I.- Datos Generales

Código	Título
EC1072	Facilitación de dinámicas con la metodología de aprendizaje experiencial

Propósito del Estándar de Competencia

Servir como referente para la evaluación y certificación de las personas que se desempeñan como instructores y requieren facilitar dinámicas con la metodología de aprendizaje experiencial, para ello presentan, desarrollan y cierran la sesión donde se lleva a cabo esta metodología.

Asimismo, puede ser referente para el desarrollo de programas de capacitación y de formación basados en Estándares de Competencia (EC).

El presente EC se refiere únicamente a funciones para cuya realización no se requiere por disposición legal, la posesión de un título profesional. Por lo que para certificarse en este EC no deberá ser requisito el poseer dicho documento académico.

Descripción general del Estándar de Competencia

El presente documento establece y define las funciones elementales que una persona debe realizar para ser competente en la facilitación de dinámicas con la metodología de aprendizaje experiencial que involucra: preparar la dinámica, presentar la dinámica, desarrollar la dinámica, cerrar la dinámica y evaluar la dinámica.

También establece los conocimientos teóricos, básicos y prácticos con los que debe contar la persona que desempeña la función, así como las actitudes relevantes en su desempeño.

El presente EC se fundamenta en criterios rectores de legalidad, competitividad, libre acceso, respeto, trabajo digno y responsabilidad social.

Nivel en el Sistema Nacional de Competencias: Cuatro

Desempeña diversas actividades tanto programadas poco rutinarias como impredecibles que suponen la aplicación de técnicas específicas a personas y equipos de trabajo. Recibe lineamientos generales de un superior. Es responsable de los resultados de las actividades de sus subordinados y del suyo.

Comité de Gestión por Competencias que lo desarrolló

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey ITESM

Fecha de aprobación por el Comité Técnico del CONOCER:	Fecha de publicación en el Diario Oficial de la Federación:
2 de agosto de 2018	25 de septiembre de 2018

Periodo sugerido de revisión /actualización del EC:

4 años

Ocupaciones relacionadas con este EC de acuerdo con el Sistema Nacional de Clasificación de Ocupaciones (SINCO):

2715 Instructores y capacitadores en oficios y para el trabajo

Ocupaciones asociadas

- Otros instructores y capacitadores para el trabajo.

Ocupaciones no contenidas en el Sistema Nacional de Clasificación de Ocupaciones y reconocidas en el Sector para este EC:

- Docente
- Facilitador
- Instructor

Clasificación según el Sistema de Clasificación Industrial de América del Norte (SCIAN):

Sector:

61 Servicios educativos

Subsector:

611 Servicios educativos

Rama

6114 Escuelas comerciales, de computación y de capacitación para ejecutivos.

6116 Otros servicios educativos.

6117 Servicios de apoyo a la educación.

Subramas:

61143 Escuelas para la capacitación de ejecutivos.

61169 Otros servicios educativos.

61171 Servicios de apoyo a la educación.

Clase:

611431 Escuelas del sector privado para la capacitación de ejecutivos.

611698 Otros servicios educativos proporcionados por el sector privado.

611710 Servicios de apoyo a la educación.

Organizaciones participantes en el desarrollo del Estándar de Competencia

- Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey.
- Re Inventa Desarrollo Humano

Aspectos relevantes de la evaluación

Detalles de la práctica:	La evaluación consiste en observar el desempeño del candidato en una situación real o simulada de facilitación de dinámicas con la metodología de aprendizaje experiencial.
Apoyos/Requerimientos:	Instalaciones apropiadas para facilitar una dinámica con la metodología de aprendizaje experiencial con un mínimo de 8 participantes.

Duración estimada de la evaluación:

1 hora en gabinete y 1 hora en campo, totalizando 2 horas.

