



**UAGro**  
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE GUERRERO

Dirección General de Educación Media Superior y Superior.

# REDACCIÓN DE COMPETENCIAS EN LA UAGRO

Diciembre 2018  
MC. Eleuterio Sánchez Esquivel

# ¿Cuales son los componentes de una competencia ?

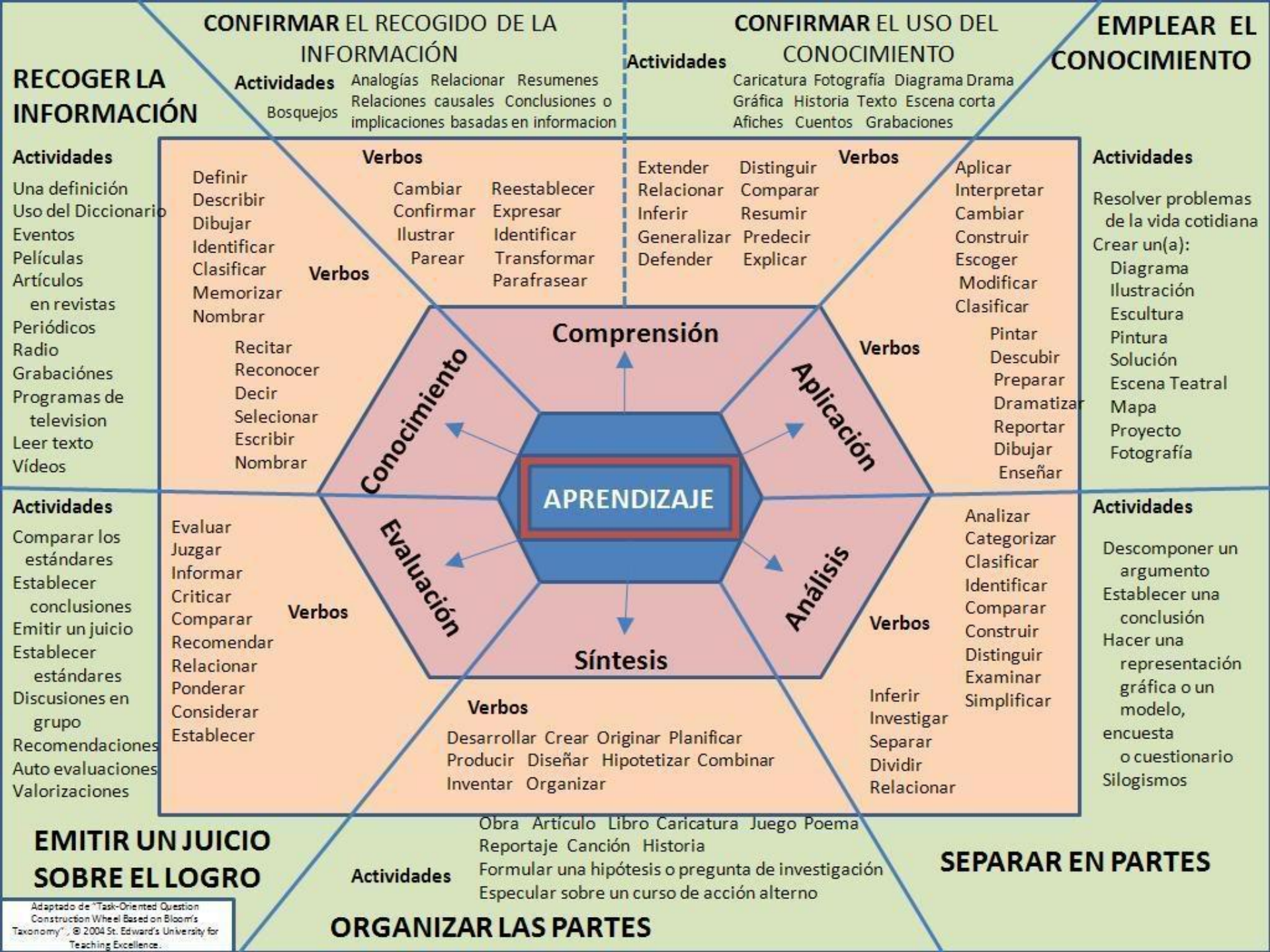
1. **VERBO DE DESEMPEÑO.** Descripción de una acción observable.
2. **OBJETO.** Aquello sobre lo que recae una acción.
3. **CONDICIÓN.** Método para lograr el objeto.
4. **FINALIDAD.** Sentido de la acción.
5. **CONTEXTO.** Lugar donde se realiza la acción.
6. **VALOR.** Actitud que orienta la acción, con sentido ético.

