

1.5. Componentes del currículo

1.5.1 ¿Para qué enseñar?

1.5.2 ¿Qué enseñar?

1.5.3 ¿Cuándo enseñar?

1.5.4 ¿Cómo enseñar?

1.5.5 ¿Qué, cómo y cuándo evaluar?

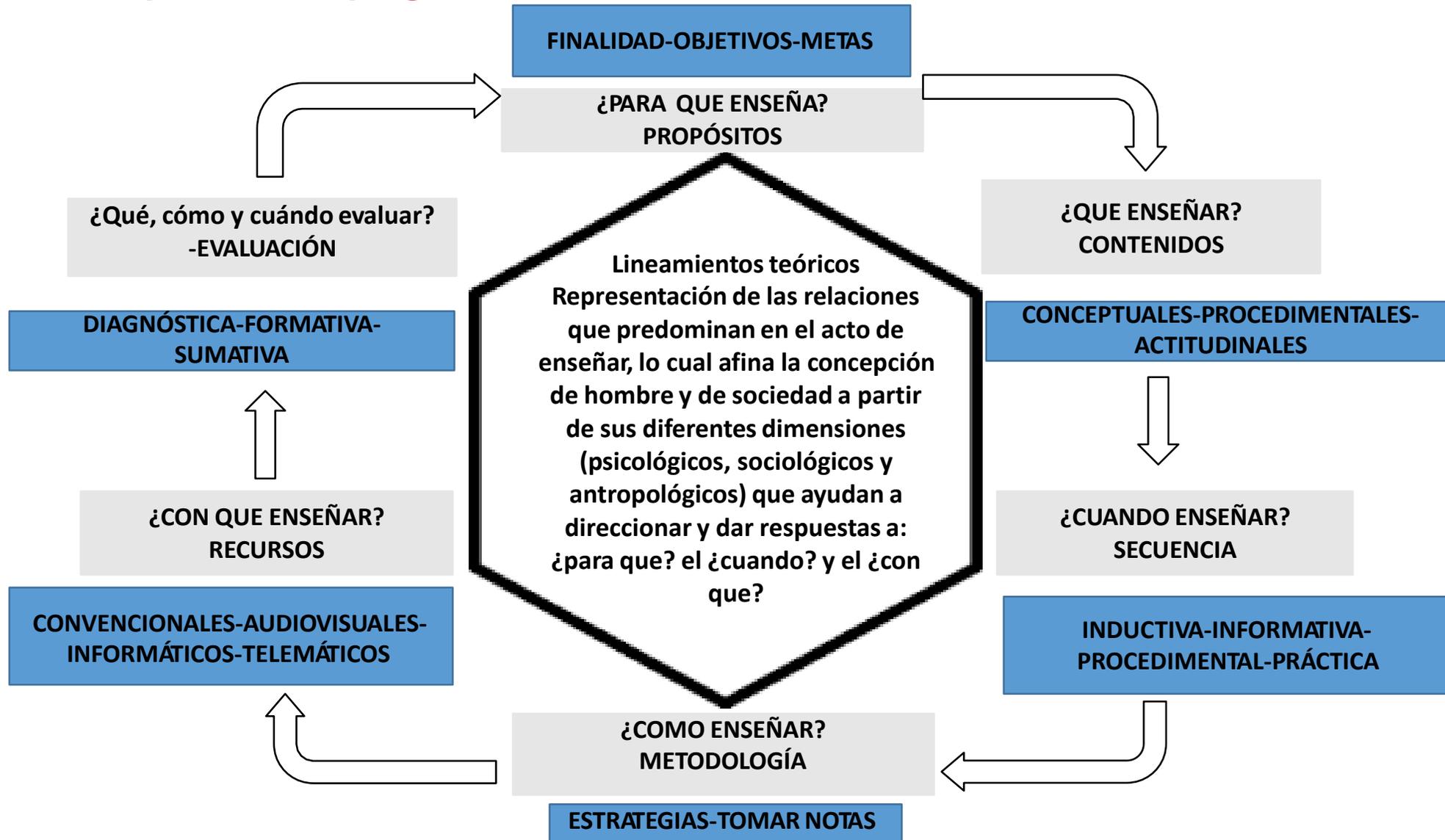
“Abarca todo aquello que el medio escolar ofrece al alumno como posibilidad de aprender: no sólo conceptos, sino también principios, procedimientos y actitudes; y que abarca, además, tanto los medios a través de los cuales la escuela proporciona esas oportunidades, cuanto aquellos por los que evalúa los procesos mismos de enseñanza y aprendizaje”.

