

LOS COMPONENTES DEL DISEÑO CURRICULAR¹

¹ Adaptado de Fundamentos del Currículo, Tomo I. Algunos párrafos del documento original se reproducen textualmente.

Uno de los cambios más importantes que introduce al currículo dominicano el reciente proceso de revisión y actualización es la incorporación del enfoque de competencias. La adopción de este enfoque realza y coloca en primer plano una serie de principios presentes en los fundamentos del currículo dominicano. Algunos de estos son:

- Aprender implica la construcción y movilización del conocimiento para aplicarlo en un determinado contexto. Para que se produzca aprendizaje significativo es necesario activar y utilizar los conocimientos para responder a una determinada situación o resolver un problema.
- Funcionalidad del aprendizaje escolar. Subraya la necesidad de que los aprendizajes tengan sentido para los sujetos, deben ser significativos.
- Integración de conocimientos. El desempeño competente implica la integración de conceptos, procedimientos y actitudes, y de distintas disciplinas científicas, humanísticas y artísticas.

La consistencia entre el enfoque constructivista sociocultural y el enfoque de competencias adoptado permite mantener los principios que fundamentan el currículo dominicano. Esto aplica también a la estructura del diseño: componentes y su relación, en el que se introducen sólo algunos cambios. En este diseño se incorporan las competencias, que además de expresar las intenciones educativas permiten enfatizar la movilización del conocimiento, la funcionalidad del aprendizaje, la integración de conocimientos de diversas fuentes y la importancia del contexto (aprendizaje situado).

El presente diseño curricular se organiza en función de los siguientes componentes: competencias, contenidos, estrategias de enseñanza-aprendizaje, actividades, medios y recursos para el aprendizaje y orientaciones para la evaluación.

1. Las competencias

Existen múltiples definiciones y enfoques de las competencias, en vista de esto se adoptó la siguiente definición para orientar el diseño curricular y su implementación. Se asume la **competencia** como:

Capacidad para actuar de manera eficaz y autónoma en contextos y situaciones diversas movilizando de manera integrada conceptos, procedimientos, actitudes y valores.
--

Las competencias se desarrollan de forma gradual en un proceso que se mantiene a lo largo de toda la vida, tienen como finalidad la realización personal, el mejoramiento de la calidad de vida y el desarrollo de la sociedad en equilibrio con el medio ambiente.

El currículo dominicano se estructura en función de tres tipos de competencias: fundamentales, específicas y laborales-profesionales.

Las **competencias fundamentales** son las competencias esenciales para el desarrollo del ser humano en sus distintas dimensiones, consistentes con los principios de los derechos humanos y los valores universales. Describen las capacidades necesarias para la realización del individuo y para su adecuado aporte y participación en los procesos democráticos. Estas competencias son las intenciones educativas fundamentales y por su carácter transversal permiten conectar de forma significativa todo el currículo. En otros diseños curriculares estas competencias reciben diversas denominaciones: competencias clave, básicas, transversales, etc.

El desarrollo de estas competencias es apoyado en todos los niveles, modalidades y subsistemas y desde las distintas áreas del currículo. Las competencias fundamentales constituyen el principal mecanismo para asegurar la coherencia del proyecto educativo. En la enunciación y definición de estas competencias no se hace referencia a contextos específicos, puesto que estas son transcontextuales. Esto significa que estas competencias se ejercitan en contextos diversos, pero a pesar de las variaciones que implican los distintos escenarios de aplicación se pueden observar características comunes en el ejercicio de las mismas.

Las competencias fundamentales del currículo dominicano son:

1. **Competencia Ética y Ciudadana**
2. **Competencia Comunicativa**
3. **Competencia Pensamiento Lógico, Creativo y Crítico**
4. **Competencia Resolución de Problemas**
5. **Competencia Científico-Tecnológica**
6. **Competencia Ambiental y de la Salud**
7. **Competencia Autoestima y Desarrollo Personal**

El presente diseño curricular incluye un documento que fundamenta cada una de estas competencias: justifica su elección, las define de manera breve, indica sus componentes, enuncia criterios para su evaluación y describe los niveles de dominio (ver xxxx). Estos niveles de dominio describen escalones de progreso o etapas sucesivas en el desarrollo de las competencias fundamentales.

