



CÓMO REESTRUCTURAR LA FORMA EN LA  
QUE LOS ESTUDIANTES APRENDEN CON EL  
APRENDIZAJE BASADO EN COMPETENCIAS

Y CÓMO RESPALDAR ESTO A TRAVÉS DE UN LMS

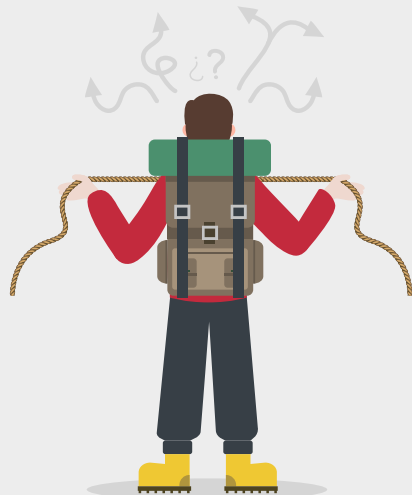
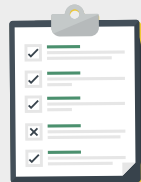
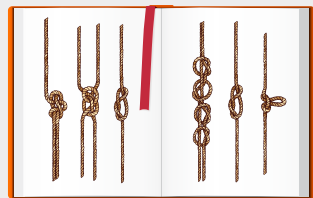
# Índice

Introducción.....	3
Tres aspectos centrales del aprendizaje basado en competencias.....	5
Aprendizaje basado en competencias para K-12 (jardín de infantes a 12.º grado).....	6
Aprendizaje basado en competencias para educación superior y formación profesional.....	8
El papel del LMS en el diseño del aprendizaje basado en competencias.....	10
Conclusión.....	13

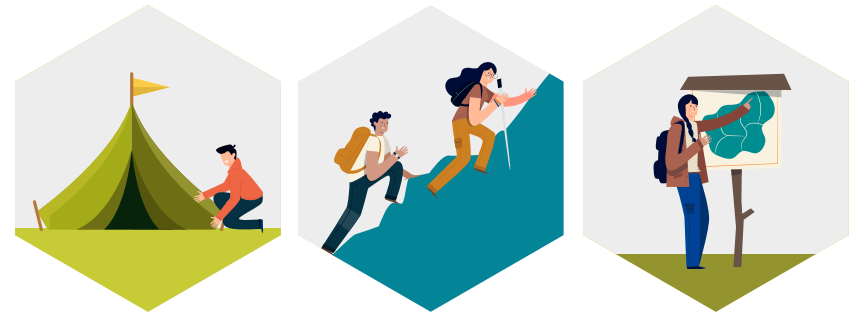


## Introducción

El sistema educativo estadounidense está prácticamente inmovilizado por la estandarización. Los estudiantes de todos los niveles son evaluados en función de una increíble cantidad de factores, que se centran más en los resultados de los exámenes y no en *si* realmente aprenden algo. ¿En qué momento los resultados de los exámenes estandarizados se tornaron más importantes que el conocimiento real adquirido?



El problema más grave de cualquier institución educativa es que está demasiado *centrada en los temas*. Todo se relaciona más con la materia que se enseña, si es obligatoria o no, con qué frecuencia se incluye en el plan de estudios, cuándo y dónde se debe aprender, cómo y cuándo se evalúan los conocimientos nuevos, y menos con los estudiantes, incluso cuando son el principal motivo por el que el sistema educativo existe en primer lugar. Los estudiantes casi no tienen voz para establecer estos aspectos sobre su proceso de aprendizaje. En un mundo que necesita desesperadamente ideas creativas para resolver problemas, la educación estandarizada no puede proporcionar ni fomentar las habilidades necesarias que los estudiantes de hoy deben desarrollar si quieren alcanzar el éxito en el futuro.

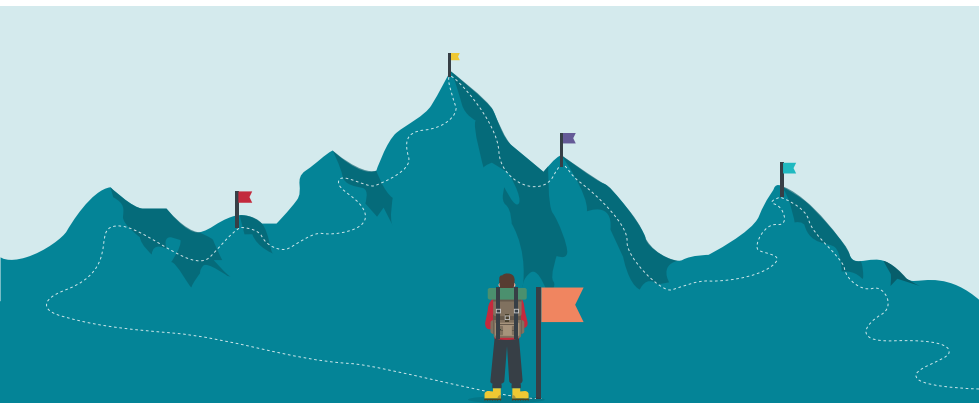


La buena noticia es que estamos empezando a ver un cambio en la educación hacia un aprendizaje centrado en los estudiantes, que cada vez tienen más entidad sobre su proceso de aprendizaje. Las formas estandarizadas de ofrecer instrucción en un salón de clases solo satisfacen a aproximadamente un tercio de los estudiantes; otro tercio a menudo necesita más apoyo, mientras que el último tercio se aburre porque tiene que esperar que todos los demás se pongan al día cuando ellos podrían avanzar con más facilidad al siguiente nivel. Por lo general, en un salón de clases estandarizado hay un solo ritmo de aprendizaje. El aprendizaje centrado en el estudiante reconoce que los estudiantes tienen diferentes necesidades de aprendizaje y que el sistema educativo debe satisfacer esas necesidades personalizando las experiencias de aprendizaje para cada estudiante en particular.