Referencias de Información:

- Baker, A., Jensen, P., & Kolb, D.A. (2002). *Conversational Learning: An experiential approach to knowledge creation.* Westport, Connecticut: Quorum Books.
- Prouty, D., Panicucci, J.,& Collinson, R. (2007). *Adventure in education: Theory and Applications.* Human Kinetics: Project Adventure.
- Priest, S. & Gass, M. (2005). *Effective leadership in adventure programming.* Human Kinetics.

II.- Perfil del Estándar de Competencia

Estándar de Competencia	Elementos
Facilitación de dinámicas con la metodología de aprendizaje experiencial	**Elemento 1 de 3** Presentar la dinámica con la metodología de aprendizaje experiencial **Elemento 2 de 3** Desarrollar la dinámica con la metodología de aprendizaje experiencial **Elemento 3 de 3** Cerrar la dinámica con la metodología de aprendizaje experiencial

III.- Elementos que conforman el Estándar de Competencia

Referencia	Código	Título
1 de 3		Presentar la dinámica con la metodología de aprendizaje experiencial.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La persona es competente cuando demuestra los siguientes:

DESEMPEÑOS

1. Verifica el cumplimiento para el desarrollo de la dinámica:
   - Antes de su inicio,
   - De acuerdo con la lista de verificación incluida en el documento de las generalidades de la dinámica,
   - Comprobando físicamente las condiciones de aplicación y la suficiencia de los materiales a utilizar contra el documento de las generalidades de la dinámica, y
   - Comprobando que las situaciones ambientales son las especificadas en el documento de las generalidades de la dinámica.
2. Prepara al grupo para el desarrollo de la dinámica:
   - Conduciendo un ejercicio de activación,
   - Mencionando las reglas de interacción en el grupo,
   - Mencionando el contrato de comportamiento,
   - Mencionando las reglas de seguridad de la dinámica,
   - Mencionando la importancia de divertirse mientras se realiza la dinámica,
   - Mencionando que al final de la dinámica se reflexionará acerca del aprendizaje adquirido, y
   - Mencionando el reto por opción.
3. Presenta la dinámica al grupo:
   - Pidiendo al grupo se acomode en círculo,
   - Utilizando lenguaje incluyente,
   - Mencionando las reglas de la dinámica,
   - Dando ejemplos de lo que está y no está permitido,
   - Mencionando el tiempo disponible para el desarrollo de la dinámica,
   - Preguntando a los participantes si existen dudas,
   - Mencionando las reglas de seguridad e
   - Indicando el momento en el que inicia la dinámica.

La persona es competente cuando obtiene los siguientes:

PRODUCTOS

1. El documento que incluye las generalidades de la dinámica elaborado:
    - Incluye el nombre de la dinámica,
    - Incluye el objetivo de la dinámica,
    - Describe cómo la dinámica se relaciona con las metas del programa,
    - Describe el resultado de aprendizaje esperado,
    - Incluye una lista de verificación de los materiales a utilizar,
    - Incluye las condiciones ambientales en las cuáles se puede llevar a cabo la dinámica,
    - Incluye la presentación de la dinámica,
    - Describe el desarrollo de la dinámica,
    - Incluye ejemplos de temas de discusión, e
    - Incluye los puntos de seguridad a verificar.

La persona es competente cuando posee los siguientes:

CONOCIMIENTOS	NIVEL
1. Contrato de comportamiento.	Aplicación.
2. Estilos de aprendizaje.	Aplicación.
3. Teorías de educación experiencial.	Aplicación
4. Zona de comodidad	Aplicación.

La persona es competente cuando demuestra las siguientes:

ACTITUDES/HÁBITOS/VALORES

1. Amabilidad: La manera en que da un trato cordial a las personas durante la presentación de la dinámica.

GLOSARIO

1. Aprendizaje experiencial: Aprender por medio del hacer. Proceso mediante el cuál los individuos construyen su propio conocimiento, adquieren habilidades y realzan sus valores directamente desde la experiencia.
2. Círculo para la dinámica: Manera en la que disponemos a los participantes para el desarrollo de la dinámica, la posición circular permite: hacer contacto visual con todos los participantes y coloca a todos en el mismo nivel.
3. Contrato de comportamiento: Contrato entre los participantes que permite crear un ambiente seguro y de respeto mediante el apego a normas.