Las **competencias específicas** son las que se identifican dentro de cada una de las áreas curriculares para apoyar el desarrollo de las competencias fundamentales. A través de estas competencias se asocian de forma coherente en la estructura del diseño curricular las competencias fundamentales y las áreas del currículo.

Por su parte, las **competencias laborales-profesionales** son las que permiten realizar las actividades de trabajo a los niveles requeridos en el empleo y solucionar los problemas derivados del cambio en las situaciones de trabajo. Estas competencias están presentes en las distintas especialidades de las Modalidades Técnico-Profesional y en Artes, así como en la formación laboral que incluyen los subsistemas de Educación de Adultos y Educación Especial.

La formulación de las competencias específicas y laborales-profesionales refiere los conceptos, procedimientos y actitudes necesarios para un determinado desempeño, así como el o los contextos en que se movilizarán y aplicarán estos conocimientos. Cuando el enunciado de la competencia no explicita o enuncia de forma directa alguno de los componentes conceptuales, procedimentales o actitudinales, estos se indican en los contenidos.

Algunos ejemplos:

Ejemplo 1

Competencia específica del área de Matemática

- Realizar conversiones entre unidades de volumen líquido para resolver problemas de la vida cotidiana.

Componentes del enunciado:

- Contenido procedimental / actuación: convertir medidas y resolver problemas.
- Contenido conceptual: el litro múltiplos y submúltiplos (u otras unidades de volumen líquido).
- Contenido actitudinal: en enunciado no lo especifica. En los contenidos se podrían referir actitudes tales como: perseverancia y flexibilidad en la búsqueda de soluciones a problemas, disposición a revisar, corregir y mejorar sus resultados. Otras actitudes a considerar podrían desprenderse del contenido y la situación de los problemas planteados y deberían ser identificados por el docente en la elaboración de su planificación.
- Contexto de aplicación: cotidiano.

Ejemplo 2

Competencia específica del área de Lengua Española

- Escribe cartas para denunciar problemas de su comunidad.

Componentes del enunciado:

- Contenido procedimental / actuación: producción escrita / proceso de redacción
- Contenido conceptual: la carta, características y estructura

- Contenido actitudinal: asume una actitud crítica y propositiva frente a las necesidades y problemas de su comunidad.
- Contexto de aplicación: entorno comunitario

Ejemplo 3

Competencia laboral-profesional de la modalidad técnico profesional

- Diseña y desarrolla páginas web para empresas del sector turístico para fines publicitarios y para apoyar la gestión en la venta de servicios y la atención a clientes.

Componentes del enunciado:

- Contenido procedimental / actuación: diseño y desarrollo
- Contenido conceptual: pagina web, tipos, componentes y características
- Contenido actitudinal: creatividad, disposición a trabajar en equipo
- Contexto de aplicación: actividades empresariales del sector turístico

2. Los contenidos

El desarrollo de las competencias implica la construcción y movilización integrada de conceptos, procedimientos, actitudes y valores. Estos son los tipos de contenidos que se describen en los fundamentos del currículo dominicano como “mediadores de aprendizajes significativos”, lo que es equivalente al desarrollo de competencias. Estos contenidos constituyen una selección del conjunto de saberes y formas culturales cuya apropiación, construcción y reconstrucción por los alumnos y las alumnas se considera esencial para el desarrollo de las competencias.

Los saberes o formas culturales son muy, variados. Existen numerosas maneras de organizarlos y clasificarlos. Una de ellas es en: informaciones sobre hechos, datos, conceptos, procedimientos, valores y actitudes.

Un concepto es la forma de representar ideas, situaciones, estructuras o procesos. Por ejemplo concepto “aprendizaje significativo” es un concepto referido al aprendizaje con sentido para los sujetos. El concepto “mulato” designa a personas que son similares por su color de piel y, muy probablemente, por ciertas pautas culturales.

