

De  
**profes**  
Para  
**profes**

# Diseño de guías desde el aprendizaje por competencias y la progresión de aprendizajes



<https://www.pinterest.com.mx/pin/729231364643442039/>

Ponente  
**Mg. MIGUEL ENRIQUE NAVARRO CABRERA**

# OBJETIVOS

## General

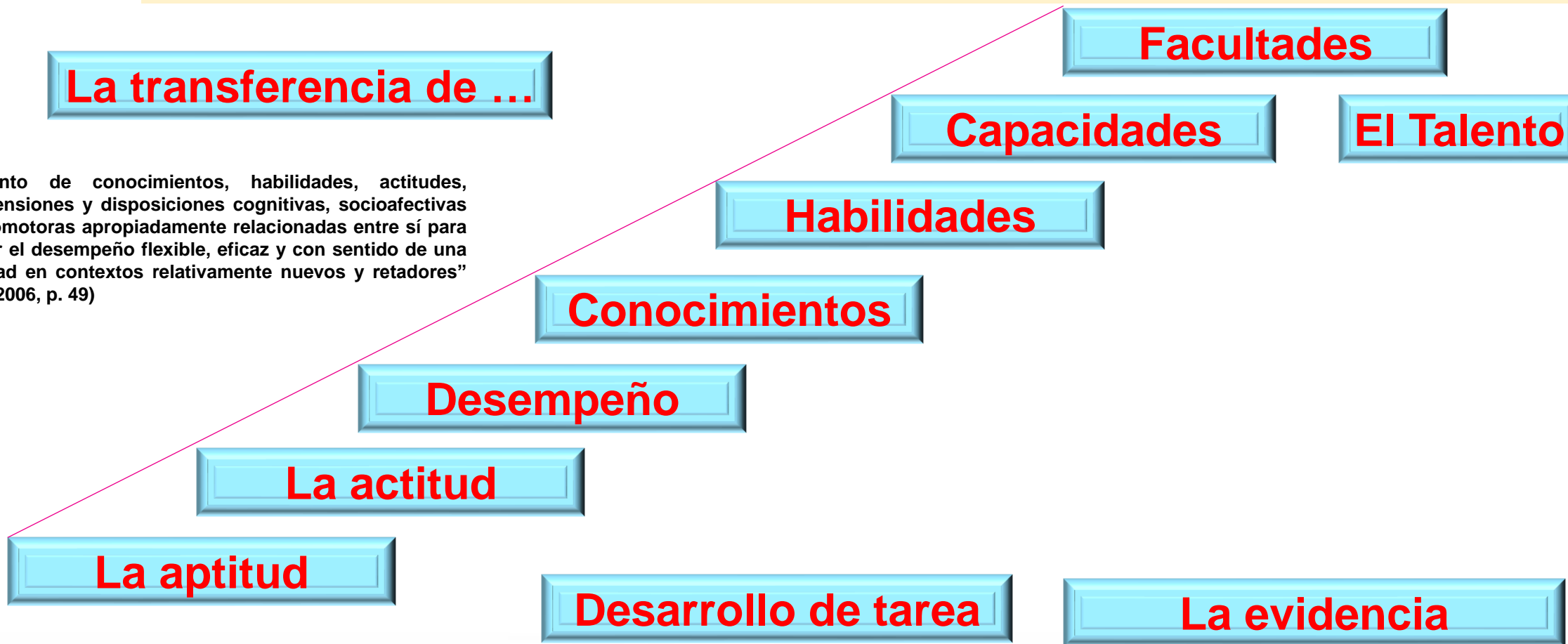
Fundamentar sobre los elementos necesarios para el diseño de una guía de aprendizaje por competencia, que permita el desarrollo de habilidades y la gestión de las interacciones entre docentes y estudiantes, en el contexto remoto y de alternancia.

## Específicos

- Identificar los elementos que caracterizan la Guía de aprendizaje por competencia, como gestora de las interacciones entre docentes y estudiantes, y mediadora de recursos en un ambiente remoto
- Comprender el proceso de articulación de los referentes curriculares y documentos orientadores (estándares, DBA. Matriz de referencia, malla de aprendizaje), para el diseño de guías de aprendizaje por competencias en el contexto educativa remoto y de alternancia.
- Modelar el diseño de una guía de aprendizaje por competencia, como iniciativa a la comprensión de los procesos de enseñanza y aprendizaje de manera remota.

