

JORNADAS DE TRABAJO

Lanzarote

“Las competencias básicas en los nuevos currículos de la LOE, como ámbito de mejora. Repercusión en las actividades de aula y en la metodología”



Enero de 2008

16 enero



¿Qué son las competencias?

Una competencia es un conjunto de recursos potenciales, que nos permite integrar y utilizar los saberes, conocimientos, capacidades, habilidades, experiencias y actitudes que posee una persona para enfrentarse a diferentes tareas o problemas propios de los variados contextos o escenarios sociales en los que se desenvuelve.

Adaptado de MONEREO Y Pozo, 2007

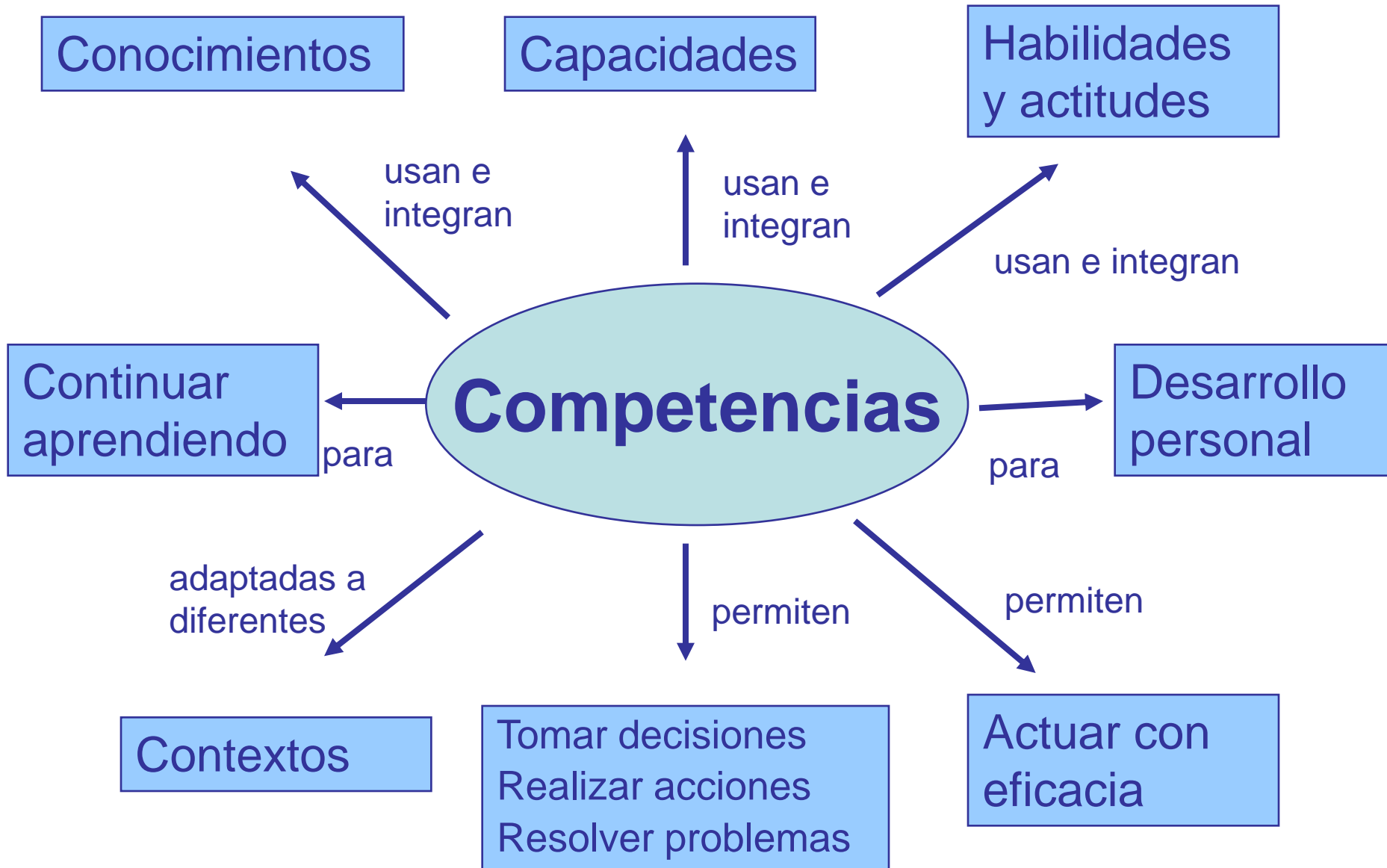
Las competencias nos permiten gestionar situaciones, movilizar nuestros saberes y habilidades y adaptarlos a los diferentes escenarios en los que se aplican. Suponen la capacidad de usar funcionalmente los conocimientos, habilidades y actitudes en contextos diferentes, tomando decisiones, actuando eficazmente y resolviendo las tareas o problemas asignados.

COMPETENCIA

Es la posibilidad de intervención eficaz en los diferentes ámbitos de la vida o ante una situación-problema concreta mediante acciones en las que se movilizan, al mismo tiempo y de manera interrelacionada, capacidades y componentes actitudinales, procedimentales y conceptuales.

Adaptado de Zabala y Arnau (2007)

¿Qué son las competencias?



Competencias

Son un conjunto de

saberes

Integran

conocimientos

capacidades

habilidades

actitudes

Nos permiten

Actuar eficazmente

Integrar y aplicar

Transferir aprendizaje

Resolver problemas y tareas relevantes

en diferentes

Contexto de la vida cotidiana

Debemos seleccionar y priorizar

Competencias básicas

su logro capacita para

Realización personal

Ejercicio ciudadanía activa

Incorporarse a la vida adulta satisfactoriamente

Aprendizaje permanente

Conviene diferenciar

Competencias básicas deseables

Competencias básicas imprescindibles

¿Qué son las competencias básicas?

