



Diseño Instruccional por Competencias Humanas Globalizadas

Calidad, Currículum y Diseño Instruccional en Educación a Distancia

Lic. Francisco Samuel Mendoza Moreira, Esp.

**DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN E IMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA
UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ
EXTENSIÓN BAHÍA DE CARÁQUEZ**

ECUADOR

Correo Electrónico:

fmendozax89@gmail.com



DISEÑO INSTRUCCIONAL POR COMPETENCIAS HUMANAS GLOBALIZADAS, UNA INTRODUCCIÓN

Resumen.

El modelo curricular de Competencias Humanas Globalizadas, es una propuesta innovadora nacida de la investigación y de la puesta en marcha de una serie de principios pedagógicos, psicológicos y metodológicos que se hayan claramente expuestos en el libro que sustenta esta ponencia. Este modelo innovador ha sido desarrollado para ser aplicado en Educación Básica, Bachillerato y Pregrado presencial o a Distancia.

El desarrollo de una Competencia Humana Globalizada, está dictado por la correcta disgregación de sus componentes esenciales; los propósitos configurados en base a organizaciones psicopedagógicas como la Taxonomía de Bloom y el desarrollo de niveles de desempeño que manifiestan la coherencia y la unidad de pensamiento entre las competencias y las actividades que se realizan para alcanzarla.

A lo largo de esta ponencia se manifiestan principios psicológicos tomados de la Psicología del Trabajo como lo es el estudio del Desempeño, sosteniendo como tesis fundamental que el propósito de la educación es desarrollar sujetos competentes, con habilidades de investigación, de formación y de análisis verbal; que a lo largo de modelos instruccionales basados en el contenido no han logrado.

La propuesta de construir diseños curriculares basados en el ser humano como sujeto aprendiz, es una revolución tanto en educación presencial y mucho más en los sistemas de educación no presencial. El trabajo metodológico y organizado del Diseño de Autoinstrucción que sugiere el Activismo Constructivista de 'Aprender descubriendo' enriquecido de una serie de actividades hacen que el proceso formativo que conlleva produzca una reacción en cadena de innovaciones de todo tipo.



29 de octubre al 9 de noviembre de 2008

Palabras claves.

- Competencias.
- Desempeño.
- Propósitos.
- Niveles de desempeño.
- Actividades.
- Metodología.
- Elementos curriculares.

1. Introducción.

Los modelos didácticos de acuerdo a la definición brindada por Miguel De Zubiría Samper, en sus enseñanzas y en las múltiples intervenciones en el desarrollo profesional de maestros, afirma que los modelos pedagógicos son la teoría puesta en marcha dentro de la institución, al definir el modelo pedagógico, se definen junto a él las líneas metodológicas, recursos, secuencias de aprendizaje, propósitos y otros.

En Educación a Distancia, el modelo pedagógico seleccionado se ve marcado por el tinte de la autonomía y por tanto de la ausencia física del profesor. El docente, con sus funciones orientadoras, facilitadoras y mediadora, se convierte en el dínamo que hace girar el proceso de aprendizaje y le da dinámica a las secuencias y actividades de enseñanza. Cabe la incógnita, cómo sustituir la labor docente en la educación a distancia.

Al concordar con el sabio criterio de la Profesora Valladares en su módulo Psicología del Docente, el rol del maestro no puede ser sustituido pero sí, compensado por medio de las actividades de aprendizaje que él realice o proponga, partiendo de este enunciado, Néstor Arboleda Toro entre otros autores, hacen una propuesta innovadora en Diseño Instruccional .la misma que sirvió de referencia para el diseño de la propuesta del modelo para el desarrollo de competencias humanas universalizadas.

La naciente sociedad del conocimiento, identificada por Alvin Toffler como la más avanzada en el manejo y difusión de la información, influenciada por la globalización y marcada por la flexibilidad social y económica. La Universidad como formadora de los profesionales que atenderán a la sociedad debe responder con un modelo didáctico que le permita la formación de seres humanos competentes, con alto desarrollo de su inteligencia y con las habilidades requeridas para manifestarse en la sociedad como un analista simbólico.