Uno de los aspectos clave en este cambio del aprendizaje centrado en el tema al aprendizaje centrado en el estudiante es el foco en la adquisición de conocimientos, sin importar el medio, sin importar el ritmo. Una pequeña brecha en el aprendizaje al comienzo del proceso comúnmente genera más brechas de aprendizaje durante el proceso y, después de un tiempo, pueden observarse graves consecuencias: calificaciones lejos de brillantes, materias reprobadas o incluso la deserción escolar por completo. Los estudiantes no deberían poder continuar con lecciones más avanzadas a menos que comprendan en su totalidad las lecciones básicas y que demuestren su dominio. Toda esta idea se conoce como **aprendizaje basado en competencias**.

## Tres aspectos centrales del aprendizaje basado en competencias

El aprendizaje es un proceso único para cada estudiante. En verdad, es físico. Aprender es para el cerebro humano lo que el ejercicio es para los músculos; cuanto más practicamos, más nos ponemos en forma. Cada vez que aprendemos algo, las neuronas se activan y se forman nuevas sinapsis. La información llega primero a la memoria a corto plazo (donde puede olvidarse con facilidad) y después de consolidarse, se traslada a la memoria a largo plazo. Una vez que llega allí, podremos recuperarla con facilidad, sin importar el tiempo que haya transcurrido entre el momento del aprendizaje y el momento en el que necesitemos esa información. Se supone que el propósito de la educación es llevar la mayor cantidad posible de conocimiento a la memoria a largo plazo del cerebro de los estudiantes.



El problema es que la memoria a corto plazo es suficiente para aprobar un examen. Con demasiada frecuencia, los estudiantes aprenden solo para aprobar el examen; se preparan de antemano y aprenden de memoria lo que se supone que deben saber, obtienen un buen resultado en el examen y poco después olvidan prácticamente todo. Por otro lado, el aprendizaje basado en competencias se centra mucho más en la memoria a largo plazo de los estudiantes. Cuando un estudiante comprende todos los aspectos de un concepto nuevo, es más probable que lo recuerde mucho después de haber aprobado el examen.

Existen tres aspectos del aprendizaje basado en competencias que ayudan a los estudiantes a adquirir conocimientos y que lleguen a la memoria a largo plazo:



### 1. El tiempo ya no es un factor de estrés

No tener tiempo suficiente siempre es un factor de estrés. Los estudiantes tienen limitaciones de tiempo para todo:

- Deben estar en la escuela a una hora determinada para asistir a una clase y, si llegan tarde o se van temprano, reciben sanciones.
- Deben dedicar una determinada cantidad de tiempo a cada materia todos los días; por lo general, una clase dura desde 40 minutos para los estudiantes más jóvenes hasta 2 horas o más para quienes están en la universidad.
- También tienen un plazo determinado para completar y entregar sus asignaciones.
- Deben aprobar cualquier prueba en un período limitado.

Pero con el aprendizaje basado en competencias, el tiempo ya no resulta un factor tan importante. Mientras aprendan, el tiempo que les lleve hacerlo no importa. Pueden decidir cuándo aprender, cuánto tiempo dedicarle a cada lección o materia, en qué tipo de asignación trabajar y cuándo ser evaluados. En un entorno de aprendizaje basado en competencias, estos aspectos variarán en gran medida de un estudiante a otro. Aun así, es posible que haya algunas restricciones de tiempo, pero son menos y negociables.

## 2. La flexibilidad es primordial

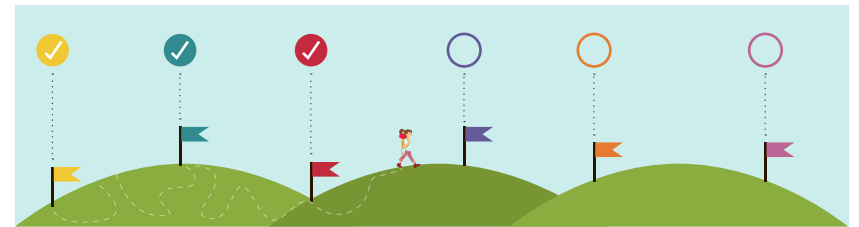
Los planes de estudios estandarizados, los exámenes estandarizados y las políticas estandarizadas no responden a las necesidades de todos los estudiantes, ni de todos los profesores. Los educadores conocen a sus estudiantes y saben cuál es la mejor forma de abordar sus necesidades de aprendizaje, pero la mayoría de las veces, no tienen demasiada libertad de acción para responder a estas necesidades. Por ejemplo, en un salón de clases, debe haber tanto trabajo individual como actividades grupales. Los niños se acostumbran naturalmente a un tipo de actividad de aprendizaje o a otra, pero los profesores no pueden permitirles que solo hagan aquella que les guste. Todos los estudiantes deben hacer absolutamente ambos tipos de actividades y recibir calificaciones al respecto, porque eso es lo que exigen los estándares, y los profesores deben respetar esos estándares. De hecho, si bien es importante aprender a trabajar solo y colaborar con compañeros, es realmente posible alcanzar estas habilidades en el año escolar, no exactamente de cada lección.