# El aprendizaje desde un enfoque por competencia

¿Cómo se relaciona la *competencia* con todos estos conceptos?

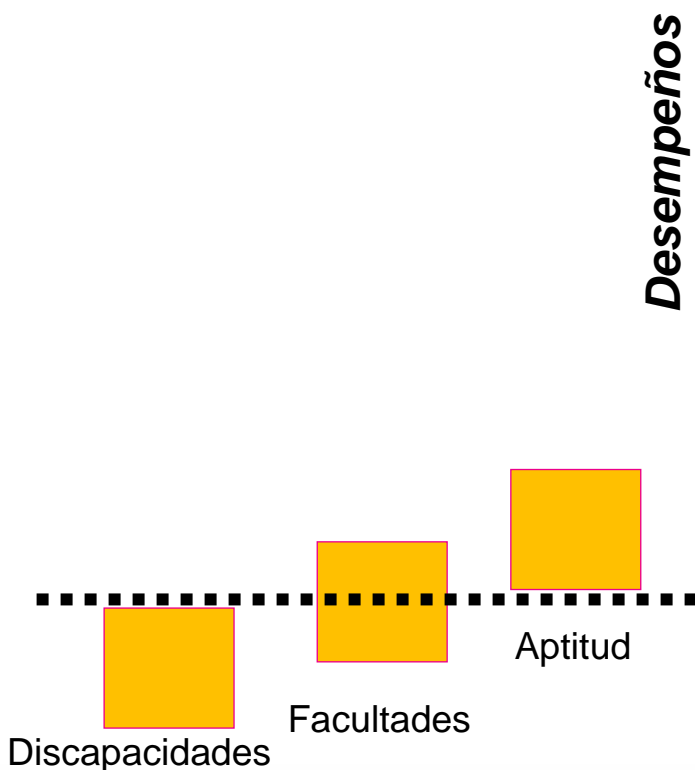


“Conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes, comprensiones y disposiciones cognitivas, socioafectivas y psicomotoras apropiadamente relacionadas entre sí para facilitar el desempeño flexible, eficaz y con sentido de una actividad en contextos relativamente nuevos y retadores”  
(MEN, 2006, p. 49)

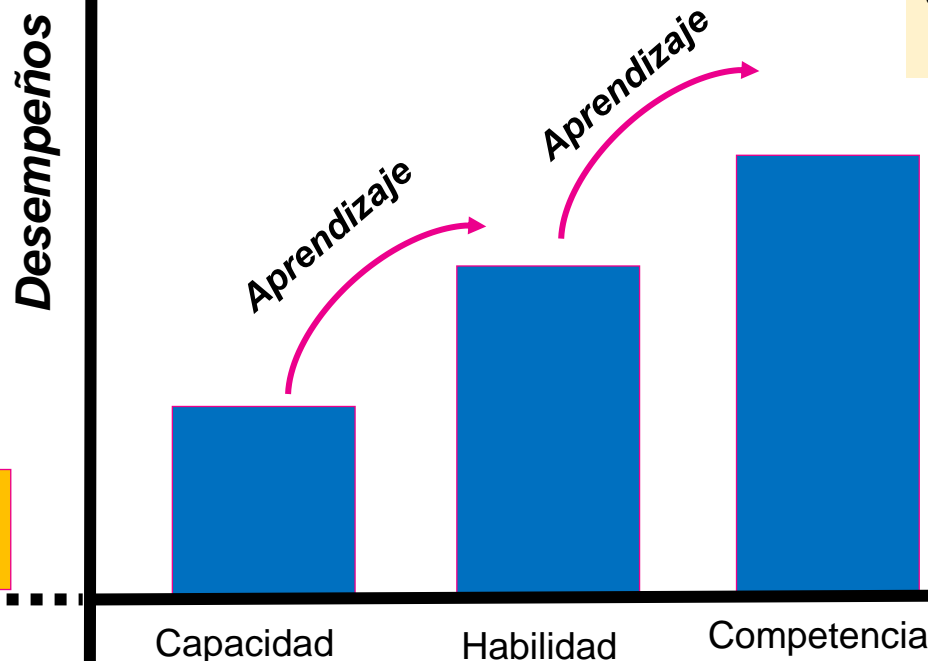
# El aprendizaje desde un enfoque por competencia