Con estos antecedentes, se busca desarrollar a lo largo de la formación primaria, media y muchos más en la superior paradigmas pedagógicos que despierten en los seres humanos que atendemos, brindándole las oportunidades necesarias para desarrollar actitudes, conocimientos, y habilidades que le permitan desenvolverse acorde a los criterios mencionados en los párrafos anteriores.

Al aceptar como realidad de una institución de educación superior un modelo holístico como el que se ha descrito, se aceptará entonces la realidad de estar trabajando por competencias, definiendo competencias de acuerdo al criterio de Jaume Sarramona que dice: las competencias son estándares alcanzables que se constituyen en la meta aspirable del proceso de enseñanza – aprendizaje.

En resumen, el trabajo por competencias humanas exige un nuevo diseño curricular, y esto a su vez la construcción de actividades presenciales o a distancia que permitan la vinculación del sujeto con el aprendizaje.

Esta propuesta renovadora de la calidad de la educación, ha tenido su aplicación en situaciones de aprendizaje presencial en todos los niveles del sistema educativo: inicial, medio, superior y postgrado; de igual manera al nivel superior semipresencial, de manera que el modelo ha sido debidamente probado y medido de manera que los procesos y sugerencias de construcción aquí sugeridos son reales, y comprobados en su funcionamiento didáctico – tecnológico.

A lo largo de este trabajo de ponencia, se han sintetizado los trabajos del autor en su teoría curricular de Competencias Humanas de manera que sirva para lograr la comprensión del modelo curricular sugerido que a la vez se entrecruza con el modelo pedagógico del Constructivismo reformado combinado con algunos principios de pedagogía conceptual.

El proceso de investigación aplicado para la verificación de los supuestos sobre los que se basa esta teoría curricular multidimensional y multinivel que ha causado el desarrollo de estándares de calidad curricular dentro de los procesos académicos de unidades educativas y universidades.

Esperando satisfacer las aspiraciones que se generan al leer un título tan innovador como el que corona esta ponencia académica, con la gracia divina que inspiró este trabajo y con el deseo ferviente de generar procesos de calidad dentro de las instituciones en que ustedes van a aplicar el modelo, y con el propósito de conocer este modelo curricular creado con la experiencia y con el resultado obtenido en su aplicación, despierto en ustedes el interés de conocer y desafiarse para su uso.

2. Las Competencias Humanas y su diseño instruccional.

2.1 Qué son las competencias humanas globalizadas.

Las competencias para nuestro modo de ver, son metas alcanzables y estandarizadas que se proponen para orientar la orientación de los sujetos de aprendizaje hacia un ideal claro, estandarizado y perceptible desde diferentes puntos de vista.

Las competencias para nuestro parecer y según la experiencia nos lo han enseñado, son complejos cognoscitivos estructurados por actitudes, conocimientos y habilidades que conjugadas entre sí manifiestan un desempeño claro y deseable.

Se define complejo cognoscitivo como el conjunto de elementos que interactúan entre sí para formar un todo. Partiendo del principio de que el hombre es un ser neumobiopsicosocial, es decir que tiene un cuerpo (bio) que desarrolla funciones biológicas entre ellas pensar, que tiene un perfil psíquico desde donde se configuran las funciones que rigen el pensar así como la atención, la percepción y otras; además vive en relación por lo tanto es un ser social y trasciende, es decir deja su huella en otros por eso es espiritual.

Basados en ese ser humano y en este complejo cognoscitivo, sabemos que al activar cada una de estas esferas en el sujeto aprendiz, sea un niño, un adolescente o un

profesional en formación como es en este caso, se produce una conducta observable que pretende lograr el hacer, es decir manifestar desempeño.