Al alcance de la gran mayoría del alumnado

Esenciales para poder ejercitar los derechos y deberes ciudadanos

Aseguran formación común. Regulan promoción y titulación

competencias básicas

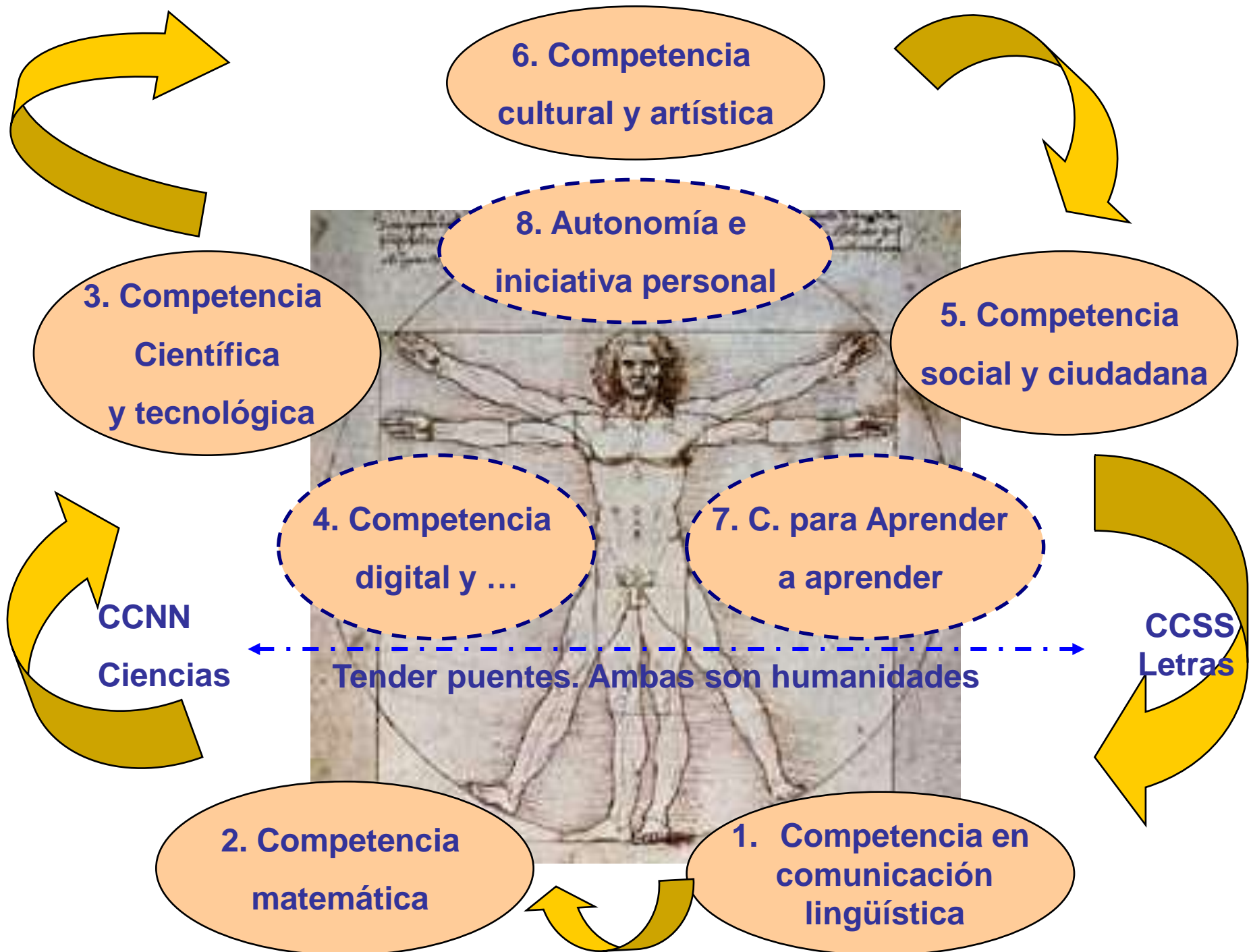
Determinan la evaluación diagnóstica (4º Primaria, 2º ESO)

Conjunto de habilidades, capacidades, conocimientos, experiencias y actitudes esenciales

Imprescindibles para garantizar el ejercicio de una ciudadanía activa

Las ocho competencias básicas





ÁMBITOS DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

Las ocho competencias básicas se pueden agrupar en tres grandes ÁMBITOS

I. ÁMBITO DE EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN (4)

1. C. Comunicación Lingüística
2. C. Matemática
6. C. Cultural y Artística.
5. C. Tratamiento de la Información y Competencia Digital

II. ÁMBITO DEL DESARROLLO PERSONAL (2)

7. C. para Aprender a Aprender
8. C. en la Autonomía e Iniciativa Personal

III. ÁMBITO DE LA RELACIÓN Y LA INTERACCIÓN (2)

3. C. en el Conocimiento y la Interacción con el Mundo Físico
- 5, C. Social y Ciudadana

RELACIÓN DE LAS COMPETENCIAS CON LAS ÁREAS O MATERIAS

Indicar con (***) el área o materia más relacionada con cada competencias básicas, con (**) las áreas o materias muy relacionadas con cada competencias básicas, con (*) las algo relacionadas y dejar en blanco las poco o nada relacionadas.

