escuchan una música mientras la profesora con un pañuelo va pasando por encima de su cabeza Representación gráfica -Dibuja los movimientos realizados con material variado. Cierre</p>	<p>Títtere Dramatización Materiales del Ministerio Hojas y colores</p> <p>Colchonetas, módulos Papeles Crayolas cd Equipo de sonido.</p>
--	--	--

	<p>Dialogan sobre la actividad realizada y socializan sus producciones.</p> <p>-Actividad cívica -Actividades de rutina -Juego libre en los sectores</p> <p style="text-align: center;">ESTABLECEMOS LOS ACUERDOA PARA EL USO DEL SECTOR DE CIENCIAS</p> <p>Inicio: Los niños se sientan en asamblea y aparece la títere Cleofe preguntándoles como van con su sector de ciencias, observa que ya está organizada que han colocado los martiriales pertinentes, pero falta algo Uhm....cuando usen el sector de ciencias todos irán juntos, como dejaran los materiales, que tendrían que hacer? , se establece un dialogo entre ellos. Presentamos el tema diciéndole que escribiremos acuerdos para trabajar y jugar con los diferentes materiales de este sector.</p> <p>Desarrollo: Planificación La Maestra les recuerda que hicieron al inicio del año en el aula para poder trabajar en armonía, y les propone hacer juntos las normas para la biblioteca. Preguntamos ¿para quién vamos a escribir?, ¿Qué vamos a escribir? Y para que va escribir</p> <p>Textualización Se entrega material a los niños para que escriban o dibujen los acuerdos que ellos crean convenientes para trabajar en el sector de ciencias.</p> <p>Revisión Los niños irán revisando con la profesora lo que ha querido escribir</p> <p>Cierre: Los niños observan los acuerdos terminados y lo colocan en el sector de ciencias, verbalizan como han realizado la actividad y si les gusto, comprometiéndose a tener en cuenta los acuerdos cuando se utilice el sector de ciencias</p> <p>ACTIVIDAD GRAFICA:</p> <p style="text-align: center;">ENSARTO CAÑITAS</p> <p>Asamblea: Sentados en asamblea conversamos acerca de que podemos hacer con las cañitas y la lana? Para qué sirve la cañitas? Se escucha sus opiniones y le decimos sobre la actividad que vamos a realizar el responsable entrega a cada niño y por grupo el material correspondiente: cañita y lana</p> <p>Exploración del material: Primero manipula y explora con el material entregado, Luego la profesora da las recomendaciones correspondientes, cada niño ensartara las cañitas cortadas para que confeccionen libremente .</p> <p>Desarrollo de la actividad: Los niños compartirán grupalmente los materiales y teniendo en cuenta las recomendaciones ensartan las cañitas en la lana y elaborara diferentes diseños... Dibuja la actividad realizada.</p> <p>Verbalización: Se colocan su esclava o cadena, se sientan en semicírculo y comentan lo que hicieron, como se han sentido al confeccionar su esclava o cadena, si fue difícil o fácil, ti tuvieron algún problema para elaborar y que han dibujado.</p>	<p>Títere</p> <p>Hojas Lápiz</p> <p>Cañitas lana</p>
	<p>-Actividades de rutina</p>	