El aprendizaje basado en competencias presta atención a la opinión de un estudiante sobre los tipos de actividades en las que desean participar, cuánto tiempo quieren dedicar a la materia (cada día o durante un período extendido), su método de evaluación preferido y más, y adapta estos aspectos en un grado mucho más elevado que la educación estandarizada. En realidad, cómo eligen realizar su propio proceso de aprendizaje no es importante, siempre y cuando aprendan.



## 3. Demostrar dominio es lo único que importa

Los estudiantes por lo general reciben la misma cantidad de créditos, siempre y cuando obtengan una calificación para aprobar. Pero todos sabemos que puede haber una gran diferencia entre un estudiante con una D (o C, según la escala de calificación) y un estudiante con una A+. Esa diferencia, cuando se traduce en conocimientos reales, implica que algunos estudiantes pueden continuar con clases más avanzadas, incluso a pesar de no haber alcanzado el dominio que deberían en esas clases. Incluso llegan a creer que no son buenos en una materia u otra solo por brechas de conocimiento que no tienen tiempo de llenar. El ritmo estandarizado del salón de clases transmite el mensaje "Sigue el ritmo o queda atrás" (y no está destinado a estudiantes con diferentes habilidades en absoluto).



El aprendizaje basado en competencias está diseñado en torno a la idea de que cada estudiante puede alcanzar su máximo desempeño, por lo que demostrar dominio es lo único que importa. El tiempo que les llevó llegar allí o el modo exacto en el que eligieron demostrar lo que en verdad aprendieron depende de cada uno de ellos y no afecta el resultado académico. Y todos pasan a niveles más avanzados sin brechas de conocimiento.

Cuando las limitaciones de tiempo ya no son un problema, los estudiantes pueden expresarse y elegir, y reciben aliento y apoyo en cada paso del proceso de aprendizaje para demostrar su dominio. No solo sus resultados académicos mejorarán, sino también su percepción de la escuela, y el entusiasmo por aprender aumentará vertiginosamente.

¿La mejor parte del aprendizaje basado en competencias? Se puede aplicar en todas las instituciones educativas en todos los niveles, y puede beneficiar a los estudiantes de todas las edades.

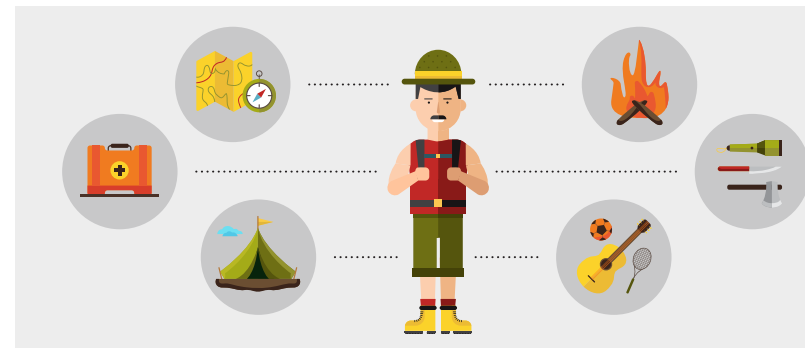
## Aprendizaje basado en competencias para K-12 (jardín de infantiles a 12.º grado): Un ejemplo sueco

En Suecia, existe este fantástico sistema que ha comenzado a impulsarse internacionalmente también, llamado Kunskapsskolan<sup>1</sup>, cuyo significado en español simple es *escuelas de conocimiento*.

Las escuelas que usan el método Kunskapsskolan reconocen a cada estudiante como un individuo único con sus propios intereses, fortalezas y conocimientos previos exclusivos. Este enfoque permite que el personal de la escuela identifique las necesidades de aprendizaje personales de los estudiantes y dedique sus recursos a satisfacerlas de la manera más completa posible.

Se trata de un sistema escolar privado, pero es uno de los sistemas escolares de más rápido crecimiento en Suecia<sup>2</sup>. Estas escuelas de conocimiento, a pesar de ser pocas, están marcando el camino en Suecia en términos de aprendizaje basado en competencias. Su enfoque hacia la educación ha demostrado ser exitoso con todas las categorías de los estudiantes, y su desempeño general es más alto en comparación con el promedio nacional del país.

Se incluye aquí un resumen del modo en el que funciona la escuela de conocimiento. Los diseñadores, todos educadores experimentados, incorporan todo lo que un estudiante debe aprender entre los 7 y 18 años, y elaboran un enorme gráfico de competencias de todo, con todas las materias y todos los niveles correspondientes. Luego, recurren a la tecnología educativa y crean una serie de cursos y módulos de aprendizaje en línea, todos vinculados a cada una de estas competencias. Gracias a la tecnología educativa, la escuela puede llevar un registro de los conocimientos personalizados de todas estas competencias de cada estudiante.



Cuando un estudiante ingresa a la escuela, se le asigna un mentor u orientador personal, y ese educador será su guía principal durante su proceso de aprendizaje. Los estudiantes, junto con sus orientadores personales, pueden influir en cómo dedican su tiempo en función de su experiencia educativa previa, así como también sus fortalezas y debilidades individuales. Esto implica que los estudiantes identifican y definen sus propias metas personales, y trabajan para lograrlas, con la ambición de alcanzar los mejores resultados académicos posibles. Cada estudiante y su mentor definen juntos estas metas de aprendizaje, que por lo general son claras y realistas, pero también desafiantes.