# ¿Como se redacta una competencia en la UAGro?

VERBO DE DESEMPEÑO	OBJETO	CONDICION	FINALIDAD	CONTEXTO	VALOR
<b>en presente indicativo,</b> describe una acción observable	aquello sobre lo que recae la acción	de referencia Calidad  métodos para lograrlo	sentido de la acción	lugar donde se realiza la acción	actitud o valor que orienta la acción en un sentido ético
Proyecta	caminos y vialidades urbanas	mediante la aplicación de normas y especificaciones técnicas vigentes	para comunicar orígenes y destinos,	en los ámbitos local, regional y nacional	con sentido responsable y de respeto al medio ambiente

# ¿Como se redacta una competencia en la UAGro?

VERBO DE DESEMPEÑO	OBJETO	CONDICION	FINALIDAD	CONTEXTO	VALOR
<b>en presente indicativo,</b> describe una acción observable	aquello sobre lo que recae la acción	de referencia Calidad  métodos para lograrlo	sentido de la acción	lugar donde se realiza la acción	actitud o valor que orienta la acción en un sentido ético
Soluciona	los problemas relacionados con el manejo de la información	Mediante el uso de métodos y técnicas pertinentes	para mejorar el funcionamiento de	las organizaciones	De manera responsable y honesta.



**CONFIRMAR EL RECOGIDO DE LA INFORMACIÓN**

**CONFIRMAR EL USO DEL CONOCIMIENTO**

**EMPLEAR EL CONOCIMIENTO**

**RECOGER LA INFORMACIÓN**

**Actividades**  
 Analogías Relacionar Resúmenes  
 Bosquejos Relaciones causales Conclusiones o implicaciones basadas en información

**Actividades**  
 Caricatura Fotografía Diagrama Drama  
 Gráfica Historia Texto Escena corta  
 Afiches Cuentos Grabaciones

**Actividades**  
 Una definición  
 Uso del Diccionario  
 Eventos  
 Películas  
 Artículos en revistas  
 Periódicos  
 Radio  
 Grabaciones  
 Programas de televisión  
 Leer texto  
 Vídeos

**Verbos**  
 Definir  
 Describir  
 Dibujar  
 Identificar  
 Clasificar  
 Memorizar  
 Nombrar  
 Recitar  
 Reconocer  
 Decir  
 Seleccionar  
 Escribir  
 Nombrar

**Verbos**  
 Cambiar Reestablecer  
 Confirmar Expresar  
 Ilustrar Identificar  
 Parear Transformar  
 Parafrasear

**Verbos**  
 Extender Distinguir  
 Relacionar Comparar  
 Inferir Resumir  
 Generalizar Predecir  
 Defender Explicar

**Verbos**  
 Aplicar  
 Interpretar  
 Cambiar  
 Construir  
 Escoger  
 Modificar  
 Clasificar  
 Pintar  
 Descubir  
 Preparar  
 Dramatizar  
 Reportar  
 Dibujar  
 Enseñar

**Actividades**  
 Resolver problemas de la vida cotidiana  
 Crear un(a):  
 Diagrama  
 Ilustración  
 Escultura  
 Pintura  
 Solución  
 Escena Teatral  
 Mapa  
 Proyecto  
 Fotografía

**Actividades**  
 Comparar los estándares  
 Establecer conclusiones  
 Emitir un juicio  
 Establecer estándares  
 Discusiones en grupo  
 Recomendaciones  
 Auto evaluaciones  
 Valoraciones

**Verbos**  
 Evaluar  
 Juzgar  
 Informar  
 Criticar  
 Comparar  
 Recomendar  
 Relacionar  
 Ponderar  
 Considerar  
 Establecer