Las informaciones sobre hechos se refieren a situaciones, acontecimientos, procesos personales, naturales y/o sociales. Por ejemplo, las fechas de sucesos muy significativos, elementos de la biografía de héroes y próceres de la patria. Los datos son informaciones sobre dimensiones o aspectos cambiantes de la realidad. Por ejemplo, las alturas de las montañas, los volúmenes de lluvias caídos, las temperaturas, la cantidad de población que habita en un país.

Los procedimientos son contenidos referidos a estrategias de acción, procesos seguidos por las personas para transformar la naturaleza o para organizarse mejor, “modos de hacer” en la realidad. Han sido definidos como “un conjunto de acciones ordenadas, orientadas a alcanzar un propósito determinado”. Existen procedimientos de distintos tipos y de distintos grados de complejidad. Son ejemplos de procedimientos atarse los cordones de los zapatos, lavarse los dientes, buscar bibliografía, escribir una monografía, organizar el tiempo disponible para realizar determinada tarea, organizar el espacio disponible en el aula, el análisis, la síntesis, la creación. En todos los campos del saber y del hacer existen procedimientos. El empleo de buenos procedimientos permite utilizar más y mejores conceptos según las circunstancias e incluso construir otros nuevos, permite manipular información y datos con menor esfuerzo. El manejo de un mayor y más pertinente universo conceptual puede contribuir a emplear mejor los procedimientos y a crear otros, a integrar datos a sistemas de información y a retenerlos con mayor facilidad.

Los valores, tal como se ha presentado en las fuentes del currículo, son las creencias acerca de aquello que se considera deseable. Son principios de conducta que provocan determinadas actitudes. Por ejemplo, el respeto y amor a los mayores, a la patria; el sentido de justicia, equidad, la apertura a la espiritualidad y a la trascendencia. Las actitudes se refieren a la disposición interna de las personas a juzgar favorable o desfavorablemente una situación, un hecho. Es una tendencia estable a comportarse de determinada manera. La solidaridad, la disposición al cambio, a la crítica, y a la autocrítica, la búsqueda de la verdad son actitudes.

Las actitudes se diferencian de las conductas en que se supone que están interiorizados. Se pueden realizar conductas mecánicamente, porque se sabe que se espera que se actúe de una determinada manera, mientras que una disposición interior difícilmente pueda ser manipulada. Es deseable que las conductas de los sujetos respondan a sus verdaderas actitudes interiores. Por eso hoy la educación no se limita a promover la emisión de conductas, sino que pretende la conformación de ciertas actitudes. Por otra parte, las actitudes pueden ser conscientes o inconscientes. Son conscientes cuando se puede razonar acerca de ellas.

Los fundamentos del currículo establecen y describen una serie de criterios para la selección y organización de los contenidos. Se recomienda tener presente la concepción de educación asumida, las características de los sujetos en las distintas edades, la variedad, diversidad, flexibilidad, apertura y la articulación vertical y horizontal. Este diseño mantiene todos estos criterios, algunos con ligeras variaciones.

Dado que los contenidos son mediadores de aprendizajes significativos, el criterio fundamental para su selección es su capacidad de aportar al desarrollo de las competencias. Una vez se ha formulado una competencia, el siguiente paso es preguntarse qué contenidos (conceptuales, procedimentales y actitudinales) son necesarios para su desarrollo.

La integración de los contenidos es otro de los criterios de organización planteados en los Fundamentos del Currículo. En este diseño la principal estrategia de integración es su organización alrededor de las competencias, ya que estas constituyen intenciones educativas cuyo desarrollo requiere la movilización de conceptos, procedimientos y actitudes (la vinculación efectiva entre teoría y práctica), así como la articulación de saberes de diversas fuentes populares y disciplinares. En este diseño la principal estrategia de organización de los contenidos es su integración en torno a las competencias.

3. Estrategias de enseñanza-aprendizaje

En el proceso educativo los diferentes actores son constructores de sus propios conocimientos y participan de forma activa en el proceso de desarrollo de competencias. Los educadores y educadoras son responsables de facilitar los procesos de enseñanza-aprendizaje, dinamizando la actividad de los (las) estudiantes, los padres, las madres y los miembros de la comunidad.