## Aproximación al concepto de competencia

Base Biológica



Sistema Educativo



El competente da un paso más allá en el desarrollo de su habilidad, pero este es un paso crucial: además de ser capaz de completar una tarea correctamente, también es capaz de encontrar nuevas tareas o situaciones en las que pueda aplicarla”

(Acosta & Vasco, 2013, p. 86)

“El proceso de perfeccionamiento de las capacidades de una persona que va desde su desarrollo en habilidades o talentos para continuar desarrollándose en competencias, experticia y virtuosismo, en la que cada conversión se aprende *qué hacer*, además de *cómo* y *cuándo* hacerlo permitiéndole relacionarse con el mundo de una forma más perspicaz.

# Una mirada a la evolución del plan de aula y la guía de aprendizaje

Forma tradicional	Escuela nueva	Nueva tendencia	Remota
<b>INICIO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Motivación</li> <li>➤ Introducción</li> </ul>	<b>MOMENTO A</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Actividades Básicas</li> </ul>	<b>EXPLORACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se reconocen saberes previos</li> <li>➤ Importancia del aprendizaje</li> <li>➤ Diagnóstico básico</li> </ul>	¿QUE VOY A APRENDER?
<b>DESARROLLO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Contenidos</li> <li>➤ Explicación</li> </ul>	<b>MOMENTO B</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Fundamentación</li> <li>➤ Cuento Pedagógico</li> </ul>	<b>ESTRUCTURACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Conceptualización, enseñanza explícita</li> <li>➤ Plantea secuencia de actividades</li> </ul>	LO QUE ESTOY APRENDIENDO.
<b>FINALIZACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Evaluación</li> <li>➤ Tareas</li> </ul>	<b>MOMENTO C</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Actividades Prácticas</li> </ul>	<b>Práctica</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Acciones de aprendizaje frente al uso de materiales y el objetivo</li> <li>➤ Relaciona objetivo y contexto.</li> </ul>	PRACTICO LO QUE APRENDI.
	Momento D <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Actividades Libres</li> </ul>	<b>TRANSFERENCIA</b> Plan de socialización y transferencia de lo comprendido durante la actividad .	¿QUÉ APRENDI? (EVALUACIÓN).
		<b>Valoración</b> - Evaluación formativa - Refuerzo	¿CÓMO SE QUÉ APRENDI?

# GENERALIDADES PARA EL DISEÑO DE UNA GUIA DE



**PLAN DE AULA.** Documento de docente para docente, donde se detallan los tiempos y la naturaleza de las tareas  
**GUÍA DE APRENDIZAJE.** Documento de docentes para estudiantes y familia donde se dan orientaciones para comprender los objetivos de aprendizaje y realizar las tareas propuestas.

Las guías de aprendizaje integran:

- ✓ Orientaciones
- ✓ Explicaciones
- ✓ Sugerencias

Características



## **Función orientadora**

- ✓ Comunicación inmediata
- ✓ Encadena las explicaciones

## **Función motivadora**

- ✓ Simula la conversación didáctica guiada
- ✓ Estimulación y motivación

## **Función facilitadora**

- ✓ Objetivos de aprendizaje ↔ conocimientos previos
- ✓ Objetivos de aprendizaje ↔ tareas
- ✓ Estrategia de evaluación

Para alcanzar

Objetivos de aprendizajes

# RUTA PARA EL DISEÑO DE UNA GUIA DE APRENDIZAJE

## I. DATOS GENERALES

- ✓ Nombre del E.E.
- ✓ Grado
- ✓ Fecha de entrega y recibo
- ✓ Nombre del estudiante
- ✓ Docentes (s)
- ✓ Área
- ✓ Objetivo.