EDUCACIÓN PRIMARIA

	Conocimiento del Medio	Educación Artística	E. Física	Lengua Castellana y Literatura	Lengua Extranjera	Matemáticas
1. Competencia en comunicación lingüística.						
2. Competencia matemática.						
3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.						
4. Tratamiento de la información y competencia digital.						
5. Competencia social y ciudadana.						
6. Competencia cultural y artística.						
7. Competencia para aprender a aprender.						
8. Autonomía e iniciativa personal						

RELACIÓN DE LAS COMPETENCIAS CON LAS ÁREAS O MATERIAS

Indicar con (***) el área o materia más relacionada con cada competencias básicas, con (**) las áreas o materias muy relacionadas con cada competencias básicas, con (*) las algo relacionadas y dejar en blanco las poco o nada relacionas.

EDUCACIÓN PRIMARIA

	Conocimiento del Medio	Educación Artística	E. Física	Lengua Castellana y Literatura	Lengua Extranjera	Matemáticas
1. Competencia en comunicación lingüística.						
2. Competencia matemática.						
3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.						
4. Tratamiento de la información y competencia digital.						
5. Competencia social y ciudadana.						
6. Competencia cultural y artística.						
7. Competencia para aprender a aprender.						
8. Autonomía e iniciativa personal						

CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA/MATERIA A CADA UNA DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

Competencia básica n.º 1. Competencia en comunicación lingüística

ÁREA/MATERIA:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS
n.º del criterio, y aspectos más relevantes que contribuyen a las CC BB	Contenidos más relevantes.

CC BB n.º 2. Matemática;ÁREA/MATERIA :.....

CURSO/NIVEL:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS
n.º del criterio, y aspectos más relevantes que contribuyen a las CC BB	Contenidos más relevantes.

COMPETENCIA GENERAL BÁSICA



Dimensiones



**Competencias
específicas
(Subcompetencias)**



Graduación



Grado de dominio

Indicadores de logro

Las ocho competencias básicas y sus dimensiones

1. Competencia en comunicación lingüística



1. Hablar y escuchar
2. Leer
3. Escribir

2. Competencia matemática



1. Números y calculo
2. Resolución de problemas. 3. Medida.
4. Geometría. 5. Tratamiento de la información. Azar

3. Competencia e el conocimiento y la interacción con el mundo físico,



1. Conocimiento de objetos cotidianos.
2. Procesos tecnológicos. 3. Consumo.
4. Medio ambiente. 5. Salud

4. Tratamiento de la información y competencia digital



1. Los sistemas informáticos (Hardware, redes, software.
2. El sistema operativo
3. Uso de Internet. 4. Uso de programas básicos
5. Actitudes necesarias con las TIC

5. Competencia social y ciudadana



1. Habilidades sociales y autonomía
2. Sociedad y ciudadanía. 3. Pensamiento social
4. Espacio y tiempo,

6. Competencia cultural y artística.



1. Comprensión artística
2. Expresión artística
3. Actitud ante el hecho artístico

7. Competencia para aprender a aprender



1. Elaborar planes para abordar situaciones. 2. Aplicar y evaluar acciones

8. Autonomía e iniciativa personal



1. Asumir proyectos y responsabilidades
2. Tomar decisiones fundamentadas

LAS COMPETENCIAS BÁSICAS. ÁMBITO LINGÜÍSTICO [13]

Dimensión: Hablar y escuchar	Dimensión: Leer	Dimensión: Escribir
<ol style="list-style-type: none">1. Expresar y comprender las ideas, los sentimientos y las necesidades.2. Ajustar el habla a las características de la situación comunicativa.3. Utilizar formas diversas de discurso en la comunicación.4. Implicarse activamente en la conversación y adoptar una actitud dialogante .5. Aprender a hablar diferentes lenguas y a valorar su uso y aprendizaje.	<ol style="list-style-type: none">6. Poner en práctica las habilidades necesarias para una correcta lectura expresiva.7. Poner en práctica las habilidades necesarias para la comprensión de lo que se lee.8. Leer textos de diversa tipología.9. Implicarse activamente en la lectura.	<ol style="list-style-type: none">10. Poner en práctica las habilidades necesarias para escribir.11. Poner en práctica las habilidades necesarias para componer un texto bien escrito.12. Escribir textos de diversa tipología.13. Implicarse activamente en la escritura.

DIMENSIÓN: HABLAR Y ESCUCHAR

Competencia 1: Expresar y comprender las ideas, los sentimientos y las necesidades. Gradación

Primaria

1.1 Comunicar a otra persona, de la forma más clara y educada posible, una necesidad, un deseo, un sentimiento, una preferencia, una petición de ayuda, un ofrecimiento...

1.2. Formular y responder preguntas cara a cara de manera precisa en los ámbitos cotidianos de la expresión oral (diálogo, conversación)

1.3. Saludar, despedirse, presentarse, dirigirse a alguien, pedir permiso... con fórmulas y tratamiento adecuados.

1.4. Aportar información lo más ordenadamente posible sobre los acontecimientos, experiencias y puntos de vista

1.5....

Secundaria

1.6 Tener claro el objetivo que se quiere conseguir cuando se expresa un sentimiento, un deseo, una necesidad..., cuando se aporta o se pide una información, cuando se expone un conocimiento.

1.7 Expresar las opiniones personales y las dudas de manera respetuosa cuando se habla en público, delante de personas mayores, en una entrevista, un debate, una asamblea, una reunión.

1.8. Extraer la información esencial de un discurso, pudiendo objetivarlo en forma de apuntes, recuerdos, comentarios...

Pautas de evaluación

- La presentación de dibujos, fotografías, carteles, propaganda, etc. con la intención que el alumno/a, individualmente o en grupo reducido, describa, narre, explique, razone y justifique, valore... a propósito de la información que estos materiales ofrecen.
- La presentación pública, por parte del alumnado, de alguna producción elaborada personalmente o en grupo para ser retransmitida por algún medio audiovisual.
- Los debates en grupo en torno a algún tema muy conocido, o de algún otro más desconocido, en que los alumnos asuman los papeles o roles diferenciados.