	<p>-Juego libre en los sectores</p> <p><u>Actividad Psicomotriz</u></p> <p style="text-align: center;">“Me divierto jugando”</p> <p>Antes Se prepara el ambiente con los materiales para el desarrollo de la sesión.</p> <p>Asamblea -Conversamos con los niños y niñas sobre la actividad que desarrollaremos y les propondremos material para una exploración más amplia de movimiento -Expresividad Motriz Los niños promoverán movimientos libres con los materiales entregados y colocados en el taller de psicomotricidad, podrán explorar de manera autónoma trepando, saltando, dando volantines</p> <p>Relajación Se vuelven a sentar en asamblea y echados boca abajo escuchan una música mientras la profesora con un pañuelo va pasando por encima de su cabeza</p> <p>Representación gráfica -Dibuja los movimientos realizados con material variado.</p> <p>Cierre Dialogan sobre la actividad realizada y socializan sus producciones.</p> <p style="text-align: center;">Ponemos nombres a los materiales</p> <p>Inicio En asamblea dialogamos con los niños sobre los materiales que han clasificado y cómo lo han agrupado. Planteamos una situación problemática diciéndoles qué podemos hacer para saber que es lo que contiene cada caja donde han guardado los materiales. Presentamos el tema diciéndoles que haremos etiquetas para colocar los nombres de los diferentes materiales. Les preguntaremos como lo podemos hacer, que necesitamos, como nos podemos organizar.</p> <p>Desarrollo Planificación Preguntamos ¿para quién vamos a escribir?, identificando a donde va ir sus producciones ¿Qué vamos a escribir? Diciendo los nombres de los materiales y para qué va escribir? Indicando el propósito de su etiqueta y como será utilizado.</p> <p>Textualización Repartimos tarjetas y los niños van escribiendo y dibujando los nombres de los materiales que han elegido</p> <p>Revisión Organizados en sus grupos los niños irán revisando juntos con la profesora lo que han querido escribir</p> <p>Cierre Luego colocan los carteles donde corresponde Dicen como se sintieron, que aprendieron, que le gustó más de la actividad</p>	<p>Colchoneta Modulo dados</p> <p>Etiquetas Lápiz Cinta de embalage Colores Materiales Embases</p>
	<p>-Actividades de rutina -Juego libre en los sectores</p> <p style="text-align: center;">Escribimos una nota para implementar el sector de ciencias.</p> <p>INICO: En asamblea dialogamos con los niños sobre los materiales que tenemos en el sector y que faltan otros materiales para implementarlo. Planteamos una situación problemática diciéndoles qué podemos hacer para tener más objetos o materiales en nuestro sector. Presentamos el tema diciéndoles que escribiremos una nota para pedir diferentes materiales. Les preguntaremos como lo podemos hacer, que necesitamos.</p>	<p>Hoja lápiz</p>

	<p>DESARROLLO: Planificación Preguntamos ¿para quién vamos a escribir?, identificando a donde va ir sus producciones ¿Qué vamos a escribir? Diciendo los nombres de los materiales faltantes? Y para que va escribir ¿Indicando el propósito de su nota como implementación del sector. Textualización Repartimos hojas y los niños van a escribir y dibujar los nombres de los materiales que ellos creen que sean necesarios y que falten en el sector Revisión Los niños irán revisando juntos con la profesora lo que han querido escribir</p> <p>CIERRE: Dicen lo que escribieron, como se sintieron, si tuvieron alguna dificultad cual, socializa sus trabajos, para qué y para quien escribió. Dice lo que más le gusto hacer en este día, entregan a sus padres la nota</p> <p><u>ACTIVIDAD GRÁFICO PLÁSTICA</u></p> <p style="text-align: center;"><u>Mi culebra multicolores</u></p> <p>Asamblea -Jugamos a movernos imitando diversos animales. Nos desplazamos como conejos saltarines, como tortuga que van oliendo las flores, como gusanos etc. Pedimos a los niños que sugieran otros animales a imitar. Exploración del material -Presentamos a los niños una caja conteniendo hojas de revistas u otro tipo de papel que tengamos para trabajar: puede ser papel crepe, de seda, les permitimos manipularlos y conversamos sobre las diferencias que hay entre ellos.</p> <p>Desarrollo -Se le muestra a los niños una hoja los niños descubren que se trata de una culebra o serpiente, delineamos todos sus cuerpo con el dedo índice desde la cabeza hasta la cola, con el material que le hemos ofrecido, los niños realizan la decoración de la culebra, ya sea cortando el papel con los dedos o con la tijera, al terminar la decoración los niños cortan la culebra por la líneas punteadas, le pedimos que le pongan nombre y juegan libremente con su culebra.</p> <p>Verbalización -Nos reunimos en círculos y los niños presentan a su culebra indicando el nombre que le pusieron. Lo llevan a casa.</p>	Caja Papel periódico, revista Crepe tijera
	-Actividades de rutina -Juego libre en los sectores	
	<p><u>Actividad Psicomotriz</u></p> <p style="text-align: center;">“Mi cuerpo en movimiento”</p> <p>Antes Se prepara el ambiente con los materiales para el desarrollo de la sesión.</p> <p>Asamblea -Conversamos con los niños y niñas sobre la actividad que desarrollaremos. Luego seguiremos las orientaciones a través de un títere.</p>	