**Verbos**  
 Desarrollar Crear Original Planificar  
 Producir Diseñar Hipotetizar Combinar  
 Inventar Organizar

**Verbos**  
 Analizar  
 Categorizar  
 Clasificar  
 Identificar  
 Comparar  
 Construir  
 Distinguir  
 Examinar  
 Simplificar  
 Inferir  
 Investigar  
 Separar  
 Dividir  
 Relacionar

**Actividades**  
 Descomponer un argumento  
 Establecer una conclusión  
 Hacer una representación gráfica o un modelo, encuesta o cuestionario  
 Silogismos

**EMITIR UN JUICIO SOBRE EL LOGRO**

**SEPARAR EN PARTES**

**ORGANIZAR LAS PARTES**

**Actividades**  
 Obra Artículo Libro Caricatura Juego Poema  
 Reportaje Canción Historia  
 Formular una hipótesis o pregunta de investigación  
 Especular sobre un curso de acción alterno

Adaptado de "Task-Oriented Question Construction Wheel Based on Bloom's Taxonomy", © 2004 St. Edward's University for Teaching Excellence.

# TAXONOMÍA DE MARZANO<sup>1</sup>

## Sistema de Conciencia del Ser

La Conciencia del Ser esta compuesta de actitudes, creencias y sentimientos que determinan la motivación individual para completar determinada tarea. Los factores que contribuyen la motivación son la importancia, eficacia y las emociones.

- Evaluación de Importancia: el estudiante puede determinar qué tan importante es el conocimiento y la razón de su percepción.
- Evaluación de Eficacia: el estudiante puede identificar sus creencias sobre habilidades que mejorarán su desempeño o comprensión de determinado conocimiento.
- Evaluación de Emociones: el estudiante puede identificar emociones ante determinado conocimiento y la razón por la que surge determinada emoción.
- Evaluación de la Motivación: el estudiante puede identificar su nivel de motivación para mejorar su desempeño o la comprensión del conocimiento y la razón de su nivel.

## Sistema de Metacognición

Controla los procesos de pensamiento y regula los otros sistemas. Se establece metas y toma decisiones acerca de qué información es necesaria y qué proceso cognitivo será el mejor para alcanzar determinado objetivo.

- Especificación de metas: el estudiante puede establecer un plan de metas relacionadas con el conocimiento.
- Monitoreo de procesos: el estudiante puede monitorear la ejecución del conocimiento.
- Monitoreo de la claridad: el estudiante puede determinar hasta que punto posee claridad en el conocimiento.
- Monitoreo de Precisión: el estudiante puede determinar hasta que punto es preciso en el conocimiento.

## Utilización

Aplicar el conocimiento en situaciones específicas:

- Toma de decisiones: utilizar el conocimiento para tomar decisiones o tomar decisiones acerca del uso del conocimiento.
- Resolución de problemas: utilizar el conocimiento para resolver problemas o resolver problemas sobre el conocimiento.
- Investigación experimental: utilizar el conocimiento para generar y evaluar hipótesis o puede generar y evaluar hipótesis sobre el conocimiento.
- Investigación: utilizar el conocimiento para conducir investigaciones o puede conducir investigaciones del conocimiento.

## Análisis

Utilizar lo que han aprendido para crear nuevos conocimientos y aplicarlo en situaciones nuevas.

- Relación: identificar similitudes y diferencias importantes entre conocimientos.
- Clasificación: identificar categorías relacionadas al conocimiento de sobre y subordinación.
- Análisis de errores: identificar errores en la presentación y uso del conocimiento.
- Generalizaciones: construir nuevas generalizaciones o principios basados en el conocimiento.
- Especificaciones: identificar aplicaciones específicas o consecuencias lógicas del conocimiento.

## Comprensión

Identificar los detalles de la información que son importantes. Recordar y ubicar la información en la categoría apropiada.

- Síntesis: identifica la mayoría de los componentes de un concepto y suspende los detalles insignificantes del mismo.
- Representación: presentar la información en categorías para que sea más fácil de encontrarla y utilizarla.

## Conocimiento recuerdo

Recuerdo de la información exactamente como fue almacenada en la memoria permanente.

- Nombrar: identificar o reconocer la información pero no necesariamente se comprende su estructura.
- Ejecutar: realizar un procedimiento, pero no necesariamente se comprende cómo se produjo.