Las estrategias de enseñanza-aprendizaje constituyen la secuencia de actividades planificadas y organizadas sistemáticamente para apoyar la construcción de conocimientos en el ámbito escolar, en permanente interacción con las comunidades. Se refieren a las intervenciones pedagógicas realizadas con la intención de potenciar y mejorar los procesos de aprendizaje y de enseñanza, como un medio para contribuir a un mejor desarrollo cognitivo, socio-afectivo y físico, es decir, de las competencias necesarias para actuar socialmente.

Para el desarrollo de las competencias por parte de los alumnos es necesario que éstos enfrenten distintas situaciones y apliquen sus conocimientos, habilidades y actitudes en diversos contextos. El educador cumple un papel fundamental pues es responsable de planificar y diseñar estas experiencias que permitirán poner en práctica las competencias, así como también de ofrecer acompañamiento y retroalimentación durante el proceso. Al diseñar las situaciones de aprendizaje se debe tomar en cuenta que las competencias fundamentales no se desarrollan de manera aislada. Son utilizadas por el estudiante en interacción con otras.

El proceso educativo debe favorecer el aprendizaje significativo, el aprendizaje autónomo y el aprendizaje colaborativo a lo largo de toda la vida. Para esto, el estudiante debe estar motivado y participar activamente cuestionando, interactuando, buscando información, planteando y solucionando problemas tanto de forma individual como grupal.

Los estudiantes de hoy manejan mucha información y enfrentan múltiples situaciones en su quehacer diario. El docente debe ayudarles para que puedan conocer y utilizar diversas estrategias que les permitan transformar, construir y reelaborar los conocimientos para dar sentido al mundo que les rodea.

El aprendizaje autónomo implica la realización por parte del estudiante de actividades individuales y grupales con el propósito de construir aprendizajes de forma independiente. Para esto es necesaria una actitud proactiva, un manejo efectivo del tiempo y los recursos, así como determinación, un compromiso con su propio desarrollo y un sentido de logro. Este proceso de aprendizaje autónomo debe ser activo, donde se promueva la exploración, la construcción, la reflexión, la discusión con sus pares y la toma de decisiones sobre su proceso de aprendizaje.

Partiendo de este esfuerzo y construcción individual, el estudiante tendrá capacidad de aportar y colaborar con otros para enriquecer sus conocimientos, compartiendo, contrastando y negociando para lograr metas comunes. El aprendizaje colaborativo es mucho más que trabajo en grupo, implica la construcción del consenso a través de la cooperación de sus miembros. En el aprendizaje colaborativo se comparte la autoridad y entre todos se acepta la responsabilidad de las acciones del grupo. Los estudiantes se comprometen a aprender juntos, lo cual sólo se consigue si el trabajo es realizado en colaboración. El grupo es el que decide cómo realizar la tarea, qué procedimientos adoptar, cómo dividir el trabajo y las tareas a realizar. La comunicación y la negociación son claves en este proceso. El docente facilita, acompaña y retroalimenta a los estudiantes, tanto de forma individual como grupal.

En los Fundamentos del Currículo, Tomo I, se presentan estrategias sugeridas que en este proceso se consideran pertinentes y que se enumeran a continuación. Además se presentan otras estrategias que pueden ser implementadas para el desarrollo de las competencias por parte de los estudiantes.

- Estrategias de recuperación de experiencias previas que valoricen los saberes populares y pauten y garanticen el aprendizaje significativo de los conocimientos elaborados.
- Estrategias expositivas de conocimientos elaborados y/o acumulados, utilizando recursos orales y materiales escritos variados. Puede exponer el profesor o la maestra, o también miembros de la comunidad invitados por su dominio.
- Estrategias de problematización. A través de ellas se contrasta o se pone en cuestionamiento lo expuesto, lo percibido, lo observado, lo actuado en el entorno, las soluciones propuestas.
- Estrategias de descubrimiento e indagación para el aprendizaje metodológico de búsqueda e identificación de información, así como el uso de la investigación bibliográfica, y de formas adecuadas de experimentación, según las edades, los contenidos a trabajar y los equipamientos disponibles.
- Estrategias de inserción de maestras, maestros y alumnado en el entorno.
- Estrategias de socialización centradas en actividades grupales. El grupo permite la libre expresión de las opiniones, la identificación de problemas y soluciones, en un ambiente de cooperación y solidaridad.