4.	Desarrollo de la dinámica:	Serie de pasos para la aplicación de la dinámica.
5.	Dinámica:	Actividad que permite facilitar el proceso de aprendizaje experiencial.
6.	Ejemplos de temas de discusión:	Tópicos en los que se podrá centrar la conversación con los participantes al cierre de la dinámica.
7.	Ejercicio de activación:	Actividad sencilla que involucra movimiento físico y tiene como objetivo preparar al participante para el desarrollo de la dinámica.
8.	Lenguaje incluyente:	Es un lenguaje que manifiesta la diversidad social. Intenta equilibrar las desigualdades y evita los estereotipos.
9.	Lista de verificación de los materiales a utilizar:	Registro de todos los elementos necesarios para llevar a cabo la dinámica.
10.	Metas del programa:	Propósito que marca el programa/curso/taller para el cual se facilita la dinámica.
11.	Presentación de la dinámica:	Manera en que se involucra a los participantes en el desarrollo de la dinámica antes de que comience. Puede ser contando una historia, construyendo una metáfora o numerando los pasos a seguir.
12.	Puntos de seguridad a verificar:	Acciones que se necesitan revisar y monitorear para desarrollar la dinámica en un ambiente libre de riesgo.
13.	Reglas de la dinámica :	Acuerdos de comunicación que permiten una interacción respetuosa entre los participantes.
14.	Reto por opción:	Es el derecho de participar o no en una dinámica así como la manera de hacerlo.
15.	Resultado de aprendizaje esperado:	Impacto especifico que se desea alcanzar con la facilitación de la dinámica. Parte de lo que se desea lograr en el participante (conocimiento, descubrimiento, desarrollo) y describe como la dinámica contribuirá a este logro.
16.	Situaciones ambientales:	Componentes necesarios del lugar para propiciar un buen desarrollo de la dinámica: luz, clima, temperatura, etc.
17.	Suficiencia de los materiales:	Se refiere a que exista un número adecuado de elementos para que todos los participantes esten involucrados al mismo tiempo en la dinámica.
18.	Zona de comodidad:	Lugar donde todo se encuentra en calma y equilibrio.

Referencia	Código	Título
2 de 3		Desarrollar la dinámica con la metodología de aprendizaje experiencial .

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La persona es competente cuando demuestra los siguientes:

DESEMPEÑOS

1. Acompaña el desarrollo de la dinámica:
    - Involucrándose con el grupo mediante preguntas acerca del desarrollo de la dinámica,
    - Informando al grupo cuando las reglas de la dinámica no se están cumpliendo,
    - Informando al grupo el tiempo restante para concluir la dinámica,
    - Mencionando al grupo la importancia de apegarse a las reglas de seguridad y
    - Comunicando al grupo los cambios sugeridos a la dinámica con el fin de cumplir con las metas del programa.
2. Conduce la reflexión de la dinámica con el grupo participante:
    - De manera inmediata al terminar la dinámica,
    - Pidiendo al grupo se acomoden en círculo para el cierre de la dinámica,
    - Preguntando al grupo ¿Qué paso en la dinámica?,
    - Pidiendo al grupo hablen en primera persona,
    - Pidiendo al grupo se refieran exclusivamente a la experiencia, e
    - Informando al grupo cuando las reglas de interacción no se están cumpliendo,
3. Conduce la conceptualización de la experiencia con el grupo participante:
    - Después de la reflexión de la dinámica con el grupo,
    - Preguntando al grupo acerca de sus respuesta a las pregunta ¿Qué paso en la dinámica?, y
    - Realizando preguntas abiertas que permitan al grupo hablar acerca de la dinámica.
4. Conduce la aplicación del aprendizaje con el grupo participante:
    - Después de la conceptualización de la experiencia con el grupo,
    - Preguntando al grupo ¿qué harán a partir de la experiencia?,
    - Preguntando al grupo ¿Cómo pueden transferir lo ocurrido en la experiencia a otra situación o contexto?,
    - Realizando preguntas abiertas que promuevan los temas de discusión planteados en el documento que incluye las generalidades de la dinámica,
    - Pidiendo a las personas del grupo esperen su turno para hablar,
    - Informando al grupo cuando las reglas de interacción no se están cumpliendo, y
    - Concluyendo la discusión utilizando el lenguaje y las reflexiones de los participantes.