Educación en el siglo XXI:

- aprender a aprender,
- aprender a hacer,
- aprender a ser,
- aprender a convivir
- (La educación encierra un tesoro. Delors, J. 1996)

*la educación se concibe como un **aprendizaje permanente**, que se desarrolla a lo largo de la vida. En consecuencia, todos los ciudadanos deben tener la **posibilidad de formarse** dentro y fuera del sistema educativo, con el fin de adquirir, actualizar, completar y ampliar sus capacidades, conocimientos, habilidades, aptitudes y competencias para su desarrollo personal y profesional. (Preámbulo LOE-2006)*

Decálogo de competencias para convivir en el Siglo XXI

1. Buscar información de manera crítica

2. Leer para comprender

3. Escribir con argumentos para convencer

4. Automatizar las rutinas para pensar en lo relevante

5. Analizar problemas de forma rigurosa para intentar su solución

6. Escuchar con atención para comprender

7. Hablar claro y con rigor para convencer

8. Crear empatía para agradecer

9. Cooperar con los demás para tener éxito

10. Fijarnos metas razonables par superarnos día a día

Competencias para

1. Escenario educativo



Gestionar el conocimiento y el aprendizaje.
Aprendiz permanente y autónomo
Saber buscar información y transformarla en conocimientos

2. Escenario Profesional y laboral.



Acceso al mundo laboral y ejercicio profesional
Ser un profesional eficaz.

3. Escenario Comunitario, vecino y ciudadano



Habilidades sociales. Convivencia y relaciones interpersonales.
Ser un ciudadano participativo y solidario

4. Escenario Personal y familiar



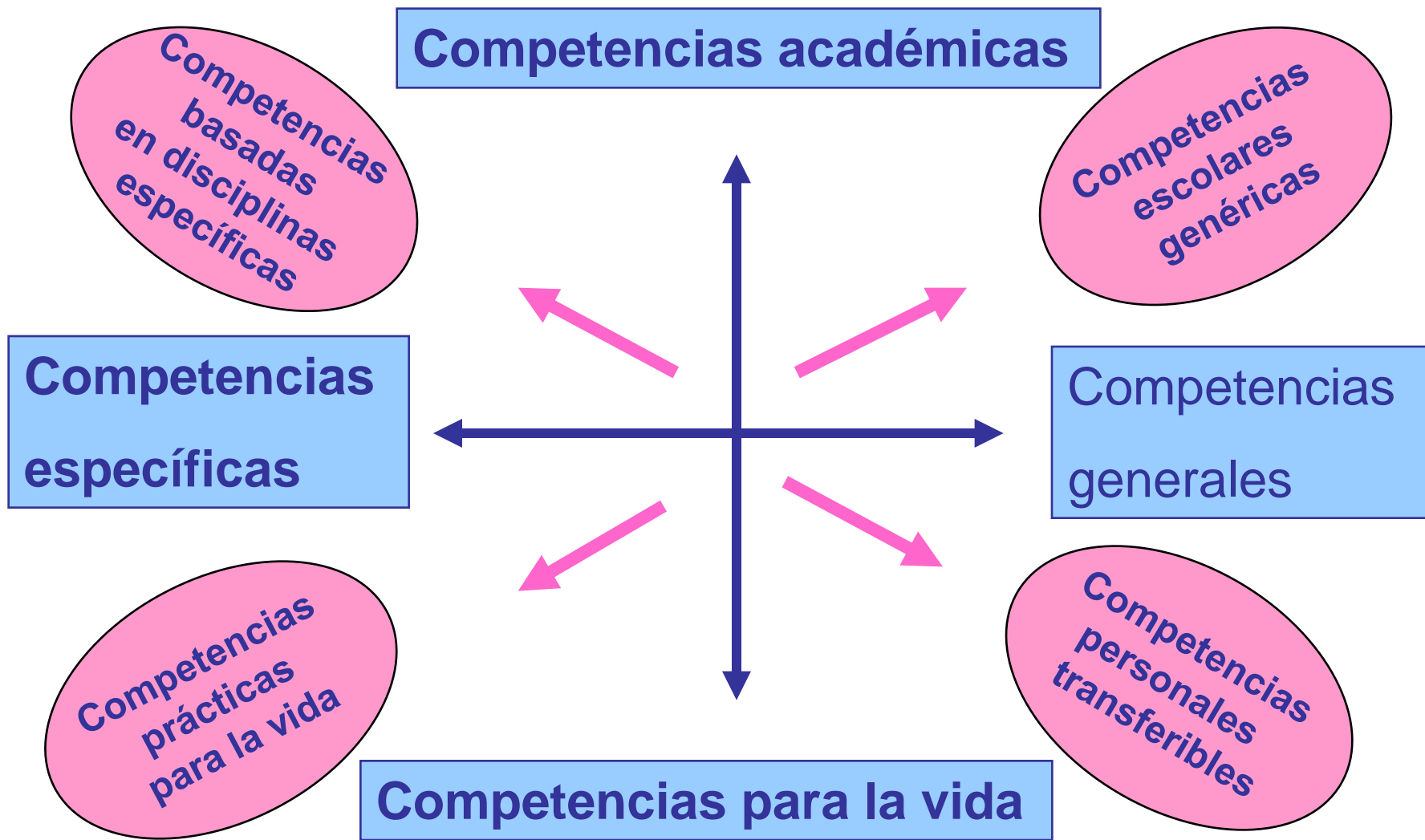
Autoestima y ajuste personal
Ser una persona feliz