Otras estrategias para el desarrollo de competencias en los estudiantes:

Existen diversas estrategias de enseñanza que pueden ser implementadas en el aula y serán seleccionadas tomando en cuenta las competencias que se pretenden desarrollar, siempre partiendo de las necesidades, intereses y conocimientos de los estudiantes, así como de sus actitudes hacia el aprendizaje. Dichas estrategias deben asegurar que el estudiante interactúe con el entorno y la comunidad local y global, aprovechando los recursos que esta le brinda e impactando de forma positiva en la misma. Deben tener la oportunidad de ejercitar las competencias y de seleccionar o construir los medios necesarios para desempeñarse en las situaciones que han sido previamente diseñadas por el docente. Las nuevas competencias deben poder ponerse en práctica y ser observadas.

Por lo general las mejores planificaciones son aquellas que combinan todas o algunas estrategias de forma pertinente y adecuada para el logro de las competencias asumidas en el currículo, tomando en cuenta el nivel de dominio para el grado correspondiente.

A continuación se sugieren algunas estrategias:

Interrogación didáctica. Mediante esta estrategia se formulan preguntas a lo largo del proceso enseñanza-aprendizaje: al inicio para introducir un tema o motivar, durante el desarrollo para verificar comprensión por parte de estudiantes y al finalizar para evaluar. Al momento de formular las preguntas es importante tener clara la intención y relacionarlas con los contenidos y con los intereses de los estudiantes. El docente debe también dar oportunidad a los estudiantes de hacer preguntas, enseñándoles a construir y plantear buenas preguntas que no se limiten a una sola respuesta, promoviendo una participación activa y una actitud inquisitiva.

Aprendizaje Basado en Problemas (ABP). Es una estrategia de aprendizaje en la que se utilizan problemas semejantes a los que el alumno enfrentará en su vida con el objetivo de desarrollar las competencias. Esta estrategia se diferencia de las tradicionales, pues en vez de primero exponer los contenidos y luego trabajar su aplicación a la vida diaria, inicia con el planteamiento de un problema de la vida cotidiana que motivará al alumno a investigar y aprender sobre un determinado tema.

El objetivo final de la técnica de Aprendizaje Basado en Problemas no es solo resolver el problema, sino que el escenario sea utilizado como medio para que el alumno identifique su necesidad de aprendizaje e investigue sobre los contenidos seleccionados previamente por el docente.

Estrategia de Aprendizaje Basado en Proyectos. A través de esta estrategia los estudiantes exploran problemas y situaciones del mundo real y asumen el reto de crear o modificar recursos o procedimientos que permitan satisfacer una necesidad. El proceso de realizar un proyecto se hace en colaboración con otros y permite obtener resultados o productos originales que generan interés y satisfacción en los estudiantes. Se pueden

desarrollar proyectos de variados tipos, tales como mejoramiento de la infraestructura escolar, de saneamiento del ambiente comunitario o de creación de instrumentos. Para la implementación de esta estrategia se selecciona un tema que motive y que esté relacionado con una o varias competencias, se establece un producto o resultado esperado, asegurando la participación de todos los alumnos en el proceso e integrando a la comunidad. Luego se seleccionan los recursos, se realiza la investigación y se trabaja de forma activa para luego presentar resultados y verificar su impacto.

Sociodrama o dramatización. Es una estrategia que presenta un argumento o tema mediante la simulación y el diálogo de los personajes con el fin de emocionar y motivar. Se utiliza para representar un hecho, evento histórico o una situación social. Para implementarla se determina el tema, se investiga, se asignan roles, se escribe el guión, se prepara el escenario, la coreografía, la escenografía, entre otras actividades.