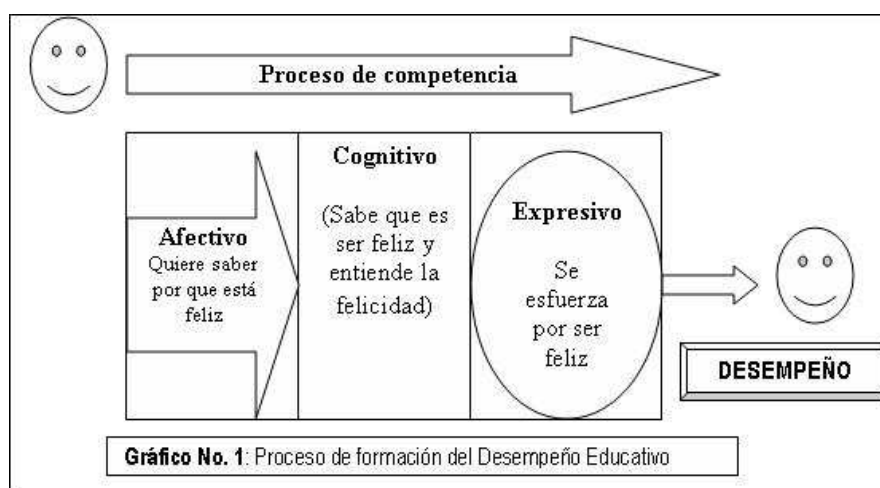
El desempeño, en su más clara definición, es la capacidad de demostrar una serie de habilidades sean cognitivas, motoras o emocionales para realizar una tarea específica. En este caso, esperamos observar desempeño en el proceso de aprender y en la tarea de manifestar el aprendizaje que pretendemos conseguir.

Las competencias humanas, como la hemos definido por su interconexión directa con el desarrollo de valores humanos relacionados a cada saber universal; tienen que afectar no solamente a las estructuras del campo cognitivo si no al campo del afecto, logrando modelar un ser realmente humano.

Para entenderlo mejor, recorro a la explicación del Profesor Feuerstein quien afirma que un aprendizaje debe tener la intención suficiente y la atención requerida para lograr la modificación de las estructuras cognitivas.

Pero, se ha tal vez usted ya realizado la pregunta ¿Cómo se vinculan las competencias y el currículum? La respuesta es clara, pues toda modificación del currículum debe basarse en un reforma, por ejemplo, si estamos enseñando el Curso de Literatura Infantil a las docentes parvularias, no vamos a desechar lo que los programas nos han dicho sobre Literatura Infantil, vamos a optimizar estos recursos orientándolos hacia producir desempeños.

El cuadro 1, explica el proceso mediante el cual, un conocimiento externo se convierte en desempeño: Observemos:



Para lograr el desempeño como fin de una competencia, es necesario primeramente querer aprender, encontrarle un sentido claro a ese aprendizaje, solamente teniendo un potencial afectivo, se puede empezar a producir resonancia en las estructuras mentales, una vez que el querer se manifiesta moviendo los esquemas o anagramas como los describió Jean Piaget, los conocimientos o los elementos del plano cognitivo empiezan a encajar como las partes de un rompecabezas, fijando conceptos, proposiciones sea por infraordinación o por supraordinación como lo describió Ausubel. Una vez que se tienen el conocimiento estructurado, se debe optar por experimentar el conocimiento puesto en acción, esto es, hacer. Al hacer, el sujeto

sella sus anagramas mentales y desarrolla habilidades que se fijan a nivel motriz y sensorial, con la demostración de estas habilidades, de empiezan a estructurar los desempeños, que no son si no una serie de conductas medibles y cuantificables que permiten al docente expresar su satisfacción al verificar el aprendizaje.

Es indiscutible entonces, que las competencias son en definitiva estándares que se pretenden alcanzar por medio del desarrollo de cada uno de sus elementos, esto identificado en el esquema que procede, donde el tratamiento didáctico de cada elemento, independiente del modelo pedagógico que utilice, estructurará el alcance de este estándar denominado competencia.



2.2. Estructura semántica y curricular de una competencia humana globalizada.

Las competencias son estructuras que por su alcance y su aplicabilidad, requieren ser tratadas con ciertos lineamientos semánticos curriculares.