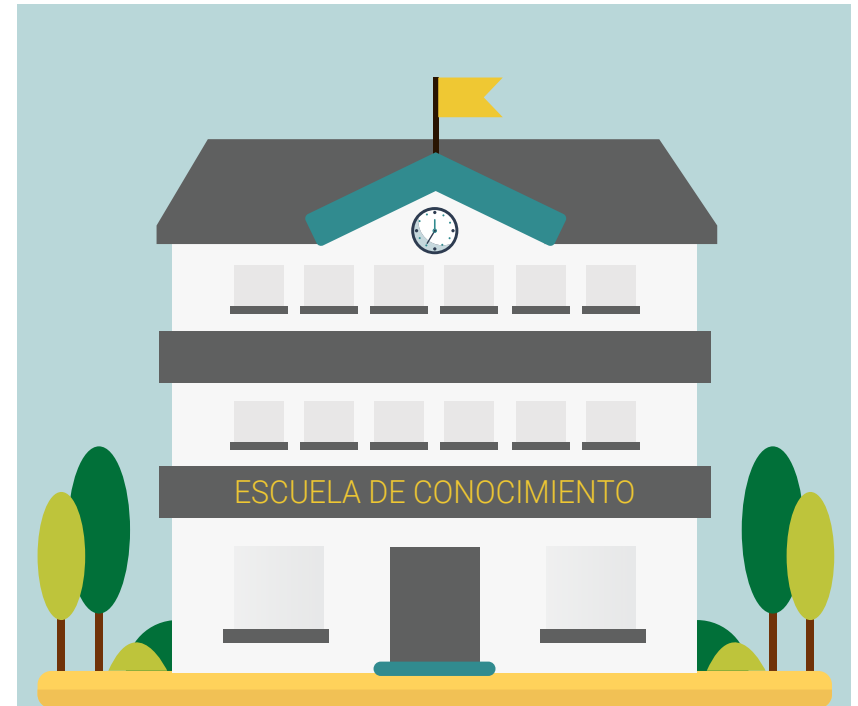
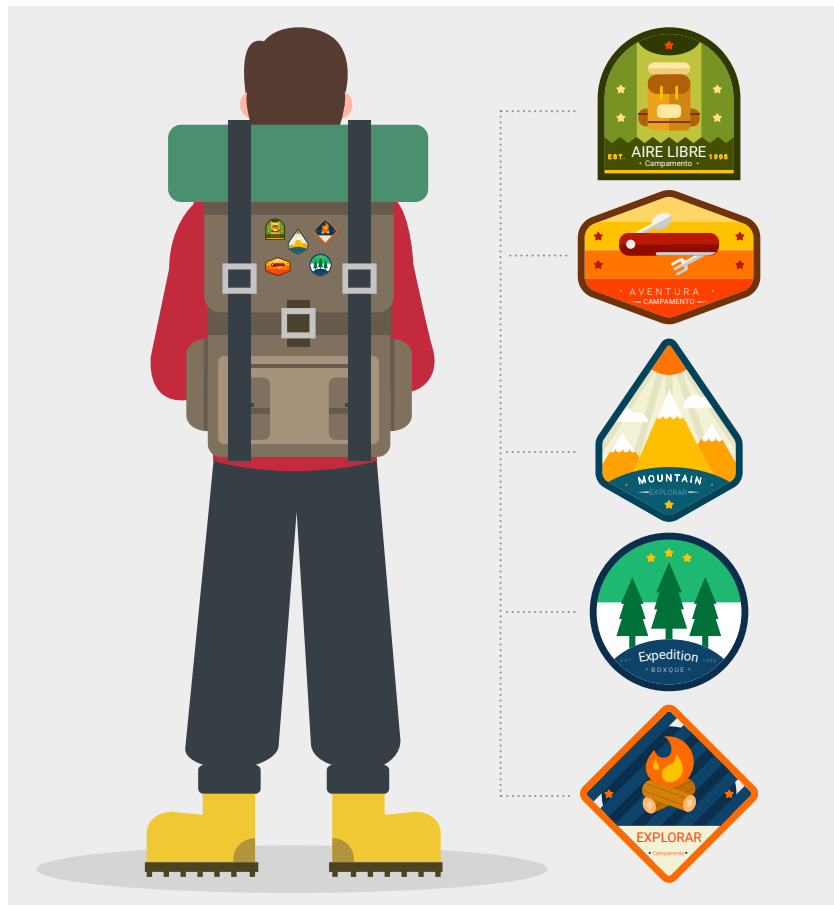
Los estudiantes pueden avanzar con la rapidez que deseen por una materia cualquiera y no es necesario que estén físicamente en la escuela en horarios determinados cuando lo hagan. Pueden estudiar en casa o asistir a la escuela, o trabajar con compañeros siempre que quieran. Si se traban con un concepto, pueden programar una sesión privada o grupal con el profesor. Pueden ver su propio progreso y desarrollo personal paso por paso en el sistema en línea.



<sup>1</sup> <http://www.kunskapsskolan.com/>

<sup>2</sup> <https://www.economist.com/business/2008/06/12/the-swedish-model>

Cuando es momento de demostrar su dominio del material, la escuela posee un sistema supervisado en el que los estudiantes realizan una serie de exámenes. Las escuelas con el sistema Kunskapsskolan tienen presencia internacional, pero se adaptan al entorno educativo, siguen el plan de estudios de cada país en el que están y califican el desempeño del estudiante de acuerdo con los estándares nacionales.



Las escuelas de conocimiento se han centrado más en la educación secundaria, pero amplían constantemente el programa a otros niveles de edad, con numerosas escuelas primarias ya en distintas ubicaciones.