Técnica de Estudio de casos. Esta estrategia se diferencia del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) en que la situación que se describe debe ser real, presentando una dificultad por la que atraviesa una persona una comunidad o una institución en un momento determinado. Esta situación debe ser analizada por los estudiantes para poder formular alternativas de solución y hacer recomendaciones basadas en la información presentada en el caso y en investigaciones adicionales. Se pueden utilizar casos o situaciones de una noticia o un evento que ocurre en el centro educativo, en la comunidad o en el contexto social más amplio. Al presentar el caso, no se comparte el desenlace final, sino que se promueve la búsqueda de soluciones o respuestas por parte del grupo de estudiantes.

El Debate. Es una técnica en la que dos o más participantes intercambian puntos de vista contradictorios sobre un tema elegido. Para esto, se debe elegir un tema, investigar sobre el mismo, preparar los argumentos y las presentaciones, asignar los roles y hacer el debate frente a un jurado. Cada participante expone y argumenta su postura y cuestiona la argumentación de su interlocutor. Para esto necesita basarse en evidencias, ejemplos, ilustraciones, estadísticas, opiniones de expertos, respaldando los argumentos, con la presencia de terceros que son los verdaderos destinatarios del debate, ya que el objetivo último del ejercicio es que el auditorio se incline a favorecer una u otra postura.

4. La evaluación

En un currículo basado en el desarrollo de competencias, la evaluación es una guía para los actores del proceso educativo, de la eficacia de la enseñanza y de la calidad de los aprendizajes. El fin último de la evaluación en este currículo es promover aprendizajes en función de las competencias fundamentales.

La escuela es un laboratorio donde lo que se enseña y se aprende tiene la finalidad de ser practicado en situaciones de la vida real. Siendo las competencias un conjunto complejo de aprendizajes, requieren de un proceso evaluativo también complejo. Las pruebas de lápiz y papel, por ejemplo, siguen siendo válidas pero no son suficientes para evaluar

todos los aprendizajes que integrados han de convertirse en competencias para la vida. Los cuadernos y trabajos de los estudiantes también siguen siendo instrumentos adecuados para evaluar el proceso de aprendizaje y sus productos, siempre y cuando la retroalimentación del profesor oriente la marcha hacia el dominio de las competencias.

Evaluar el desarrollo de las competencias supone usar instrumentos y medios diversos acordes a la competencia que se pretende evaluar y en contextos similares a las situaciones reales que vivirá el estudiante. No se trata solo de evaluar conceptos y hechos, sino también procedimientos y actitudes que integrados constituyen la competencia. Esto supone de parte del maestro ser crítico de los métodos, técnicas e instrumentos hasta ahora utilizados, pero también supone ser abierto y creativo para incorporar unos nuevos y acordes al nuevo currículo.

Las competencias del maestro se pondrán de manifiesto no solo en su forma de enseñar, sino también en su forma de evaluar, ya que ambas tienen que estar en concordancia. De hecho, la forma en que el maestro evalúa condiciona el modo como el estudiante busca aprender. En este sentido es interesante notar que algunas estrategias de aprendizaje pueden ser también estrategias de evaluación y viceversa: cualquier actividad de evaluación es a la vez una de aprendizaje.

La evaluación persigue identificar lo que el estudiante ha logrado y lo que falta por lograr. Algunas de las estrategias de evaluación que se sugieren en un currículo orientado al desarrollo de competencias son:

- Observación de un aprendizaje y/o registro anecdótico
- Elaboración de mapas conceptuales
- Portafolios
- Diarios reflexivos de clase
- Debates
- Entrevistas
- Puestas en común
- Intercambios orales
- Ensayos, trabajos
- Resolución de problemas
- Casos para resolver, pruebas situacionales

Cuando los estudiantes aprenden con estrategias tales como el Aprendizaje basado en Proyectos, Sociodramas, Debates, Estudio de casos, Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), la evaluación se va realizando durante el mismo desarrollo de la estrategia de aprendizaje a través de la retroalimentación continua y evaluación formativa. Esto va a facilitar que el estudiante reoriente la marcha de su aprendizaje si fuera necesario.