En que competencias debe formar la escuela

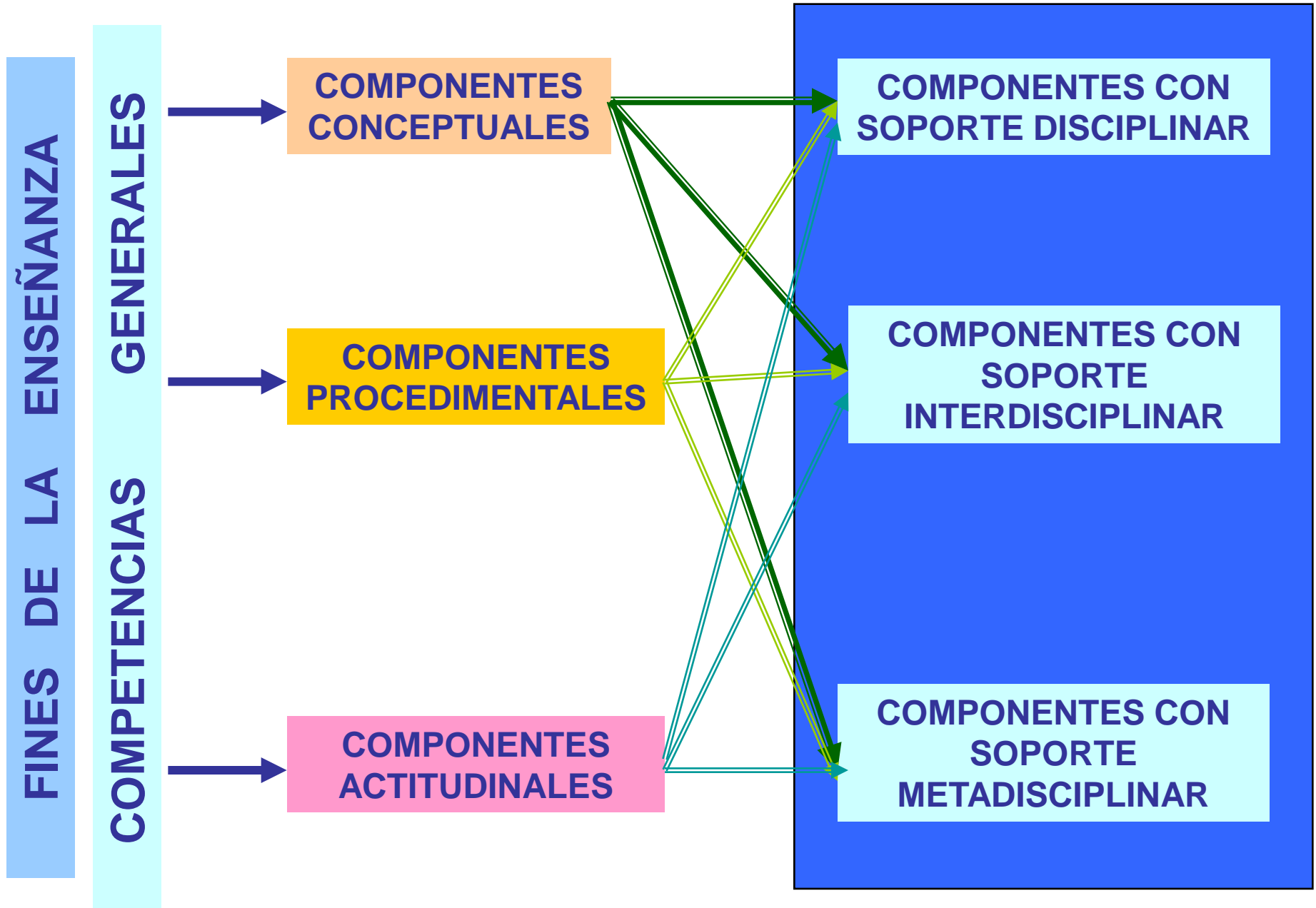
Problemas o tareas Escenarios sociales	1. Problemas prototipicos o habituales	2. Problemas emergentes	3. Problemas invisibles generados por instancias dedicadas la formación
1. Escenario educativo a lo largo de toda la vida			
2. Escenario laboral y profesional empleo			
3. Escenario comunitario vecinos, conciudadanos			
4. Escenario personal y familiar			