Desde el punto de vista semántico, las competencias son verbos que pertenecen al presente de indicativo, conocida en gramática funcional como presente activo, significa que la acción se está realizando en el momento en que se está hablando, o en este caso en que se está escribiendo.

Desde la concepción curricular, la competencia debe integrar tres aspectos, a nombrar:

- a) Campo afectivo.
- b) Campo cognitivo
- c) Campo expresivo.

Al hablar de estos campos debemos tomar muy en cuenta la estructura curricular que deberá tomar en cuenta una competencia para ser considerada como tal:

- a) Un verbo o acción para el campo expresivo.
- b) Un objeto o conocimiento para el campo cognitivo.
- c) Un entorno o contexto social para el campo afectivo.

Se puede simplificar que una competencia para ser considerada como tal debe recorrer el mundo de los tres campos del ser y a su vez seguir secuencias gramaticales, resumiendo con el ejemplo del cuadro tres:

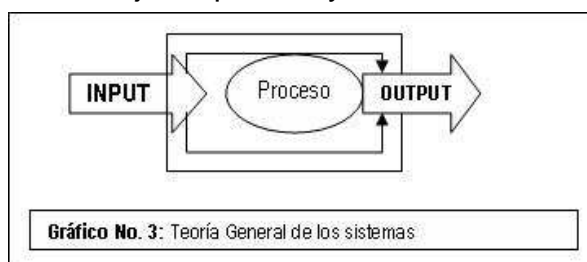
Escribe textos narrativos inspirados en Valores humanos para transmitir lecciones de vida a sus semejantes		
Escribe (verbo)	textos narrativos inspirados en Valores Humanos. (Objeto)	para transmitir lecciones de vida a sus semejantes. (Contexto)

Cuadro No. 1: Estructura de una competencia

2.3. El perfil pedagógico y edumétrico de una competencia.

Las competencias difieren de los objetivos por múltiples razones, no solo por su estructura semántica si no por la variedad de destinos y alcance cuantificable. A nivel edumétrico, una competencia es una meta cuantificable y palpable, es decir es capaz de desarrollar una serie de instrumentos pedagógicos que sirvan para evaluar el desempeño.

Al hablar de competencias y al poder vincularlo con la Teoría General de los Sistemas, las competencias son el nivel de salida esperado, mientras que la evaluación y los procesos son el nivel de procesamiento, mientras que el sujeto 'inexperto' o el sujeto aprendiz y educable se convierte en el input.



El siguiente cuadro, nos explica el alcance de una competencia en relación a los objetivos:

INDICADORES PEDAGÓGICOS	
COMPETENCIAS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizan verbos en presente, indicando acción realizándose. • Su acción expresa una verdad realizada. • Atiende los campos generales de la didáctica. • Incluye los aspectos universales de la personalidad. • Su propósito es objetivo y claro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza verbos en infinitivo, responde a una realidad pasiva. • Su acción se expresa como una realidad por alcanzar. • Se limita a un campo específico. • Atiende al desarrollo del campo cognitivo como prioridad. • Su propósito es subjetivo y deseable.

Cuadro No. 2: Comparación de objetivos y competencias

2.4. Diseño de los propósitos estandarizados.

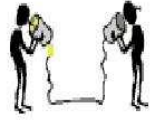

2.4.1. Definición de propósitos.

Se conoce como propósito a la orientación de la conducta y de la motivación hacia una meta establecida. Se puede considerar que a nivel de este modelo pedagógico, son sub estándares cognoscitivos que determinan la estructura de cada campo y de cada aspecto del complejo cognoscitivo llamado competencia humana.

2.4.2. Alcance y niveles de propósitos.

El diseño de propósitos estandarizados, están basados en la organización cognoscitiva que propuso Benjamín Bloom y su equipo de trabajo en 1948.

Esta taxonomía se organiza a niveles básico, avanzado y de dominio, por lo que se debe empezar analizando los niveles de organización propuestos por este equipo interdisciplinario de profesionales.