El ejemplo de Suecia sobre las escuelas con el método Kunskapsskolan es solo uno de un número cada vez mayor. Si una pequeña red de escuelas privadas puede adoptar de manera exitosa el aprendizaje basado en competencias, otras escuelas en diferentes países y regiones también pueden hacerlo. Además, si se tiene en cuenta su éxito y expansión internacional, este enfoque tiene altas probabilidades de implementarse en los sistemas de educación pública de países grandes, como los EE. UU.

## Aprendizaje basado en competencias para educación superior y formación profesional

El modelo de educación tradicional no otorga concesiones: o estás adentro o estás afuera. Pero ser cónyuge, criar un niño y tener un trabajo para sostener a esa familia, además de pagar la matrícula de educación, no son cuestiones frívolas que puedan cederse con facilidad tampoco. Es por eso que tantos estudiantes adultos parecen estar entre la espada y la pared cuando se trata de seguir estudiando sin dejar de lado los compromisos laborales y familiares. Y cuando es fundamental ceder algo, ese algo con demasiada frecuencia es el título universitario. Hay más de 37 millones de adultos estadounidenses con cierto estudio universitario, pero sin título<sup>3</sup>. Llegar a obtener un título de educación superior con un trabajo a tiempo completo o una familia parece prácticamente imposible para demasiados estudiantes. La formación profesional posiblemente tenga mejores índices de graduación, pero la situación tampoco es perfecta.

Cada vez más instituciones de educación superior y formación profesional ofrecen programas de aprendizaje basado en competencias, precisamente para satisfacer las necesidades de este numeroso grupo de estudiantes. En estos programas, los **estudiantes** deben ser aprendices autónomos, deben tener algo de experiencia o, como mínimo, una gran pasión por el campo de estudio elegido, y deben estar motivados para alcanzar el éxito. Deben dedicar el tiempo necesario y cierto esfuerzo sustancial a obtener el título que desean, no solo marcar la casilla de asistencia a algunos cursos.



A cambio, reciben la posibilidad de tener mucho más control sobre su proceso de aprendizaje. Deciden la cantidad de tiempo que dedican a estudiar y cuándo ser evaluados. Si ya saben algo a partir de estudios previos o de su experiencia laboral, no es necesario que dediquen demasiado tiempo a estos temas; pueden ser evaluados de manera inmediata y luego continuar con otros módulos de aprendizaje. Esto implica que la educación para ellos es mucho más asequible, dado que el arancel que pagan no se calcula en función del tiempo de asistencia, sino en la demostración del dominio<sup>4</sup>.

Si pueden adaptar el estudio a su horario laboral y tiempo familiar (no al revés) y estudiar cuando les resulte más conveniente, sus índices de retención son más altos y su desempeño académico mejora. Cuando obtienen el título, puede traducirse finalmente en un ascenso, un aumento o incluso un trabajo mejor.

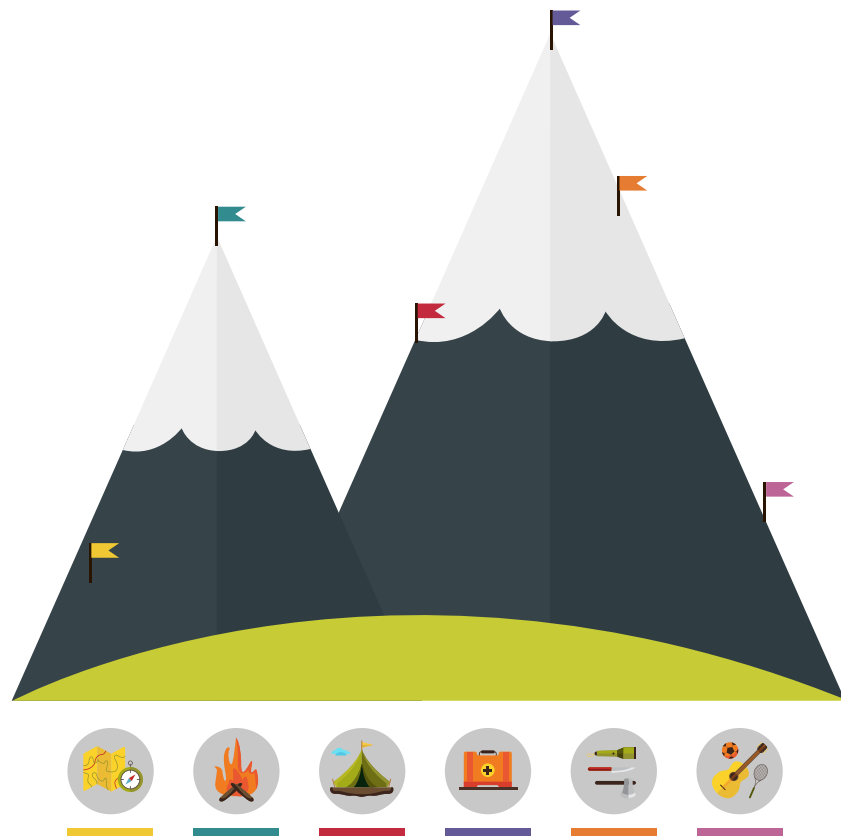
Además de los estudiantes, los **profesores y el personal académico** también se benefician. El rol del educador se transforma para incluir más orientación y mentoría. Los profesores serán los que definan los resultados deseados de aprendizaje en sus áreas de experiencia, proporcionen materiales de aprendizaje interesantes, generen experiencias de aprendizaje adictivas y ofrezcan apoyo específico para los estudiantes. También recibirán más datos sobre el proceso de aprendizaje del estudiante, lo que implica que podrán identificar mejor las fortalezas y debilidades de cada estudiante y, por lo tanto, adaptar mejor su instrucción.