Los cuatro campos de las competencias

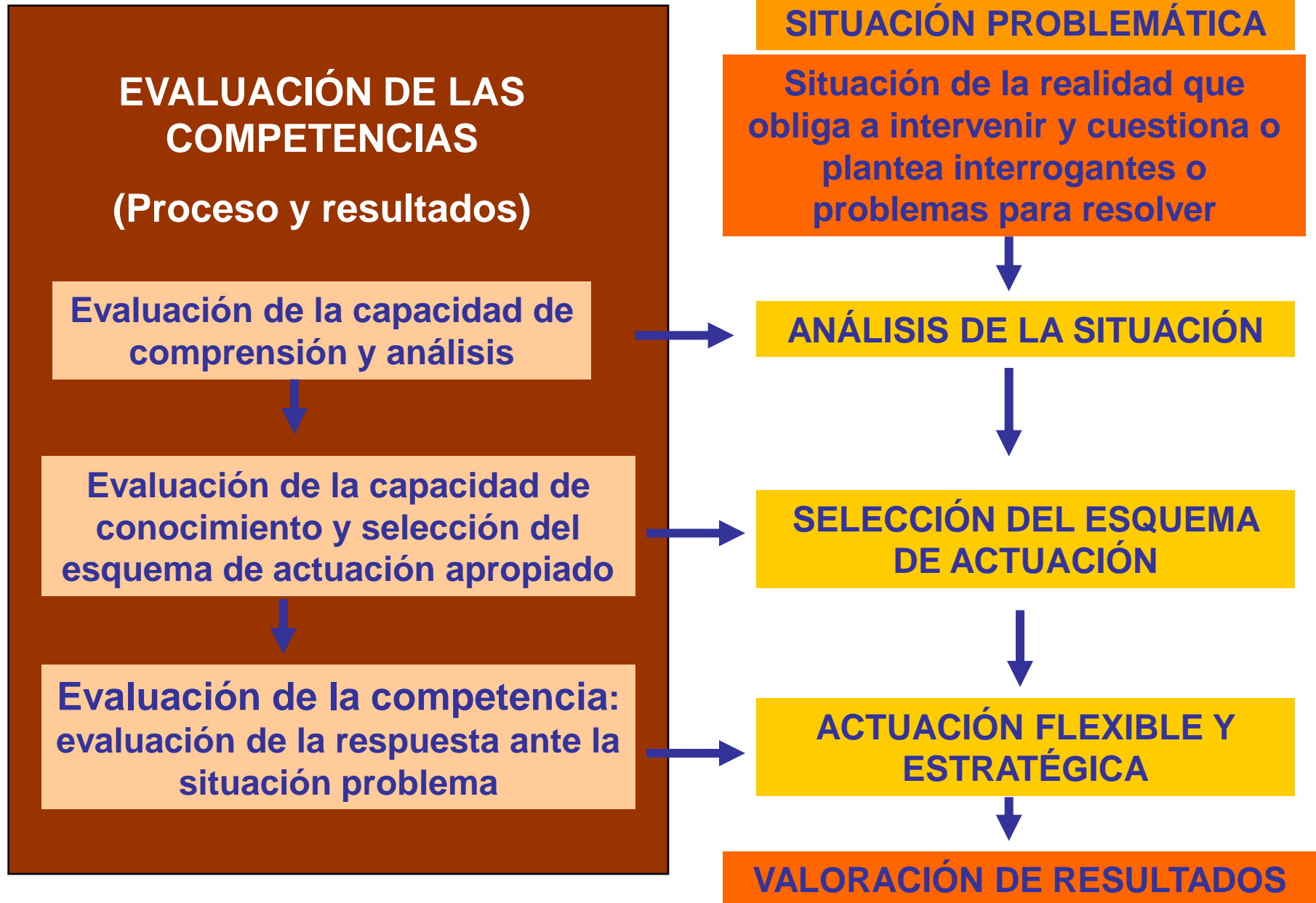
(Adaptado de Barnet, 1996)



Soporte disciplinar de los componentes de las competencias generales



Evaluación en el proceso de actuación competente



Diseño de pruebas, cuestionarios y tareas para su aprendizaje y evaluación
Listas de control de competencias

Primer Trimestre. Prueba I	Competencias y subcompetencias															
Curso:	1		2		3			4		5		6		7	8	
Alumnado	1.1	1.2	2.1	2.2	3.1	3.2	3.3	4.1	4.2	5.1	5.2	6.1	6.2	7.1	8.1	
1.																
2.																
3.																
4.																
5.																
6.																
7.																
8.																
9.																
10.																
11.																
12.																
13.																
14.																
15.																
16.																
17.																
18.																
19.																
20.																
21.																
22.																

*1. Lo alcanza con excelencia 2. Lo alcanza satisfactoriamente 3. Alcanza lo básico imprescindible
 3. No lo alcanza, pero está en proceso 4. No lo alcanza pero se esfuerza 5. Ni lo alcanza ni se esfuerza

Competencias	Subcompetencias o competencias específicas
1. Competencia en comunicación lingüística	1.1 1.2
2. Competencia matemática.	2.1