## II. INTRODUCCIÓN

- ✓ Recursos
- ✓ Recomendaciones

## ¿QUÉ VOY A APRENDER? (EXPLORACIÓN)

- ✓ Objetivos
- ✓ Indicaciones para acceder a los recursos
- ✓ Sugerencias y aclaraciones

## PRACTICO LO QUE APRENDÍ (PRÁCTICA Y EJECUCIÓN)

- ✓ Indicaciones y orientaciones
- ✓ Tareas de consolidación
- ✓ Tareas adicionales para practicar

## LO QUE ESTOY APRENDIENDO (ESTRUCTURACIÓN)

- ✓ Explicaciones, instrucciones y sugerencias
- ✓ Conceptualización y vocabulario

## ¿CÓMO SE QUE APRENDÍ? TRASFERENCIA

- ✓ Tareas evaluativas
- ✓ Recolección de evidencias
- ✓ Evaluar comprensiones
- ✓ Identificar obstáculos
- ✓ Valorar guía

## ¿QUÉ APRENDÍ? (EVALUACIÓN)

- ✓ Tareas de cierre
- ✓ Reflexión

## Para tener en cuenta en el diseño de guías

- ✓ ¿En segunda persona
- ✓ Tiempo para la ejecución
- ✓ Alineación con la planeación de clase
- ✓ Contener un glosario
- ✓ Páginas enumeradas
- ✓ Uso correcto de la gramática
- ✓ Estética y atractiva
- ✓ Recuadros para recapitular, relacionar otros recursos, reflexionar, valorar o definir aspectos relacionados con el aprendizaje.



# EJEMPLO EN EL DISEÑO DE UNA GUIA DE APRENDIZAJE

## I. DATOS GENERALES

Nombre del E.E. . **BELÉN**

Grado. **3° (Tercero)**

Fecha de entrega y recibo

**11 de marzo de 2021  
23 de marzo de 2021**

Docentes (s) **CAMILO DÍAZ ORTIZ**

Área **LENGUA CASTELLANA**

Canal de comunicación

**WhatsApp – llamadas –  
Plataforma – guía remota –  
correo electrónico - otros**

Nombre del estudiante **LUIS ANTONIO RUÍZ ALVAREZ**

¿Qué voy a enseñar?

**Propósito – Objetivo – Finalidad – Intención**

Lo direccionan

**Estándares curriculares  
Documentos orientadores  
Matrices de referencia**

**Claro - Lenguaje entendible - Indica lo que se quiere lograr**

Orientado a fortalecer

**Saber – conocimiento – cognitivo  
Saber hacer – Procesual- procedimental  
Saber ser -Actitudinal  
Saber sentir – competencias socioemocionales**

**Punto de partida**

**Priorización de aprendizajes**

# Selección de los aprendizajes, no los temas

**Estándar. Pensamiento numérico y sistemas numéricos (Grado 1 a 3)**

## PENSAMIENTO NUMÉRICO Y SISTEMAS NUMÉRICOS

- Uso representaciones –principalmente concretas y pictóricas– para realizar equivalencias de un número en las diferentes unidades del sistema decimal.
- Reconozco propiedades de los números (ser par, ser impar, etc.) y relaciones entre ellos (ser mayor que, ser menor que, ser múltiplo de, ser divisible por, etc.) en diferentes contextos.
- **Resuelvo y formulo problemas en situaciones aditivas de composición y de transformación.**
- Resuelvo y formulo problemas en situaciones de variación proporcional.
- Uso diversas estrategias de cálculo (especialmente cálculo mental) y de estimación para resolver problemas en situaciones aditivas y multiplicativas.
- Identifico, si a la luz de los datos de un problema, los resultados obtenidos son o no razonables.
- Identifico regularidades y propiedades de los números utilizando diferentes instrumentos de cálculo (calculadoras, ábacos, bloques multibase, etc.).

**Competencia:** resolución  
**Componente:** Numérico Variacional)

**Resolver problemas aditivos rutinarios de composición y transformación e interpretar condiciones necesarias para su solución. (44,88)**

- ✓ **Interpreta condiciones necesarias para solucionar un problema aditivo de transformación**
- ✓ **Solucionar problemas aditivos rutinarios de transformación**
- ✓ **Interpretar condiciones necesarias para solucionar un problema aditivo de composición**
- ✓ **Solucionar problemas aditivos rutinarios de composición**

**Derecho Básico de aprendizaje.**  
**Componente:** Numérico Variacional)

**Interpreta, formula y resuelve problemas aditivos de composición, transformación y comparación en diferentes contextos; y multiplicativos, directos e inversos, en diferentes contextos (n° 1.)**

- ✓ **Construye diagramas para representar las relaciones observadas entre las cantidades presentes en una situación.**
- ✓ **Resuelve problemas aditivos (suma o resta) y multiplicativos (multiplicación o división) de composición de medida y de conteo.**
- ✓ **Propone estrategias para calcular el número de combinaciones posibles de un conjunto de atributos.**
- ✓ **Analiza los resultados ofrecidos por el cálculo matemático e identifica las condiciones bajo las cuales ese resultado es o no plausible.**