https://www.youtube.com/watch?v=Zh3Yz3PiXZw&feature=emb_logo

<https://www.youtube.com/watch?v=6T-UrL2VtnI&feature=youtu.be>



Todo currículum responde a las preguntas:



Elementos básicos a la hora de realizar cualquier tipo de planificación curricular

OBJETIVOS

Son Formulaciones de carácter didáctico que expresan en forma clara, los **APRENDIZAJES ESPERADOS** que debe demostrar el participante al concluir el proceso de instrucción.

Objetivo

- Conductista
- Meta estricta y definida a llegar después de varias acciones

ELEMENTOS

¿QUÈ?

Verbo en infinitivo

¿COMO?

Contenido Cultural

¿PARA QUÈ?

Criterio de Acción o Ejecución





CONTENIDOS

Conjunto de conocimientos que se ordenan en asignaturas. Habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa y a la adquisición de competencias.

Se clasifican en materias, ámbitos, áreas y módulos en función de las enseñanzas, las etapas educativas o los programas en que participe el alumnado.

CONCEPTUALES

Recogen los hechos conceptuales y los principios

- Suponen relaciones de atributo, subordinación, coordinación, causalidad de naturaleza descriptivo-explicativa y de naturaleza prescriptiva.
- Los tipos de estructuras de estos contenidos son principios, teorías o modelos explicativos, taxonomías y matrices, sistemas de clasificación, listas, colección ordenada, etc.
- Ejemplos: Ley de gravedad. Ríos ordenados por su longitud. Taxonomía botánica. Taxonomía animal. Clases de alimentos.

PROCEDIMENTALES

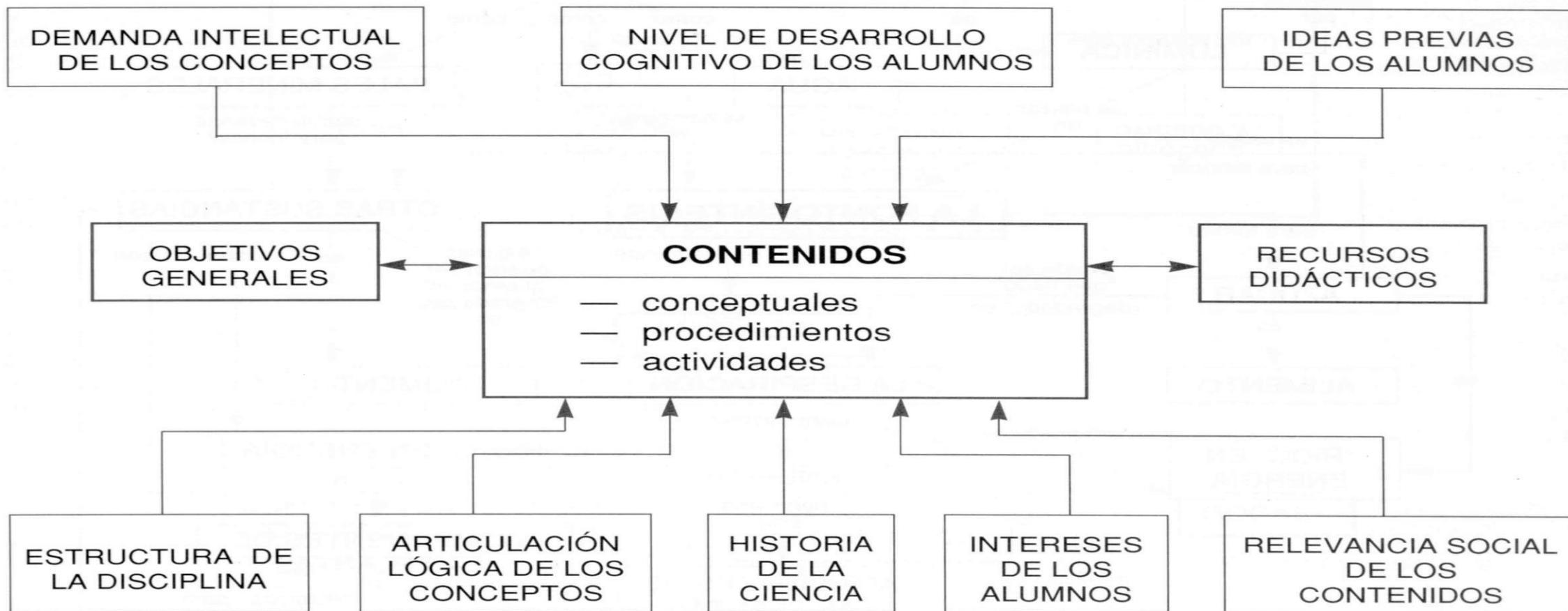
Señalan los procedimientos y las estrategias de enseñanza