<sup>3</sup> <http://americanradioworks.publicradio.org/features/tomorrows-college/dropouts/>

<sup>4</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=ardJBwiQmFA>



Pero diseñar un programa de aprendizaje basado en competencias para educación superior o formación profesional no es particularmente un proceso sencillo. Identificar y llegar a un acuerdo sobre las habilidades y competencias más importantes que los estudiantes deben adquirir al final de un programa de este tipo puede ser un desafío para todo el profesorado. Entonces, deberán identificar y llegar a un acuerdo sobre la alineación de estas series de competencias con los recursos de aprendizaje. Luego, necesitan decidir cuáles son los mejores métodos de evaluación y la mejor forma de llevar un registro del desempeño del estudiante. En verdad, todo este proceso es complejo, pero definitivamente valioso.



Por último, adoptar un enfoque basado en competencias a la educación puede generar excelentes beneficios para las **instituciones de educación superior y de formación profesional**. Estos tipos de programas pueden atraer a una cantidad mayor de posibles estudiantes, especialmente a aquellos que necesitan mucha flexibilidad en sus estudios. Los líderes institucionales pueden advertir una mayor satisfacción de los estudiantes en su programa de aprendizaje e índices más altos de graduación en general.

No obstante, el liderazgo de las instituciones educativas también enfrenta numerosos desafíos cuando se trata de adoptar programas de aprendizaje basados en competencias. Llevar un registro de lo que cada estudiante hace en cada clase puede ser realmente difícil cuando están involucrados en proyectos interdisciplinarios. Para lograr esto, necesitan hacer muchos cambios significativos en los procesos establecidos, como los métodos de instrucción, evaluación, elaboración de informes o graduación.

En la educación superior y la formación profesional, cambiar a un programa de aprendizaje basado en competencias representa una ardua tarea para todas las partes interesadas que participan en el proceso. Sin embargo, siguen apareciendo ejemplos de éxito, y solo es cuestión de tiempo hasta que este enfoque centrado en el estudiante para crear, ofrecer y consumir la educación sea más común entre estas instituciones.

## El rol del LMS en el diseño del aprendizaje basado en competencias

Tanto en la instrucción de jardín de infantes a 12.º grado, la educación superior y la formación profesional, el aprendizaje basado en competencias tiene también un componente técnico. Los educadores necesitan toda la ayuda posible para recibir si tienen la intención de diseñar experiencias de aprendizaje que sean diferentes a las que los educadores tradicionales nos tienen acostumbrados, y la tecnología educativa siempre está preparada para tender una mano.

En la actualidad, hay una gran cantidad de soluciones tecnológicas que pueden apoyar a los educadores para crear y ofrecer instrucción teniendo en cuenta el aprendizaje basado en competencias. Un sistema de gestión de aprendizaje (LMS) es una de las mejores opciones, dado que generalmente viene con una serie completa y diversa de funciones. Con la ayuda de un LMS, los educadores pueden diseñar clases, recursos, asignaciones y evaluaciones en línea según las competencias de los estudiantes.

Independientemente del nivel de grado, cada clase en línea debe enseñar todos los conceptos que los estudiantes necesitan conocer para su nivel. Con un LMS, el profesor puede crear una nueva serie de competencias para la clase o usar estándares de competencias centrales comunes integrados si estos están disponibles en el sistema. De cualquier forma, cada lección y asignación puede etiquetarse con las competencias que se enseñan y se evalúan.

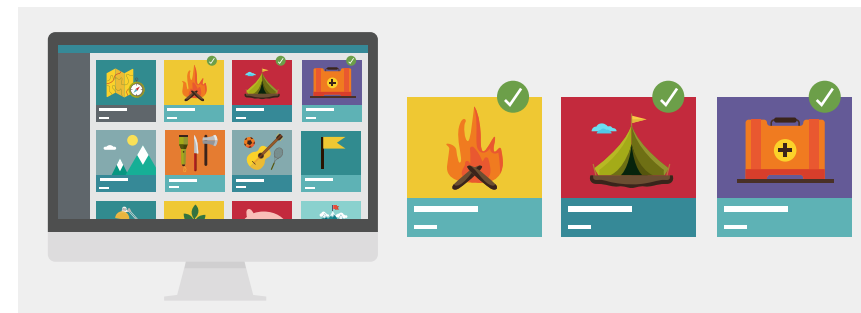
Los profesores pueden estar al día con el progreso de cada estudiante durante la clase y tener una perspectiva general de la eficacia de la clase para enseñar las competencias, con la posibilidad de intervenir si los estudiantes tienen dificultades con un tema en particular o necesitan ayuda adicional. Luego, pueden ver si la lección solo enseña parcialmente los conceptos o si hay determinadas unidades de aprendizaje que no cubren una competencia en particular.

Además, pueden hacer un seguimiento del progreso del estudiante durante la clase y conocer su desempeño en cada una de las competencias. También pueden activar acciones, como enviar automáticamente mensajes, asignar a los estudiantes a grupos y otorgar insignias en función de su dominio. De esta manera, pueden asegurarse de que los estudiantes sean evaluados de forma equitativa, que estén aprendiendo lo que se supone que aprendan y que reciban apoyo cuando lo necesiten.