# Selección de los aprendizajes, no los temas

## PENSAMIENTO ESPACIAL Y SISTEMAS GEOMÉTRICOS

- Diferencio atributos y propiedades de objetos tridimensionales.
- Dibujo y describo cuerpos o figuras tridimensionales en distintas posiciones y tamaños.
- Reconozco nociones de horizontalidad, verticalidad, paralelismo y perpendicularidad en distintos contextos y su condición relativa con respecto a diferentes sistemas de referencia.
- Represento el espacio circundante para establecer relaciones espaciales.
- Reconozco y aplico traslaciones y giros sobre una figura.
- Reconozco y valoro simetrías en distintos aspectos del arte y el diseño.
- Reconozco congruencia y semejanza entre figuras (ampliar, reducir).
- Realizo construcciones y diseños utilizando cuerpos y figuras geométricas tridimensionales y dibujos o figuras geométricas bidimensionales.
- Desarrollo habilidades para relacionar dirección, distancia y posición en el espacio.

### DBA

7. Describe desplazamientos y referencia la posición de un objeto mediante nociones de horizontalidad, verticalidad, paralelismo y perpendicularidad en la solución de problemas.

### Evidencia

En dibujos, objetos o espacios reales, identifica posiciones de objetos, de aristas o líneas que son paralelas, verticales o perpendiculares.

- Línea
- Tipos de línea
- Posiciones de los objetos

### Aprendizaje matriz de referencia

1, Establecer conjeturas que se aproximen a las nociones de paralelismo y perpendicularidad en figuras planas. (Espacial Métrico)

# Selección de los aprendizajes, no los temas

**COMPRESIÓN E INTERPRETACIÓN TEXTUAL**

Comprendo textos que tienen diferentes formatos y finalidades.

Para lo cual,

- Leo diferentes clases de textos: manuales, tarjetas, afiches, cartas, periódicos, etc.
- Reconozco la función social de los diversos tipos de textos que leo.
- **Identifico la silueta o el formato de los textos que leo.**
- Elaboro hipótesis acerca del sentido global de los textos, antes y durante el proceso de lectura; para el efecto, me apoyo en mis conocimientos previos, las imágenes y los títulos.
- Identifico el propósito comunicativo y la idea global de un texto.
- Elaboro resúmenes y esquemas que dan cuenta del sentido de un texto.
- Comparo textos de acuerdo con sus formatos, temáticas y funciones.

**D B A**

6. Interpreta el contenido y la estructura del texto, respondiendo preguntas de orden inferencial y crítico..

**Evidencia**

Reconoce las diferencias en las estructuras de diferentes tipos de escrito.

- El cuento
- La carta
- El afiche
- La noticia

**Aprendizaje matriz de referencia**

**6 Identifica la estructura explícita del texto (silueta textual) (Sintáctico).**

**Evidencia**

Identifica la armazón o estructura de un texto

# RUTA PARA EL DISEÑO DE UNA GUIA DE APRENDIZAJE

## II. INTRODUCCIÓN

Recursos - recomendaciones



Hola querido estudiantes... es importante que sigamos aprendiendo en compañía de padres, amigos y docentes a través del medio de comunicación que usamos, para fortalecer los aprendizajes. ¡¡Recuerda!!, que solo quiero de ti, el máximo esfuerzo y dedicación.

En esta guía, se te indican algunas recomendaciones que debes tener en cuenta:

- Debes familiarizarte con la guía, leyendo las orientaciones y apropiándote de lo que te invita a aprender.
- Debes desarrollar toda la guía, si tienes dificultad y no lo puedes resolver, o dudes en llamarme
- Para la comunicación entre se sugieren los canales como: plataforma Zoom, WhatsApp, llamadas telefónicas.
- Te sugiero, desarrollar las actividades, acorde con el cronograma que se te propone, en un lugar y espacio que tenga poca interferencia de ruidos y distracciones.
- La atención docente será realizada de 7:00 a.m. a 12.00 m. de lunes a viernes

## ¿QUÉ VOY A APRENDER? (EXPLORACIÓN)

Objetivos - Indicaciones para acceder a los recursos - Sugerencias y aclaraciones



Con esta guía, te invito a que comprendas el contenido global de los textos y su estructura. Por lo tanto, se te propone el estudio de el afiche y la noticia para establecer diferencias en las estructuras en sus escritos.