COMPETENCIA GENERAL

COMPETENCIA
ESPECÍFICA

diseñar

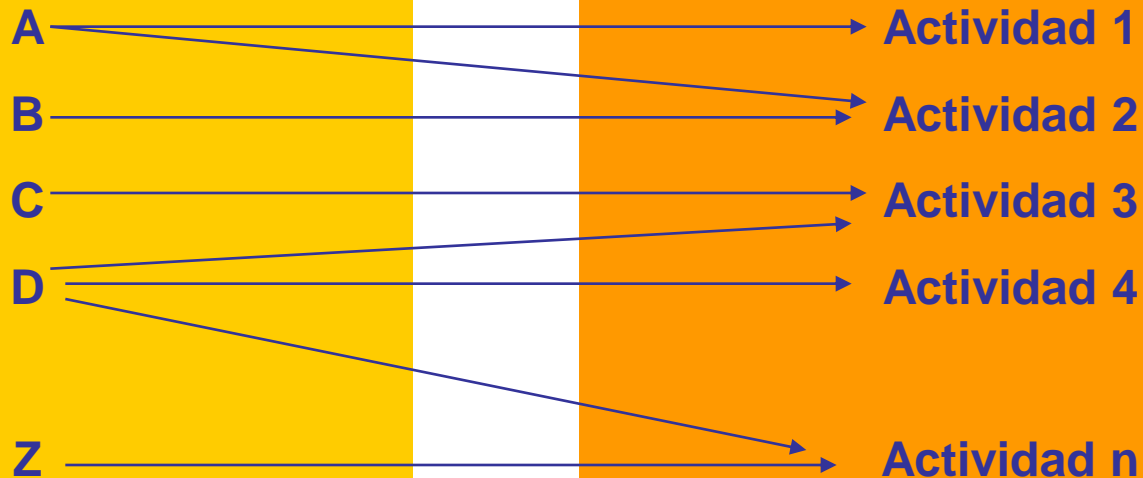
SITUACIÓN
PROBLEMÁTICA

se manifiesta

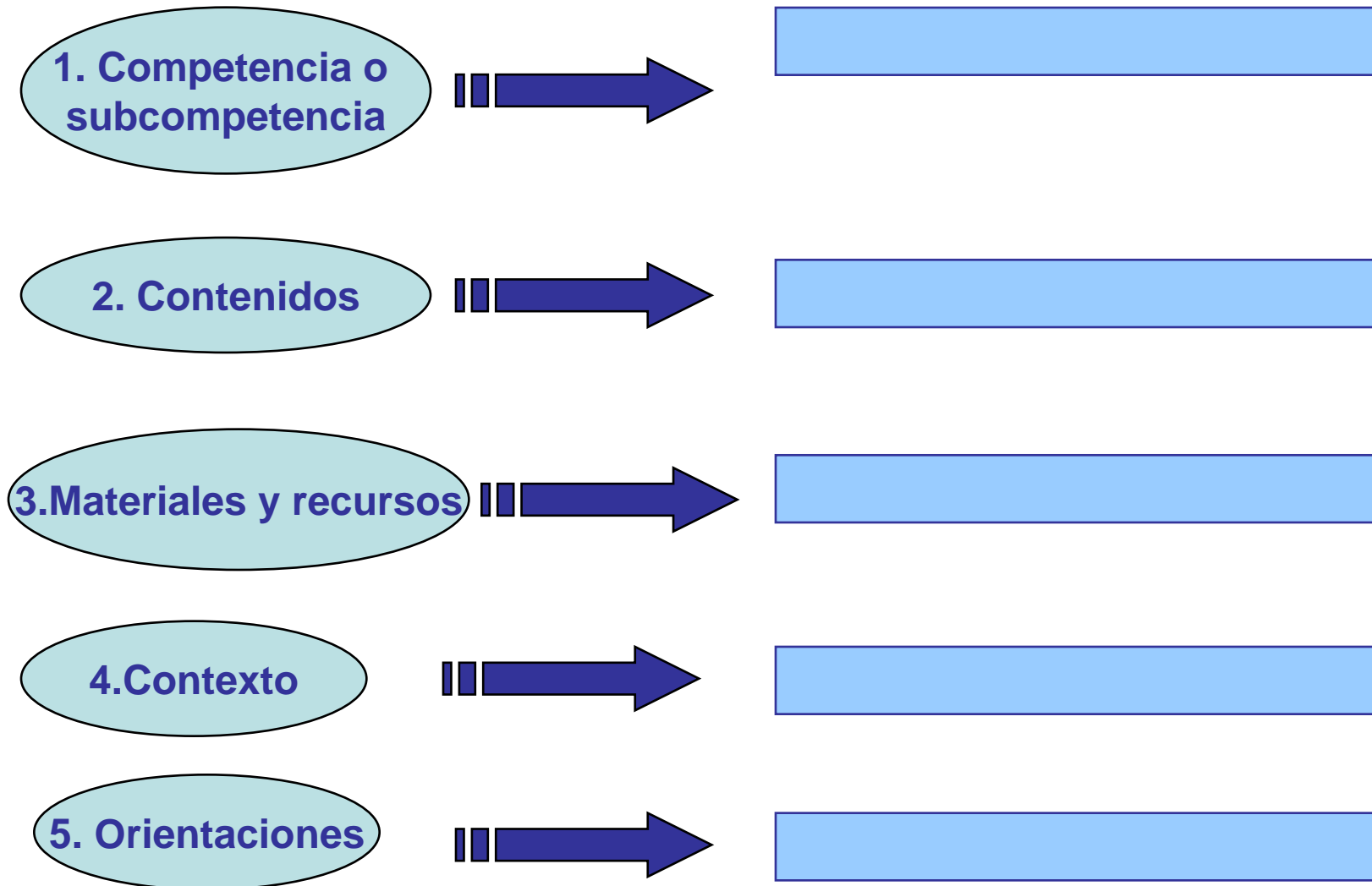
actuación eficaz

INDICADORES DE LOGRO

INDICADORES DE EVALUACIÓN



Componentes de una tarea o actividad. Orientaciones para el diseño de tareas o actividades. Matriz de competencias



Análisis de tareas o actividades, que contribuyan al desarrollo de competencias

Competencia

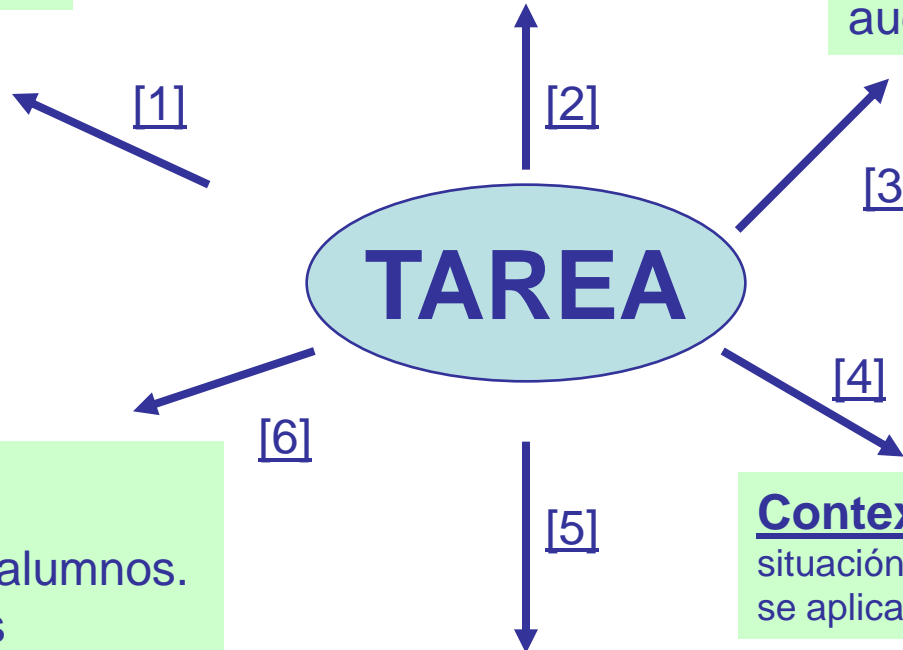
Competencias que se deben adquirir con la realización de la tarea