## Sistema de Cognición

Los procesos mentales del Sistema Cognitivo toman acción desde el Dominio del Conocimiento. Así se da acceso a la información para usar del conocimiento. Marzano divide el Sistema Cognitivo en cuatro procesos, cada uno de los cuales requiere del anterior:

- conocimiento/recuerdo,
- comprensión,
- análisis y
- la utilización del conocimiento.

## Dominios de Conocimiento

**Información:** La organización de ideas, tales como principios, generalizaciones y detalles (como términos y hechos). Los principios y las generalizaciones son importantes debido a que permiten almacenar más información con menos esfuerzo categorizando los conceptos.

**Procesos Mentales:** Se pueden alinear procesos complejos, como la escritura, y procesos más simples que encierran una serie de actividades que no es necesario realizar en una serie específica de pasos.

**Procesos Físicos:** Estos dependen del área de aprendizaje y de lo complejo de la actividad. Se presentan en actividades como las que se dan en el proceso de lectura (movimiento ocular de izquierda a derecha) a las que se presentan en movimientos para realizar ejercicios físicos que requieren de fuerza y equilibrio.

## TAXONOMÍA de BLOOM

CONOCIMIENTO	COMPRESIÓN	APLICACIÓN	ANÁLISIS	SÍNTESIS	EVALUACIÓN
Adquirir	Amular	Aplicar	Aclamar	Categorizar	Apreciar
Calcular	Cambiar	Clasificar	Analizar	Clasificar	Aprobar
Citar	Comentar	Comparar	Calcar	Coleccionar	Argumentar
Clasificar	Comparar	Demostrar	Comparar	Compilar	Asignar puntos
Conocer	Confeccionar	Desarrollar	Constatar	Componer	Asignar valor
Decir	Construir	Descubrir	Criticar	Concebir	Auscultar
Definir	Decir	Diseñar	Debatir	Concluir	Calcular
Describir	Describir	Dramatizar	Desarmar	Confeccionar	Calificar
Distinguir	Determinar	Efectuar	Descomponer	Constituir	Comparar
Enumerar	Dibujar	Ejemplificar	Descubrir	Crear	Comprobar
Fijar	Diferenciar	Ejercitar	Desmenuzar	Deducir	Considerar
Formular	Discutir	Ensayar	Determinar	Definir	Constatar
Hacer listado	Distinguir	Escoger	Diagramar	Diseñar	Criticar
Identificar	Explicar	Experimentar	Diferenciar	Elaborar	Decidir
Localizar	Expresar	Fomentar	Distinguir	Escribir	Discutir
Mostrar	Extraer conclusiones	Hacer	Enfocar	Especificar	Elegir
Nombrar	Fundamentar	Ilustrar	Examinar	Esquematizar	Escoger
Recitar	Generalizar	Interpretar	Experimentar	Fabricar	Estimar
Recordar	Hacer listas	Llevar a cabo	Inspeccionar	Formular	Jerarquizar
Relatar	Identificar	Modificar	Inventar	Idear	Juzgar
Repetir	Ilustrar	Operar	Investigar	Imaginar	Medir
Reproducir	Inferir	Organizar	Observar	Intuir	Preferir
Seleccionar	Informar	Planificar	Probar	Inventar	Rechazar
Señalar	Interpretar	Practicar	Relacionar	Juntar	Revisar
Subrayar	Justificar	Programar	Señalar	Manejar	Tipificar
Traducir	Leer	Realizar	Ver	Ordenar	Valorar
	Memorizar	Reestructurar		Organizar	
	Narrar	Relacionar		Planificar	
	Preparar	Resolver		Preparar	
	Recitar	Sintetizar		Producir	
	Reconocer	Usar		Proponer	
	Recordar	Utilizar		Proyectar	
	Relacionar			Reconstruir	
	Relatar			Relatar	
	Repetir			Resumir	
	Replantear			Sintetizar	
	Representar			Suponer	
	Resumir			Teorizar	
	Traducir				
	Transformar				
	Ubicar				

**Agradecemos su atención**

**Departamento de Innovación Curricular y Materiales  
Educativos de Educación Superior**