1. Para iniciar, te invito a que observes y leas el siguiente texto. Luego responde las preguntas en tu cuaderno

**Premio COMPARTIR AL MAESTRO**

Rinde homenaje a aquellos educadores sobresalientes, exalta sus méritos y virtudes.

¿PENSASTE EN ALGUNO?

Premios: Estatilla reconocimiento nacional, apoyo económico para su colegio.

**Al gran maestro.**  
Estatilla, apoyo económico para su colegio.

**Al Maestro ilustre.**  
Medalla, certificado y placa para su colegio

**A los nominados.**

**Requisitos:**

- Ser docente de preescolar, básica primaria o secundaria.
- Fecha de apertura 15 de enero, cierre 31 de julio.

POSTULA A TU MAESTRO EN  
• WWW.PREMIOCOMPARTIR.ORG/ltiowebpc  
(Fundación Compartir, 2015)

Referencias  
Fundación Compartir. (2015). Premio Compartir al Maestro. Recuperado el 4 de diciembre de 2015, de www.premiocompartir.org/ltiowebpc

a. ¿Cómo es tu gran maestro?

b. ¿A quién se refiere la palabra destacada en la oración: “¿Pensaste en alguno”? Márcalo.

- Al centro de alumnos
- El gran maestro
- Al estudiante
- Al concurso

3. ¿Cuál es el propósito de este afiche? Marca con una X.

- Entregar dos tabletas de regalo.
- Enseñar cómo ser un gran maestro.
- Invitar a participar en un concurso.

# RUTA PARA EL DISEÑO DE UNA GUIA DE APRENDIZAJE

## ¿QUÉ VOY A APRENDER? (EXPLORACIÓN)

Indicaciones para acceder a los recursos - Sugerencias y aclaraciones



¡¡Vi que hiciste bien la actividad anterior!!  
Ahora observa y lee el siguiente texto. Luego responde las preguntas en tu cuaderno

¿Qué ocurrió? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

¿A quiénes se nombra en el texto? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

¿Qué premios recibieron? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

¿Cuándo sucedió? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Estudiante gana concurso con “Ideas que cambian el mundo”



**Una alumna de la región se llevó el reconocimiento por sus ideas innovadoras. Además, se premió el esfuerzo de sus profesores**

La meta del concurso “Ideas que cambian el mundo” era mejorar nuestra vida en el planeta. Para esto, la alumna Catalina Rojas, creó cajas para **desechos** tecnológicos que puso en su barrio. Este proyecto le permitió ser una de las ganadoras.

La alumna fue premiada con un diploma, una consola de juegos y un computador. Sus profesores también recibieron un computador.

La premiación se realizó el 31 de Mayo, en ella se felicitó a los alumnos por su creatividad y se destacó su gran compromiso con el medio ambiente

# RUTA PARA EL DISEÑO DE UNA GUIA DE APRENDIZAJE

Es un medio de comunicación



## LO QUE ESTOY APRENDIENDO (ESTRUCTURACIÓN)

Explicaciones, instrucciones y sugerencias - Conceptualización y vocabulario

3. Ahora, te invito a leer comprensivamente los siguientes conceptos y ejemplo. No se te olvide escribirlo en tu cuaderno.

**EL AFICHE.** Son papeles que se fijan en lugares públicos para anunciar alguna cosa. Los elementos de un afiche son:



Dibujos

Slogans

Rinde homenaje a aquellos educadores sobresalientes, exalta sus méritos y virtudes.

Anuncios

POSTULA A TU MAESTRO EN  
[WWW.PREMIOCOMPARTIR.ORG/sitiowebpc](http://WWW.PREMIOCOMPARTIR.ORG/sitiowebpc) (Fundación Compartir, 2015)

Se puede elaborar un afiche para:  
Anunciar una fiesta

Apoyo social (apoyo y solidaridad)

Informar de un evento cultural o deportivo

**UNA NOTICIA.** Texto periodístico, que narra objetiva algún evento novedoso, actual y de interés público. Sus partes son:

Titular de la noticia

Estudiante gana concurso con "Ideas que cambian el mundo"

Imagen que ilustra una parte importante de la información escrita.