En el enfoque por competencias la evaluación es **continua**, es decir no debe haber ruptura entre el proceso enseñanza-aprendizaje y la evaluación. Esta se diseña para que la observación del desempeño de los estudiantes genere información que permita al profesor darse cuenta de lo que hace falta hacer para que el estudiante pueda encaminarse mejor al dominio de las competencias. Por esto cada unidad, proyecto, o módulo que se inicia, contemplará las distintas modalidades de la evaluación: **diagnóstica, formativa y sumativa**.

La evaluación ofrece retroalimentación en torno a los aspectos a mejorar durante el proceso y también acerca de las fortalezas del estudiante, sus tipos de inteligencia y su zona de desarrollo próximo, por eso siempre es **formativa**, independientemente del momento y contexto en la que ocurra, al inicio, durante o al final de una secuencia didáctica.

Cuando se evalúa el dominio de las competencias, **los errores** arrojan importante información al profesor y al estudiante para determinar los ajustes a realizar en el proceso enseñanza-aprendizaje. Para el estudiante es importante descubrir la “lógica” de su error para poder rectificarlo e incidir en la mejora de su aprendizaje. El error es constructivo y puede ser una oportunidad para propiciar la reflexión y la metacognición tanto del alumno como del profesor.

El proceso de evaluación también es **participativo, reflexivo y crítico**. Todos los que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje tienen la oportunidad de valorar los aprendizajes: los padres, los profesores, los compañeros y sobre todo el propio estudiante. El profesor, quien diseña el proceso de enseñanza-aprendizaje en toda su complejidad, retroalimenta al estudiante acerca del grado de desarrollo de las competencias en cuestión. **La autoevaluación** corresponde al estudiante, quien aprende a regular su proceso de aprendizaje y hacer los ajustes pertinentes. Participan como **coevaluadores** los/as compañeros/as de curso, quienes ofrecen una visión complementaria en calidad de apoyo y testigos del proceso. La aplicación de la autoevaluación y la coevaluación son muy positivas para los estudiantes porque contribuyen al desarrollo de su autoestima, criticidad y la responsabilidad.

En este diseño curricular los **criterios de evaluación** se refieren a los componentes y elementos de las competencias fundamentales y orientan hacia los aspectos que se deben de tomar en cuenta al juzgar el tipo de aprendizajes alcanzados por los estudiantes. Identifican qué se debe considerar al evaluar una competencia estableciendo la cualidad o característica relevante que debe observarse en el desempeño de los estudiantes. Los criterios no especifican el nivel que se debe alcanzar, sino que indican los elementos sobre los cuales el docente definirá pautas para determinar en qué medida sus estudiantes muestran haber desarrollado las competencias.

Ejemplo:

Competencia Resolución de Problemas

Componente 1: Identifica y analiza el problema

- *Identifica la existencia de un problema y los elementos que lo caracterizan.*
- *Considera el contexto en el cual se presenta el problema.*
- *Define el problema y realiza conexiones con situaciones similares o distintas.*

Criterios de evaluación

- *Claridad en la definición del problema y en la identificación de sus causas y elementos.*
- *Flexibilidad al analizar distintos tipos de problemas y sus posibles soluciones.*

Para evaluar el dominio de las competencias específicas se establecen **indicadores de logro o de desempeño**. Estos permiten afirmar si se han logrado los aprendizajes esperados para cada nivel y/o área académica. Los indicadores caracterizan la competencia y se refieren a sus aspectos clave. Ellos son pistas, señales, rasgos de la competencia que evidencian el dominio de la misma y su manifestación en un contexto determinado. Dependiendo de su nivel de concreción los indicadores de logro pueden referirse específicamente a contenidos conceptuales, procedimentales o actitudinales; se pueden referir también a una combinación de algunos de ellos, o a los tres integrados. Las actividades e instrumentos de evaluación estarán estrechamente relacionadas con esos indicadores de logro.

Ejemplo 1:

Competencia específica del área de Matemática

Realizar conversiones entre unidades de volumen líquido para resolver problemas de la vida cotidiana.

Indicadores de desempeño²

- *Utiliza diferentes unidades de medida para establecer capacidad*
- *Resuelve problemas que requieren establecer equivalencias*
- *Compara cantidades utilizando el litro y sus múltiplos y submúltiplos.*

Ejemplo 2:

Competencia específica del área de Lengua Española

Escribe cartas sencillas para denunciar problemas de su comunidad.