<p>-Expresividad Motriz Los niños promoverán movimientos libres con los materiales entregados y colocados en el taller de psicomotricidad, podrán explorar de manera autónoma con palicintas, ula ula, ladrillos.</p> <p>Relajación Se vuelven a sentar en asamblea y echados boca arriba escuchan una música mientras la profesora con el pie va pasando por encima de su cuerpo. Representación gráfica -Dibuja los movimientos realizados con material variado.</p> <p>Cierre Dialogan sobre la actividad realizada y socializan sus producciones</p> <p style="text-align: center;">Busco lo parecido</p> <p>Inicio A través de una dinámica de juego se plantea una situación problema sobre los materiales de ciencia que los niños y niñas se dieron con la sorpresa que no encontraron los materiales para jugar y que estos estaban por los diferentes sectores del aula llegaron a la conclusión que deben buscar y agrupar sus juguetes para poder utilizarlos luego. Dialogamos con los niños sobre la ubicación del sector de ciencias Les preguntamos cómo estaba el sector de ciencias, que materiales había, como lo podemos juntar</p> <p>Desarrollo Exploración con el cuerpo Los niños y niñas eligen una de las figuras y se pega en su prenda de vestir cuando la profesora hace sonar la pandereta los niños se desplazan por el patio y cuando deja de tocar, se buscan lo que se parecen y se juntan , dicen donde hay muchos y y pocos.</p> <p>Exploración con material concreto Se le entrega al grupo diferentes materiales del sector de ciencias para que jueguen libremente, luego la profesora les dice que les parecen si lo podemos agrupar, como lo podemos juntar cuentan cuantos hay en cada grupo y dicen sus características.</p> <p>Exploración con el material gráfico Se entrega a los niños por grupo diferentes siluetas de dibujos y se le pregunta cómo lo pueden juntar, donde hay más y donde menos</p> <p>Representación simbólica Dibujan un material que más le llamó la atención, socializa su trabajo. CIERRE Dicen lo que hicieron y como se han sentido al realizar la actividad, en casa comentan la experiencia dialogando sobre lo aprendido</p> <p>-Actividades de rutina -Juego libre en los sectores Actividad Musical Asamblea -Comentamos a los niños que realizaremos juegos musicales donde dejaremos entrar y pasar al silencio -Salimos por un momento al patio y escucharan diferentes sonidos de la naturaleza permaneciendo en silencio. Luego regresamos al aula</p>	<p>Palocintas colchonetas ladrillos</p> <p>Pandereta siluetas de dibujos prenda de vestir patio hoja lápiz</p> <p>Pandereta Toc toc</p>
--	---