Cuerpo de la noticia

Información escrita de los sucesos

Bajada: es una información breve que completa el titular

Una alumna de la región se llevó el reconocimiento por sus ideas innovadoras. Además, se premió el esfuerzo de sus profesores

# RUTA PARA EL DISEÑO DE UNA GUIA DE APRENDIZAJE

## PRACTICO LO QUE APRENDÍ (PRÁCTICA Y EJECUCIÓN)

Indicaciones y orientaciones - Tareas de consolidación - Tareas adicionales para practicar

4. Une con una línea cada parte del texto con su función.  
Sigue el ejemplo

### POSTULA A TU MAESTRO EN

[WWW.PREMIOCOMPARTIR.ORG/sitiowebpc](http://WWW.PREMIOCOMPARTIR.ORG/sitiowebpc) (Fundación Compartir, 2015)

### Requisitos:

Ser docente de preescolar, básica primaria o secundaria.

Fundación Compartir.

Rinde homenaje a: aquellos educadores sobresalientes, exalta sus méritos y virtudes.

Premio  
COMPARTIR AL  
MAESTRO



Indica quiénes organizan el concurso.

Describe como es el gran maestro.

Título o frase central del texto: señala de qué se trata.

Muestra los requisitos para participar.

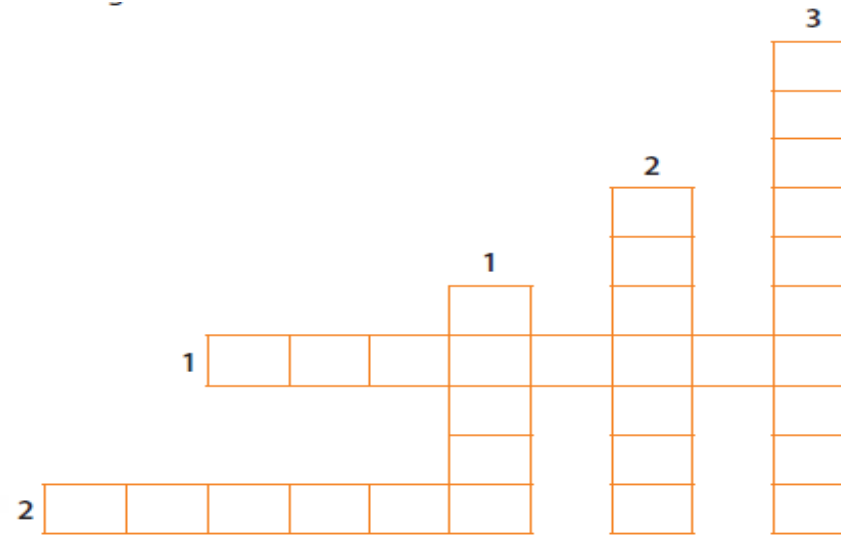
5. Completa el crucigrama

### Verticales

1. Elemento creado por Catalina para guardar desechos.
2. Tipo de texto leído.
3. Premio entregado a los profesores y escuelas.

### Horizontales

1. Nombre de la alumna ganadora.
2. Apellido del alumno ganador.





# RUTA PARA EL DISEÑO DE UNA GUIA DE APRENDIZAJE

## PRACTICO LO QUE APRENDÍ (PRÁCTICA Y EJECUCIÓN)

Indicaciones y orientaciones - Tareas de consolidación - Tareas adicionales para practicar

6. Lee las palabras del cuadro y piensa ¿Qué crees que significan? Luego, toma el diccionario verificas su concepto y completa el cuadro.

Palabra	Yo creo que significa:	El diccionario dice:
Desechos		
Concurso		
Premiados		

7. Responde la siguiente pregunta en tu cuaderno ¿Estás de acuerdo con que estas ideas ganadoras pueden cambiar el mundo? ¿Por qué?

8. Si hubiera un concurso del "El gran estudiante", ¿qué aspectos destacarías en el afiche? Completa el cuadro:

Los estudiantes estrellas son fáciles de reconocer porque:

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

9. ¿Cuáles de los siguientes datos **NO** se encuentran en el afiche? Colorea.