NIVEL COGNOSCITIVO	DEFINICIÓN	VERBOS (para expresar acciones o tareas a realizar)
<p>CONOCIMIENTO</p> 	<p>Recordar información anteriormente aprendida. Reconocer informaciones, ideas, hechos, fechas, nombres, símbolos, definiciones etc, de una forma aproximada a cómo se han aprendido.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Escribir • describir • enumerar • etiquetar • reproducir • seleccionar • hacer listas • hacer carteles • nombrar • decir • definir
<p>COMPRESIÓN</p> 	<p>Entender "hacerte tuyo" aquello que se ha aprendido y esto se demuestra cuando se presenta la información de otra manera, se transforma, se encuentran relaciones, se asocia a otro hecho, se interpreta o se saben decir las posibles causas y consecuencias.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Clasificar • citar • convertir • describir • estimar • explicar • generalizar • dar ejemplos • exponer • resumir • ilustrar

<p>APLICACIÓN</p> 	<p>Seleccionar, transferir y utilizar datos y leyes para completar un problema o tarea con un mínimo de supervisión. Utilizar aquello que se ha aprendido. Aplicar las destrezas adquiridas a nuevas situaciones que se presenten. Utilizar la información recibida en situaciones nuevas y concretas para resolver problemas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usar • recoger • calcular • construir • controlar • determinar • establecer • induir • producir • proyectar • proporcionar • relacionar • solucionar • transferir • aplicar • resolver • utilizar • demostrar • informar • aplicar • relatar • contribuir • administrar
<p>ANÁLISIS</p> 	<p>El alumno distingue, clasifica y relaciona evidencias o estructuras de un hecho, de una cuestión, se hace preguntas, elabora hipótesis. Descompone el todo en sus partes y puede solucionar problemas a partir del conocimiento adquirido: Razona, intenta entender la estructura de la organización del material informativo examinando las partes de las cuáles se componen. La información que obtiene le sirve para desarrollar conclusiones divergentes. Identifica motivos y causas haciendo inferencias y/o encuentra evidencias que le apoyan sus generalizaciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar • discriminar • categorizar • distinguir • comparar • ilustrar • contrastar • precisar • separar • limitar • priorizar • subdividir • construir • diagramas.

<p style="text-align: center;">SÍNTESIS</p> 	<p>Crear, integrar, combinar ideas, planear, proponer nuevas maneras de hacer. Crear aplicando el conocimiento y habilidades anteriores para producir alguna cosa nueva o original. Adaptarse ,prever, anticipar, categorizar, colaborar, comunicarse, comparar ...</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Crear • adaptar • anticipar • planear • categorizar • elaborar hipótesis • inventar • combinar • desarrollar • comparar • comunicar • compilar • componer • contrastar • expresar • formular • integrar • modificar • reconstruir • reorganizar • revisar • estructurar • sustituir • validar • facilitar • generar • incorporar • iniciar • reforzar
<p style="text-align: center;">EVALUACIÓN</p> 	<p>Emitir juicios sobre la base de criterios preestablecidos. Emitir juicios respecto al valor de un producto según opiniones personales a partir de unos objetivos dados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Valorar • comparar • contrastar • conducir • criticar • decidir • definir • interpretar • juzgar • justificar • ayudar

Cuadro No. 3: Resumen de la Taxonomía de Benjamín Bloom (1948)

Los niveles de propósitos, se pueden organizar bajo los siguientes criterios:

Nivel de propósito	Descripción de los niveles	Dominios Cognoscitivos
Básicos	Incluye la adquisición de una conducta a nivel observable y de acompañamiento.	Conocimiento.
		Comprensión.
Avanzados	Adquisición de una conductas con cierta experiencia, con capacidad de brindar un criterio.	Análisis
		Síntesis
De Dominio	Experticia en la demostración de una conducta. Es autónomo y flexible.	Aplicación.
		Evaluación.

Cuadro No. 4: Relación de los niveles de propósitos y dominios Cognoscitivos.

Los propósitos estandarizados sirven para desmenuzar los altos niveles propuestos por las competencias, es decir, se extrae los niveles en que se va distribuir una competencia para poder ser alcanzado.