### Doce funciones del LMS que admiten el aprendizaje basado en competencias

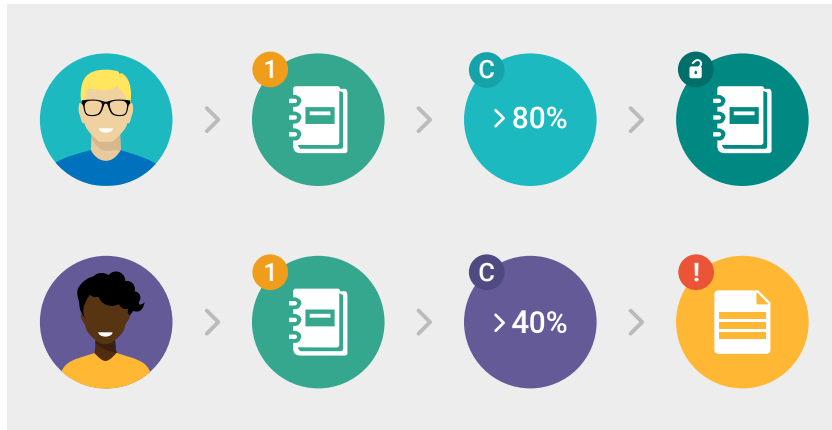
Aquí incluimos una lista de las funciones que cualquier sistema de gestión de aprendizaje que admita el aprendizaje basado en competencias debería tener:

**1. Cargar o crear competencias.** Los profesores deberían poder crear competencias directamente en el LMS o cargar las propias. El sistema podría ofrecer una biblioteca de estándares integrados, como los estándares centrales comunes de los EE. UU., los estándares de ciencias de la próxima generación, los estándares ISTE y diversos estándares estatales, según el lugar en el que se encuentre la escuela. Además, deberían poder agregar una o más series de competencias a una clase.



**2. Agregar competencias a lecciones y asignaciones.** Después de haber incorporado competencias a la clase, los profesores deberían poder etiquetar las lecciones correspondientes a las competencias que crearon para enseñar. Del mismo modo, deberían poder etiquetar las asignaciones con las competencias que estas deben evaluar.

**3. Análisis de cobertura de las competencias.** Después de etiquetar el contenido de la clase y las asignaciones con las competencias, el sistema debería poder ofrecer un resumen de la eficacia con la que una clase u otra cubre las competencias correspondientes. Esto proporcionaría una excelente manera de identificar los puntos débiles en cada clase y de asegurarse de que se enseñe y evalúe cada competencia durante la clase.



**4. Automatización del dominio.** Los profesores deberían poder agregar acciones que se activarían automáticamente cuando un estudiante alcance un determinado nivel de competencia. Por ejemplo, si un estudiante alcanza más del 80 % en una competencia, el sistema podría desbloquear una lección avanzada que antes estaba oculta. O bien, si un estudiante permanece en un nivel de competencia del 30 % o 40 % durante más de una semana aproximadamente, los profesores podrían definir una regla para recibir una alerta cuando esto suceda y enviar recomendaciones a los estudiantes sobre cómo mejorar en esa área. Hay muchas opciones para hacerlo, activar acciones como inscribir a los estudiantes en otras clases relacionadas, enviar mensajes a los estudiantes y los profesores, bloquear lecciones y más. Esta es una característica muy poderosa.

**5. Guardar y compartir competencias como recursos.** Las competencias creadas deberían almacenarse en una biblioteca y volver a usarse para otras clases cuando sea necesario. También podrían compartirse con otros educadores dentro de la misma universidad, escuela o incluso en el distrito.

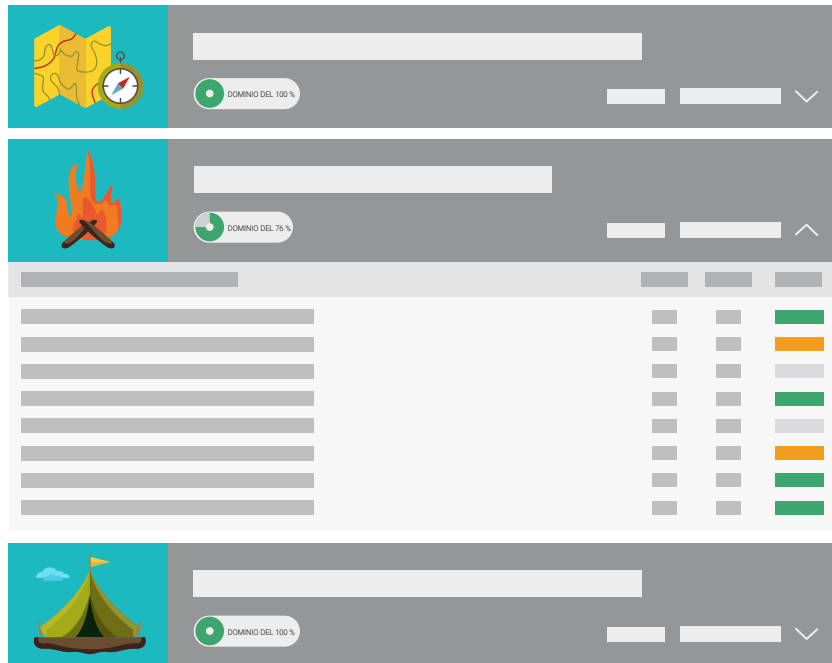
**6. Capacidad para etiquetar recursos con competencias.** Las clases son solo una forma en la que los estudiantes aprenden cosas nuevas; todos los demás recursos pueden ser igual de valiosos para ellos. Es por esto que el sistema debería permitir que los profesores etiqueten cualquier recurso de aprendizaje con una competencia correspondiente.