	<p>Exploración -Colocamos en cada mesa el material sobre el que trabajaremos y que los niños exploren libremente.</p> <p>Expresividad musical -Les pedimos que se paren y les decimos que pondremos música , y mientras suene tendrán que acompañar con sus palmas siguiendo el compás y cuando se detengan se quedarán inmóviles y en silencio. -Realizamos la actividad con silencios largos y cortos . -Luego les proponemos cantar juntos pero ante una señal no cantarán y solo moverán la boca siguiendo el compás de la canción.</p> <p>Cierre -Entregamos hojas y crayolas, y les pedimos que realicen caminitos en la hoja cuando empiece la música y cuando deje de sonar levanten la crayola del papel. -Repetimos la actividad para que realicen los trazos y paren al producirse el silencio, los niños realizarán diversos caminitos.</p> <p style="text-align: center;">Lo que quiero hacer con estos materiales</p> <p>Inicio En asamblea dialogamos con los niños sobre los materiales que hay en el sector de ciencias. Planteamos una situación problemática diciéndoles que podemos hacer con cada material que se encuentra en este sector de ciencias y como lo podemos usar. Presentamos el tema diciéndoles que haremos un listado de los materiales con sus posibles usos. Le preguntamos cómo lo podemos hacer, que necesitamos. Se escucha sus respuestas</p> <p>Desarrollo Planificación Preguntamos ¿para quién vamos a escribir? Que vamos a escribir? para que va escribir? qué utilizaremos para escribir? Textualización Repartimos las hojas a los niños y niñas para que escriban y dibujen los nombre de los materiales y que uso lo pueden dar</p> <p>Revisión Organizados en sus grupos los niños y niñas irán revisando juntos con la profesora lo que han querido escribir. Cierre Dicen como se sintieron, que aprendieron, que es lo que le gustó más</p>	<p>Crayolas</p> <p>Cd</p> <p>Hojas</p> <p>Materiales Hoja Papelote Plumones lapiz</p>
	<p>Actividad Cívico Patriótico Actividad de rutina Actividad juego libre en los sectores</p> <p style="text-align: center;">Escribo una invitación a nuestros amigos</p> <p>INICO: En asamblea dialogamos con los niños sobre el sector de ciencias. Dicen como lo implementaron, que hicieron, que materiales encontramos en este sector como podemos jugar e indagar y como quedó. Planteamos una situación problemática diciéndoles ¿qué podemos hacer para que nuestros amigos de otras aulas conozcan nuestro sector de ciencias? . Presentamos el tema diciéndoles que escribiremos una invitación para que visiten</p>	<p>Materiales Hoja Papelote</p>

	<p>nuestra aula y conozcan nuestro sector de ciencias.</p> <p>DESARROLLO: Planificación La maestra muestra a los niños y niñas invitaciones, los niños observan y describen como son. Luego preguntamos ¿para quién vamos a escribir?, identificando a donde va ir sus producciones ¿Qué vamos a escribir? Invitándoles a nuestra aula Y para que va escribir ¿Indicando el propósito de su invitación para que conozcan su sector de ciencias, ¿Qué materiales utilizaremos? Textualización Repartimos hojas y los niños van a escribir o dibujar la invitación para sus amigos del colegio para que conozcan el sector de ciencias Revisión Los niños irán revisando juntos con la profesora lo que han querido escribir Por grupos entregan la invitación a cada aula.</p> <p>CIERRE: Dicen lo que escribieron, como se sintieron, si tuvieron alguna dificultad cual, socializa su trabajo, para qué y para quien escribieron. Dice lo que más le gusto hacer en este día, entregan a sus padres la nota</p>	Plumones Lápiz
	<p>Actividad Gráfico Plástica . Me divierto haciendo Collage</p> <p>Asamblea Salen al patio y sentados en círculo dialogamos sobre el paisaje que vemos a nuestro alrededor, que hay, tiene colores o todo es de un solo color. Luego en el aula nos ponemos en asamblea y les presentamos una hoja con el dibujo de un paisaje, les pedimos que describan todos los elementos que ven. Les preguntamos si les gustaría ponerle color, cómo podríamos decorarlo.</p> <p>Exploración del material: Colocamos sobre una mesa los materiales y permitimos que los niños los manipulen mientras conversamos sobre sus características:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Material del sector de arte : plumones, témperas, crayolas • Goma, tijeras, papeles <p>Desarrollo de la actividad: Motivamos a los niños a realizar un collage sobre el paisaje de la hoja Permitimos elegir cómo y con qué material pueden decorar su dibujo.</p> <p>Verbalización: Reunidos en asamblea, pedimos que nos cuenten sobre su trabajo, le pongan un título y uno por uno lo coloque en el sector de sus trabajos.</p>	Colores Paisaje Plumones tempera