- Suponen relaciones y estructuras de orden o de decisión.
- Ejemplos: Resolución de ecuaciones. Operaciones aritméticas. Manejo de instrumentos de medida (balanza, probeta, termómetro...). Investigación de graficas. Utilización de instrumentos específicos como brújula, ordenador, microscopio, lupas, mapas.

ACTITUDINALES

Señalan los valores,
las normas y las
actitudes.

- Suponen relaciones de respeto a sí mismo, a los demás y al medio , de sensibilidad y madurez.
- Ejemplos: Tolerancia y respeto por las diferencias individuales. Valoración de la higiene y el cuidado corporal. Mejora de la autoestima. Participación en los procesos de aula. Sensibilidad hacia la realización cuidadosa de experiencias.



Cuadro 2. Criterios de selección y secuenciación de contenidos

SECUENCIA



Se refiere a la secuencia que se tiene al impartir contenidos en el transcurso de un debido lapso.



Actividades

- Cuestiones
- Análisis de problemas
- Debates
- *Brainstorming*

Actividades

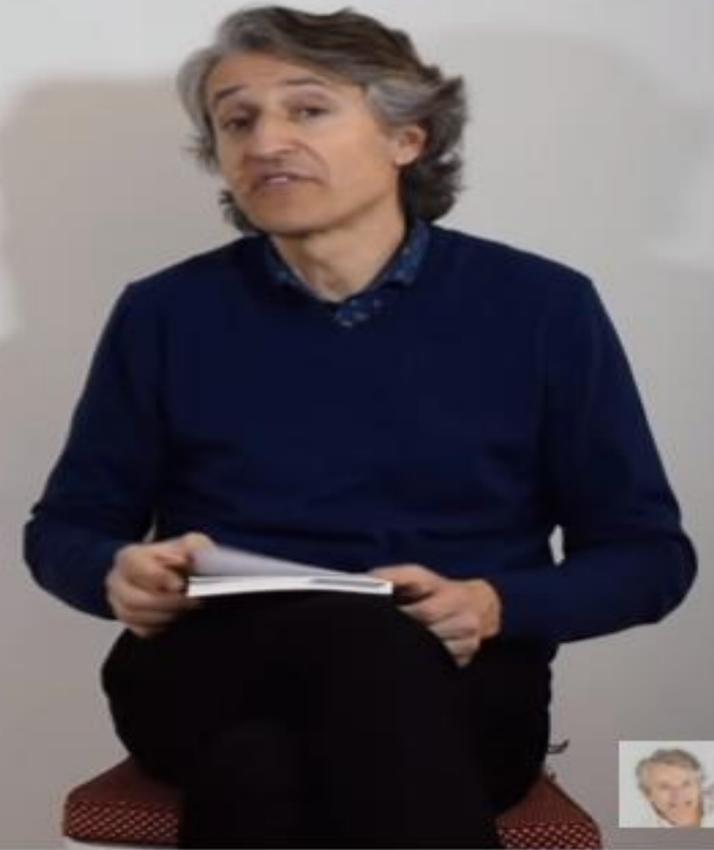
- Estudio de casos
- Búsqueda de información
- Clases magistrales