Contenido

Contenidos necesarios para comprender y realizar la tarea

Materiales y recursos

Tipos de materiales didácticos: escritos, audiovisuales, informáticos



Organización

Agrupamientos de alumnos.
Espacios y tiempos

Contexto Escenario social o situación real o simulada en la que se aplica esta tarea

Orientaciones metodológicas y para la evaluación

Tipo de actividad.	Objetivos	Dificultades de aprendizaje
Estrategias didácticas.	Criterios e instrumentos de evaluación	

Consecuencias metodológicas

Proporcionar “vivencias” integradas, experiencias vitales.

complejas

reales



- ✓ estimulan el aprendizaje estratégico
- ✓ Movilizan, ponen en marcha, los resortes de conocimiento, habilidades, actitudes y aptitudes para resolver problemas.

Consecuencias didácticas-2

1. Centro de l currículum.

el alumno no los contenidos
desarrollo de sus capacidades

2. Capacitar para resolver problemas de la vida real.
aprendizaje de experiencias, activo, significativo

programación interdisciplinar

3. Trabajo en equipo de Profesores.

4. Reorganización tiempo escolar.

5. Planificación curso diferente

6. Organización flexible. Autonomía docente.

7. Educación integral. Dimensión afectiva.

CONSECUENCIAS DIDÁCTICAS - 3

1. Foco de atención

capacidades, no contenidos

Los contenidos no valen por sí mismos.

Son **componentes** de la competencia, es preciso operativizarlos



2. Capacitar para resolver problemas de la vida diaria

Transferencia de los aprendizajes.

- Funcionalidad.
- E/A a partir de situaciones reales.
- Globalización, proyectos, juegos, problemas...
- Experiencia. Currículum real.
- Movilizar la actividad del alumno
- E. Activa, significativa.

CONSECUENCIAS DIDÁCTICAS - 4

Integración didáctica

- ✓ Competencias transversales
- ✓ Trabajo en equipo de los/as docentes para acordar:
 - ✓ Componentes de las competencias. (- qué saberes; - qué habilidades; - qué actitudes)
 - ✓ La selección de aquellos que se consideren esenciales.
 - ✓ Las “situaciones” de aprendizaje.
 - ✓ La secuenciación indicadora del progreso en la competencia.
 - ✓ Los materiales
 - ✓ La evaluación

4. Reorganización del tiempo escolar

5. Planificación del desarrollo curricular más integrado

Determinación de:

- ✓ Competencias transversales.
- ✓ Competencias específicas de campo.
- ✓ La vinculación entre las dos.
- ✓ Los contenidos implicados
- ✓ Las “situaciones” de aprendizaje y su calendario.
- ✓ La evaluación de los niveles de logro de cada competencia.
- ✓ Actividades, materiales ...

6. **Organización flexible.**

7. **Educación más integral. Dimensión afectiva**

Efectividad trabajo en competencias

-Asumir los principios pedagógicos que implica.

- Sujeto humano
creador de lenguajes

Lenguajes científicos,
artísticos, técnicos

Sujeto

- Cambio curricular y metodológico.

- Avance educación :

- frente retos cambio, complejidad, incertidumbre

- construcción proyecto personal

Todo esto lleva a ...

- ✓ Generar actividades que obliguen al alumnado a vincular y relacionar los conocimientos de áreas separadas en función de una situación (contexto).
- ✓ Desarrollar actividades tipo informe PISA.
- ✓ Aplicar integradamente conocimientos procedentes fundamentalmente de Matemáticas, Lengua o Ciencias de la Naturaleza y Ciencias Sociales.

¿Cómo contribuyen los Currículos al diseño de las TAREAS?



Competencias educativas generales (País vasco)

1.- Aprender a aprender y a pensar:	<ul style="list-style-type: none">1.1.- Interpretación de la información: pensamiento comprensivo1.2.- Generación de información: pensamiento creativo1.3.- Evaluación de la información: pensamiento crítico1.4.- Toma de decisiones1.5.- Resolución de problemas1.6.- Utilización de recursos cognitivos
2.- Aprender a comunicar:	<ul style="list-style-type: none">2.1.- Lenguaje oral2.2.- Lenguaje escrito2.3.- Otros lenguajes2.4.- Medios de comunicación social2.5.- Tecnologías de la Información y Comunicación2.6.- Conciencia socio-comunicativa
3.- Aprender a vivir juntos:	<ul style="list-style-type: none">3.1.- Relación interpersonal3.2.- Participación democrática3.3.- Colaboración y trabajo en grupo3.4.- Normas de convivencia social3.5.- Diversidad (género e intercultural)3.6.- Resolución de conflictos
4.- Aprender a ser yo mismo:	<ul style="list-style-type: none">4.1.- Corporeidad4.2.- Autocontrol y equilibrio emocional4.3.- Autoestima4.4.- Autonomía4.6.- Sensibilidad estética4.6.- Integración personal
5.- Aprender a hacer y a emprender:	<ul style="list-style-type: none">5.1.- Fase analítica: captar y retener información.5.2.- Fase creativa: elaborar nuevas ideas y soluciones.5.3.- Fase de innovación: llevar las ideas a la práctica5.4.- Fase de evaluación: evaluación del impacto5.5.- Aplicación del proceso emprendedor

Esto es todo por hoy amigos y amigas.

Hasta el próximo día

Y POR ÚLTIMO.....

TODOS
TENEMOS ALGO
QUE APORTAR Y
MUCHO QUE
APRENDER