FECHA	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	SITUACIONES DE APRENDIZAJE/PROPÓSITO DIDÁCTICO
MARTES 7	Planificación del proyecto / Act. psicomotricidad	Participación en la planificación dando ideas y opiniones de acuerdo a sus intereses
JUEVES 9	Los materiales en el sector de ciencias/Act. psicomotricidad	Clasifica los materiales según sus características
LUNES 13	Establecemos los acuerdos para el uso del sector de ciencias /act, grafica plástica	Producción de textos
MARTES 14	Ponemos nombre a los materiales/Act. psicomotricidad	Producción de textos
MIÉRCOLES 15	Escribimos una nota para implementar el sector de ciencias/Act. Grafica plástica	Planificación de textos que lleven mensaje
JUEVES 16	Busco lo parecido/ Act. psicomotricidad	Clasifica materiales
VIERNES 17	Lo que quiero hacer con estos materiales/Act. musical	Producción de textos
LUNES 20	Escribo una invitación a nuestros amigos / Act . grafico plástico	Producción de textos

CONCLUSIONES

PRIMERA: Los proyectos permiten resolver problemas identificados, los cuales de una u otra forma van a mejorar las condiciones de vida, debido a que este debe desarrollarse en un plazo determinado realizando una serie de actividades programadas que ayudarán a la solución del problema, es necesario especificar el área donde sus competencias se desarrollarán, los más empleados son la gestión, porque estos son direccionados a la búsqueda de solución a los grandes problemas que tenemos como país.

SEGUNDA: Los Proyectos en el campo educativo, surge de la necesidad de ayudar a los estudiantes plantear, implementar y evaluar sus conocimientos a través de la experiencia de su vida diaria, en donde el docente actuará como facilitador entregando al alumno las herramientas que le permitan crear sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo cual implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo

TERCERA El paradigma de las competencias surge desde la óptica de la productividad laboral, sin embargo se desplaza al ámbito educativo a fin de mejorar las falencias de los enfoques pedagógicos tradicionales de esta manera desarrollar las habilidades, capacidades, emociones y conocimientos del estudiante para la resolución de problemas en un contexto determinado, utilizando un saber ser, saber hacer y saber conocer en conjunto.

CUARTA: El proyecto de aprendizaje en el marco escolar lograr la movilización de saberes o procedimientos, construye competencias para la formación integral del estudiante, no solo es responsabilidad de las Instituciones Educativas o del docente, sino abarca el compromiso y responsabilidades de los actores del proceso de enseñanza y aprendizaje: Estado, Comunidad, Empresas y Familia.

RECOMENDACIONES

PRIMERA: El trabajar con proyectos de aprendizaje contribuye al logro de competencias, sería bueno que los docentes tomaran conciencia que trabajar con proyectos les facilitaría su labor de enseñanza - aprendizaje para el logro de la formación integral de sus estudiantes probando con proyectos innovadores que son los que convierten a un centro estar un paso adelante dentro del sector.

SEGUNDA: A través de capacitaciones concientizar a los docentes que el paradigma de educación basada en competencias, implica un cambio radical de la educación tradicional ya que se busca transformar los conceptos de los términos en torno a la educación, como el rol del docente y estudiante, contenidos, evaluaciones, logros de aprendizaje todos los miembros de la Educación directa e indirectamente deben estar comprometidos en lograr la formación integral del estudiante, de tal modo que el estudiante podrá desarrollarse en la sociedad de manera integral.