Fecha límite para postular  
Premios  
Organizadores

Características de los postulantes  
Nombre del concurso  
Lugar de la premiación

# RUTA PARA EL DISEÑO DE UNA GUIA DE APRENDIZAJE

¿CÓMO SE QUE APRENDÍ? TRASFERENCIA

Tareas evaluativas - Recolección de evidencias - Evaluar comprensiones - Identificar obstáculos - Valorar guía

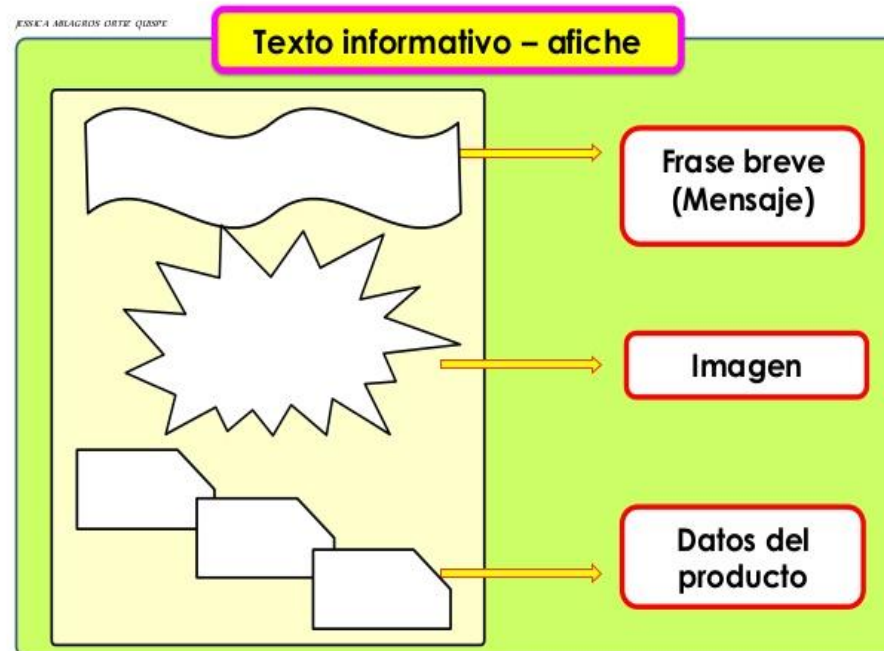
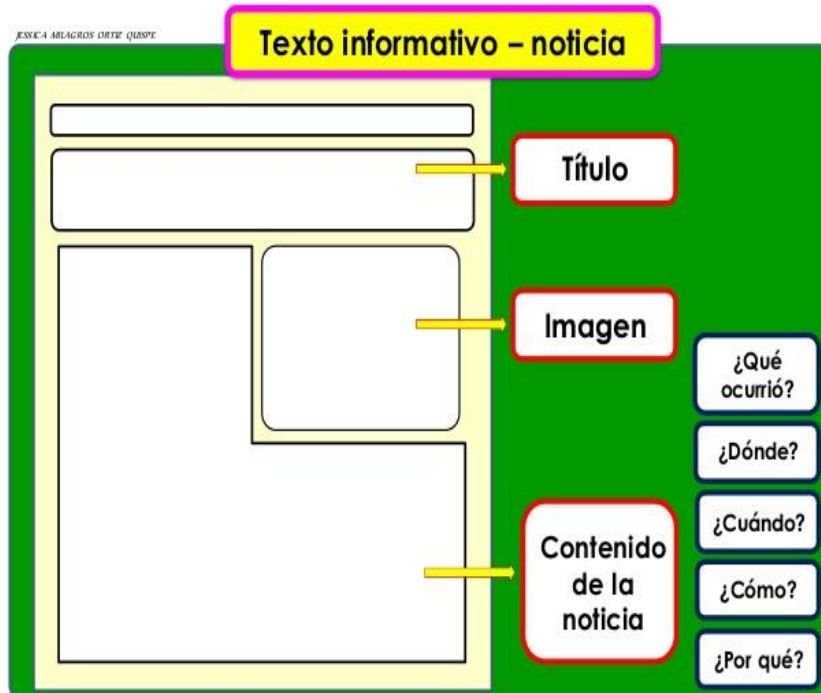
10. Observa la imagen que representa la estructura de un afiche y una noticia, y responde.

¿En que se diferencian?

¿En que se parecen?

¿Qué informa el afiche?

¿Qué informa la noticia?



¿QUÉ APRENDÍ?  
(EVALUACIÓN)

- ✓ Tareas de cierre
- ✓ Reflexión