Actividades

- Diseño y realización de proyectos
- Resolución de problemas
- Elaboración de temas

Actividades

- Tutorías
- Análisis de portafolios
- Realización de exámenes



METODOLOGIA



Conjunto lógico de procedimientos didácticos que tienden a dirigir el aprendizaje hacia un objetivo, tema o contenido, ya sea exponer de manera lógica-secuencial un tema de estudio, resolver problemáticas mediante la investigación, trabajo en equipo, la colaboración, presentación de resultados.

MÉTODOS

FINALIDAD

Lección magistral

Transmisión de conocimientos y activación de procesos cognitivos en el estudiante

Estudio de casos

Adquisición de aprendizajes mediante el análisis de casos reales o simulados

Resolución de ejercicios y problemas

Ejercitar, ensayar y poner en práctica los conocimientos previos

Aprendizaje basado en problemas

Desarrollo de aprendizajes activos a través de la resolución de problemas

Aprendizaje orientado a los proyectos

Realización de un proyecto para la resolución de un problema aplicando habilidades y conocimientos adquiridos

Aprendizaje cooperativo

Desarrollo de aprendizajes activos y significativos de forma cooperativa

El modelo de aprendizaje basado en proyectos compromete activamente a los estudiantes, porque valora las experiencias de primera mano y fomenta el aprender haciendo de una manera flexible, lúdica, con múltiples oportunidades, tareas y estrategias. Se promueven diferentes estilos de aprendizaje para que los estudiantes tengan mayores probabilidades de realización personal. Los roles son los siguientes:



1 Punto de partida: se identifica un problema.
 ¿Qué saben?

2 Producto interdisciplinario: será la solución a la problemática.
 ¿Qué van a desarrollar?

3 Organización y planificación: se asignan roles, tareas y tiempos para investigar.
 ¿Cómo lo van a lograr?

6 Presentación: se debe colaborar en la exposición del producto a la comunidad educativa.
 ¿Qué resultado lograron?

5 Manos a la obra: se pone toda la información útil en práctica para tratar de resolver el problema planteado.
 ¿Qué van a producir?

4 Búsqueda de la información: se selecciona y recopilan los datos a través de entrevistas, biblioteca, internet, etcétera.
 ¿Qué han descubierto?

7 Reflexión: sobre la experiencia.
 ¿Cómo pueden mejorar el proyecto?

8 Evaluación: se debe evaluar durante todo el proceso.
 ¿Qué deben cambiar?



RECURSOS

Auxiliares didácticos o medios didácticos, pueden ser cualquier tipo de dispositivo diseñado y elaborado con la intención de facilitar un proceso de enseñanza y aprendizaje



Materiales y equipos que nos ayudan a presentar y desarrollar los contenidos y a que los alumnos trabajen con ellos para la construcción de los aprendizajes significativos



Objetivos educativos que se pretenden lograr
Contenidos que se van a tratar utilizando el material
Características de los estudiantes
Características del contexto (físico, curricular) en el que se desarrolla la docencia y donde pensamos emplear el material didáctico que estamos seleccionando
Estrategias didácticas que podemos diseñar considerando la utilización del material



FUNCIONES

Orientar, simular, guiar los aprendizajes, ejercitar habilidades, motivar, evaluar, comentar, formar



RECURSOS

Se utiliza para designar a los elementos materiales que sirven de auxiliares en el proceso de enseñanza, como lápices, marcadores o la pizarra.

MATERIALES

Suele utilizarse para aludir a los elementos dispuestos pedagógicamente de antemano para facilitar el proceso de aprendizaje, es decir, a los recursos *ex profeso* para la enseñanza, como libros de texto, presentaciones audiovisuales, etc.

CLASIFICACIÓN

Material permanente de trabajo

Tales como el tablero y los elementos para escribir en él, videoproyectores, cuadernos, reglas, compases, computadores personales.