TERCERA: El Ministerio de Educación debe difundir y comunicar a la sociedad sobre los beneficios que trae consigo el trabajar con proyectos por que contribuye al logro de Competencias, de tal modo articular con Empresas Privadas u otras entidades para lograrlo. Además, debe supervisar constantemente para que puedan observar como este trabajo contribuye al logro de Competencias.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ❖ Denyer, M., Jacques, F., Poulain, R. & Vanlobbeek, G. (2007) Las competencias en la educación. Un balance. Mexico: Editorial: Boeck.
- ❖ Grisell de la C. Gonzales(2005)
Recuperado de:
<file:///C:/Users/ANDRES/Downloads/La%20educacion%20por%20competencias%20en%20la%20formacion%20docente%20-Grisell.pdf>
- ❖ Gimeno, J. (2008) Educar por competencias, ¿Qué hay de nuevo? Madrid. Editorial: Morota
- ❖ Gimeno, J. (2010). ¿Qué significa el Currículo?. SciELO Cientific Electronic Library On Line.
- ❖ Recuperado de:
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185276020100000004
- ❖ Julián Pérez Porto – María Merino (2008)
María Tenutto (2004) Enciclopedia Escuela para educadores, "Proyecto es un plan que anticipa, de algún modo la acción"
Nassir Sapag Chain y Reynaldo Sapag Chain(2003)
Recuperado de:
<http://www.redalyc.org/pdf/993/99312517007.pdf>
https://www.unige.ch/fapse/SSE/teachers/perrenoud/php_main/php_2000/2000_26.html#Heading1
Recuperado de:
<https://educra.cl/proyectos-de-aula-una-estrategia-didactica-hacia-el-desarrollo-de-competencias-investigativas/>

<https://gestioneducativa.educaweb.com/seis-ejemplos-de-proyectos-educativos-innovadores-para-destacar/>

- ❖ Ministerio de Educación del Perú. (2011). El Desarrollo de la Educación. UNESCO.

Recuperado de:

http://www.ibe.unesco.org/International/ICE/natrap/Peru_Sp.pdf

- ❖ Ministerio de Educación (2015) Rutas de Aprendizaje

Recuperado de:

http://www2.minedu.gob.pe/filesogecop/B%2053562-13%20Fasciculo%20Proyecto_WEB.pdf

- ❖ Molina_V. (2006) Currículo, competencias y noción de enseñanza y aprendizaje.

Revista PRELAC, vol. 03. 74-84. Recuperado de:

<http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001516/151698s.pdf>

- ❖ (Tobón, Pimienta Y García, 2010, p. 9) Secuencias Didácticas: Aprendizajes y Evaluación de Competencia

- ❖ Tobón, S. (2015). Formación Integral y Competencias (1a. Ed.) Bogotá. Editorial Macro.

Recuperado de:

<https://es.slideshare.net/mariaelitavasquezmera/los-proyectos-de-aprendizaje-para-el-logro-de-competencias-con-rutas-de-aprendizaje>

- ❖ Tobón, S. (2008). La Formación Basada En Competencias En La Educación Superior: El enfoque complejo.

Recuperado de:

<https://www.scribd.com/document/351135380>

- ❖ Tobón, S., Pimienta, J. & García, J. 2010. Secuencias Didácticas: Aprendizaje y Evaluación de Competencias (1a. Ed.). México. Editorial Pearson Educación.

- ❖ Tobón, S. (2015). Formación Integral y Competencias (1a. Ed.) Bogotá. Editorial Macro.
- ❖ <https://linnealab.wordpress.com/.../caracteristicas-del-aprendizaje-basado-en-proyectos>
- ❖ AA.VV (2007), Las competencias básicas y el currículo: orientaciones generales, Cuadernos de Educación 2, Consejería de Educación de Cantabria. http://213.0.8.18/portal/Educantabria/Descargas/Publicaciones/2007/Cuadernos_Educacion_2.PDF Las Competencias Profesionales se dividen en:
- ❖ <http://www.redalyc.org/pdf/993/99312517007.pdf>
- ❖ <https://es.slideshare.net/mariaelitavasquezmera/los-proyectos-de-aprendizaje-para-el-logro-de-competencias-con-rutas-de-aprendizaje>
- ❖ <http://www.redalyc.org/pdf/993/99312517007.pdf>