La persona es competente cuando posee los siguientes:

CONOCIMIENTOS	NIVEL
1. Ciclo de Kolb.	Aplicación.
2. Formulación de preguntas.	Aplicación.
3. Seguridad física y emocional.	Comprensión.
4. Tipos de riesgo.	Comprensión.

La persona es competente cuando demuestra las siguientes:

ACTITUDES/HÁBITOS/VALORES

1. Amabilidad: La manera en que da un trato cordial a las personas durante el desarrollo de la dinámica.

GLOSARIO

1. Aplicación del aprendizaje: Aplicar o probar conocimientos recien adquiridos en una situación real.
2. Ciclo de Kolb: El aprendizaje experiencial se considera un proceso continuo basado en la reflexión, que es modificado continuamente por nuevas experiencias. El ciclo comienza cuando un individuo se involucra en una actividad, reflexiona sobre su propia experiencia, entonces deriva el significado de la reflexión y finalmente pone en acción la percepción recién adquirida a través de un cambio en comportamiento o actitud. Autor David Kolb.
3. Conceptualización de la experiencia: Teorizar, clasificar o generalizar la experiencia para generar nueva información. Identificar patrones y normas.
4. Reflexión de la dinámica: Profundizar la comprensión de la experiencia utilizando lo sucedido en el desarrollo de la dinámica.

Referencia	Código	Título
3 de 3		Cerrar la dinámica con la metodología de aprendizaje experiencial

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La persona es competente cuando demuestra los siguientes:

DESEMPEÑOS

1. Conduce la generación de compromisos:
    - Solicitando a las y los participantes se reúnan en grupos de 2 a 5 personas,
    - Solicitando al grupo discutan y escriban la respuesta a las preguntas: ¿qué paso?, ¿qué aprendí de lo que pasó?, ¿cómo aplicaré lo aprendido?,
    - Solicitando a las y los participantes expongan su discusión al grupo,
    - Resumiendo lo expuesto por el grupo,
    - Relacionando lo expuesto por el grupo con la metas del programa,
    - Solicitando al grupo escriban un compromiso individual, y
    - Mencionando los beneficios del cumplimiento de los compromisos.

La persona es competente cuando obtiene los siguientes:

PRODUCTOS

1. El reporte de compromisos elaborado:
    - Incluye el nombre de la dinámica,
    - Incluye el objetivo de la dinámica,
    - Describe el comportamiento de los participantes durante el desarrollo de la dinámica,
    - Describe cómo la dinámica contribuyó con las metas del programa,
    - Describe los ajustes realizados a la dinámica,
    - Describe los temas de discusión que se tocaron durante el cierre de la dinámica,
    - Incluye el resumen de la generación de compromisos del equipo,
    - Incluye los compromisos individuales,
    - Incluye recomendaciones para el grupo participante, e
    - Incluye mejoras / modificaciones / variaciones posibles a la dinámica.

La persona es competente cuando posee los siguientes:

CONOCIMIENTOS	NIVEL
1. Metacognición.	Comprensión

La persona es competente cuando demuestra las siguientes:

ACTITUDES/HÁBITOS/VALORES

1. Amabilidad: La manera en que da un trato cordial a las personas durante la evaluación de la dinámica.