Indicadores de logro o desempeño:

- *Planifica lo que va a escribir teniendo en cuenta el destinatario*
- *Redacta una carta sencilla de forma ordenada y con claridad de propósito*
- *Utiliza los saludos y despedidas adecuados a la situación*

² Solo a modo de ejemplo no recogen todos los elementos para la evaluación de esta competencia.

- *Utiliza un vocabulario adecuado a la situación*

El establecimiento de criterios e indicadores es muy importante no solo para que el maestro pueda realizar una evaluación justa, sino porque representan acuerdos acerca de lo que se espera que el estudiante alcance y con qué cualidades. Por eso se enuncian desde el inicio del proceso de enseñanza-aprendizaje y se ponen al conocimiento de los estudiantes. De esta forma se les facilita autoevaluarse y dirigirse con mayor eficacia hacia el dominio de las competencias.

5. Los medios y recursos para el aprendizaje

En el Tomo 1 de los Fundamentos del Currículo se resalta la importancia de los medios y recursos como apoyos imprescindibles del proceso educativo, al tiempo que se explicita el papel asignado a los mismos en el desarrollo curricular. Así mismo, se describen los requisitos de calidad que deben cumplir los materiales adquiridos o producidos para el logro de aprendizajes significativos.

Los recursos de aprendizaje en todos los niveles, modalidades y subsistemas, favorecen el desarrollo de competencias, ayudan a organizar el conocimiento, facilitan el proceso de investigación, promueven el autoaprendizaje, estimulan la imaginación y dan soporte al desarrollo de procesos educativos dinámicos y participativos.

El impacto que han tenido las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el ámbito educativo en los últimos años, junto con el enfoque de competencias asumido por esta revisión curricular, apuntan a la necesidad de redimensionar y actualizar el rol que juegan los medios y recursos educativos en el proceso de aprendizaje y enseñanza.

Una de las ventajas que se atribuyen al enfoque por competencias es su carácter práctico centrado en el saber hacer, el cual hace referencia al conocimiento de tipo procedimental que, en la mayoría de los casos, tiene un componente cognoscitivo y otro psicomotor, requiriendo ambos que el estudiante interactúe con distintos tipos de herramientas, artefactos y materiales.

En un enfoque por competencias se hace necesario diversificar los tipos de recursos empleados, combinándolos de acuerdo a contenidos, usos y formatos. Se recomienda integrar al aula materiales impresos, que son aquellos que utilizan principalmente códigos verbales y gráficos tales como libros, guías de estudio, fichas de trabajo, ejercicios prácticos, láminas e imágenes; y los medios y materiales audiovisuales, que son los diferentes instrumentos y herramientas utilizados para grabar, crear, registrar sonidos e imágenes que existen en la naturaleza y en la sociedad, como por ejemplo el grabador, productor de video, discos compactos, entre otros.

Es recomendable incluir además recursos manipulativos que son los instrumentos y materiales concretos creados para apoyar la conceptualización, el desarrollo de las capacidades mentales y facilitar el aprendizaje de los estudiantes por medio de la manipulación de los mismos, tales como los globos terráqueos, rompecabezas, bloques de Dienes, entre otros. Por último, no deben faltar los recursos tecnológicos, que son el conjunto de recursos materiales, herramientas, soportes y canales para el acceso y tratamiento de la información. Los más importantes son las computadoras, la Internet con sus herramientas sincrónicas y asincrónicas, el software educativo y las aplicaciones informáticas tales como los procesadores de textos y hojas de cálculos.

Es importante tener en cuenta que si bien es necesario contar con un aula bien dotada de recursos de aprendizaje, convencionales o de las nuevas tecnologías, el acceso a estos recursos no garantiza el desarrollo de competencias. Mejor que contar con muchos recursos, que en muchos casos solo cumplen funciones decorativas, se necesita la actitud y la creatividad de maestros y maestras motivados a construir sus propios recursos de aprendizaje utilizando materiales de su medio circundante, tales como materiales de desecho y aquellos provenientes del mundo natural.