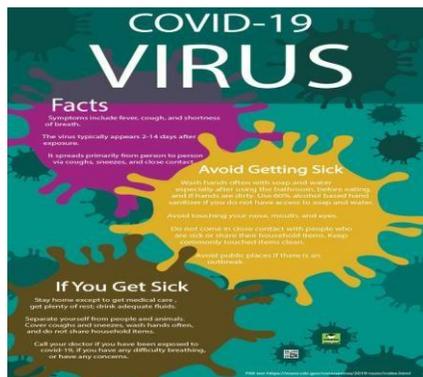
Material informativo

Mapas, libros, diccionarios, enciclopedias, revistas, periódicos, etc.



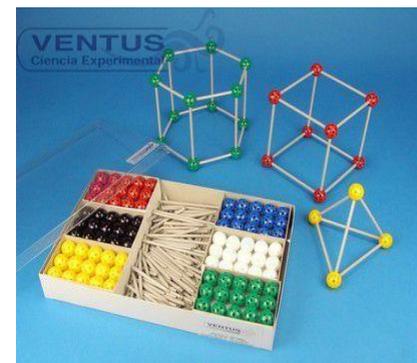
Material ilustrativo audiovisual:

Pósteres, videos, discos, etc.



Material experimental

Aparatos y materiales variados, que se presten para la realización de pruebas o experimentos que deriven en aprendizajes.



Material Tecnológico

Medios electrónicos utilizados para la creación de materiales didácticos, permiten al profesor la generación de diccionarios digitales, biografías interactivas, uso de blogs educativos y la publicación de documentos en bibliotecas digitales, es decir, la creación de contenidos e información complementaria al material didáctico.



EVALUACIÓN

La evaluación es un proceso sistemático continuo e integral destinado a determinar hasta que punto fueron logrados los **objetivos** educacionales previamente determinados".

MANUEL FERMIN

Evaluación es la reunión sistemática de **evidencias** a fin de determinar si en realidad se producen ciertos cambios en los alumnos y establecer también el grado de **cambio** de cada estudiante

BLOOM MEDAUS

"Evaluación es el juicio del maestro respecto a la actuación del alumno"

HARNER

"Evaluación es el acto que consiste en emitir un juicio de valor, a partir de un conjunto de informaciones sobre la evolución o los resultados de un alumno, con el fin de tomar una decisión.

B. Maccario

"Es una de las partes mas **importantes** del que hacer educativo, sin ella no seria posible **cotejar el valor** de nuestro **trabajo**"

PAUL GORIN



EVALUACIÓN

Establecer el grado de afianzamiento del conocimiento y los contenidos que se han enseñado

Conjunto de actividades, medios e instrumentos que ayuden a evaluar si los procesos de enseñanza se han desarrollado en las condiciones más adecuadas.

¿Que evaluar?

- Grado de desarrollo de las capacidades.
- Adquisición de conocimientos, procedimientos y actividades.
- Agentes, procesos y resultados

¿Como evaluar ?

- Grado de consecución de los contenidos en los criterios de la planificación de la evaluación.
- Conforme a criterios profesionales.
- Según diseño y planificación previa

¿Cuándo evaluar?

- Inicial
- Formativa
- Final

¿ Con que evaluar ?

- Utilizando técnicas: Observación, encuestas, entrevistas, evocación
- Con el soporte de instrumentos adecuados

¿Quien evalúa ?

- Profesores y alumnos
- Autoevaluación
- Heteroevaluación
- Coevaluación
- La Administración Educativa

¿Para qué evaluar?

- Adecuar la actuación didáctica a las necesidades del alumnado
- Toma de decisiones; promoción, titulación.
- Calificación y acreditación



20 formas diferentes de evaluar a los alumnos

Instrumentos

- Rúbricas de evaluación
- Cuaderno de los alumnos
- Portafolio de evidencias
- Lista de cotejo
- Guía de observación

Actividades, productos e ideas para evaluar a los alumnos

- Mapa conceptual
- Línea del tiempo
- Maqueta
- Juegos
- Obra de teatro
- Cómic o historieta
- Debate
- Baile
- Acróstico
- Grabación de audio

Herramientas digitales para evaluar

- Kahoot!
- Google Forms
- Quizizz
- Infografías
- Formative