**7. Seguimiento del progreso del estudiante en las clases.** A medida que los estudiantes avancen por la clase, los profesores deberían poder ver un resumen de su nivel de dominio y si comprenden bien los conceptos. Por lo tanto, debería ser más fácil identificar las áreas en las que tienen un buen desempeño o aquellas con las que tienen dificultades. Estos niveles de dominio para todos los estudiantes deberían actualizarse en tiempo real.



**8. Tablas comparativas de dominio.** Esto podría resultar bastante práctico para todo un salón de clases, especialmente uno muy grande. Los profesores podrían ver la clasificación de un estudiante en comparación con sus compañeros en términos de su progreso de aprendizaje. Luego, pueden identificar patrones entre los estudiantes y crear reglas automáticas cada vez más relevantes de ser necesario.

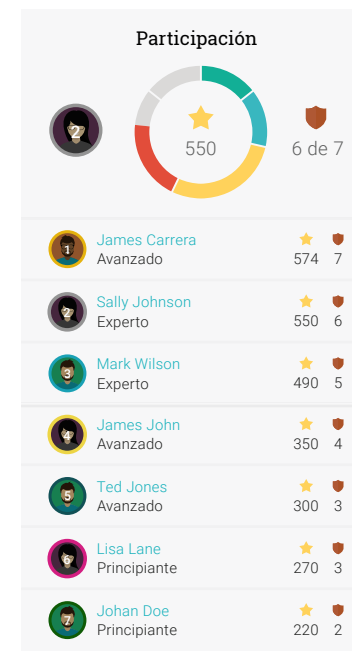
**9. Vista del dominio del estudiante.** El progreso de dominio también debería mostrarse en las páginas del perfil de cada estudiante. Los estudiantes deberían poder ver un resumen detallado de su progreso en las competencias de la clase, de modo que puedan también identificar por su cuenta los puntos débiles o las fortalezas.



**10. Gráficos que muestren el dominio en el tiempo.** Hay dos tipos de competencia: una contra otros y una contra uno mismo. Estos tipos de gráficos podrían ayudar a los estudiantes a tener un panorama de su progreso de aprendizaje durante un período más prolongado, incluso para más de una clase, y así estar al tanto del avance en su recorrido.

**11. Selector de competencias.** Muchos estudiantes son aprendices autónomos y son perfectamente capaces de identificar por su cuenta los vacíos de aprendizaje. En función de sus metas, un selector de competencias les permitiría seleccionar y elegir determinadas competencias que están disponibles en el sistema, y lograr su dominio.

**12. Apoyo con informes ad-hoc para competencias.** Por supuesto, siempre que un profesor necesite ver algunos aspectos en particular sobre el desempeño de un estudiante dentro de las competencias o sobre una clase, el sistema debería poder extraer los datos necesarios y ofrecer un informe a pedido.



Las personas comienzan a advertir que, si realmente se desea una educación personalizada para los estudiantes de cualquier edad, entonces el sistema que personalizará su educación debe conocer sus fortalezas y debilidades. De lo contrario, ¿cómo podría personalizar? La mejor forma de llevar un seguimiento de las fortalezas y las debilidades del estudiante es registrar su dominio demostrado de estas diferentes competencias.

Esta lista de funciones del LMS que admiten el aprendizaje basado en competencias no incluye de ninguna forma todas las funciones. Se seguirán incorporando nuevas funciones a medida que la tecnología continúe avanzando. Después de todo, el recorrido hacia el aprendizaje basado en competencias recién comienza.

## Conclusión

Para resumir, estamos siendo testigos de un cambio en la educación, del aprendizaje centrado en el tema al aprendizaje centrado en el estudiante. Uno de los aspectos clave de este cambio es la idea del aprendizaje basado en competencias, que hace hincapié en la demostración de habilidades concretas y medibles. Los estudiantes tienen cada vez más entidad sobre su proceso de aprendizaje, con menos limitaciones de tiempo y más flexibilidad, pero deben demostrar su dominio del conocimiento adquirido. El rol del educador cambia también para ofrecer más guía y proporcionar más apoyo orientado.



El aprendizaje basado en competencias puede beneficiar a los estudiantes de todas las edades, desde el jardín de infantes y la escuela primaria hasta la escuela secundaria, y luego en la universidad y la formación profesional. Los educadores pueden satisfacer las distintas necesidades de aprendizaje de los estudiantes de todos estos niveles mediante el uso de las herramientas de tecnología educativa, como un sistema de gestión de aprendizaje con una serie completa de funciones que admitan este tipo de aprendizaje.

**“El aprendizaje basado en competencias es la llave que abre las compuertas al aprendizaje personalizado”.**

— *Graham Class, director general de CYPHER Learning*



Si está en la búsqueda de una herramienta que lo ayude a comenzar a usar el aprendizaje basado en competencias, pruebe el LMS de CYPHER Learning, un sistema de gestión de aprendizaje para escuelas y universidades con una serie completa de funciones. Según nuestros conocimientos, CYPHER Learning ahora tiene la mejor compatibilidad con el aprendizaje basado en competencias de cualquier LMS general, con todas las funciones específicas mencionadas arriba ya implementadas en el sistema o en el plan de configuración para un futuro muy cercano.

[www.cypherlearning.com](http://www.cypherlearning.com)