

INCORPORAR LAS COMPETENCIAS EN NUESTRAS PROGRAMACIONES

ENRIC CATURLA

DOCTOR EN PEDAGOGÍA

RESPONSABLE DE FORMACIÓN DE LA FUNDACIÓN

JESUITES EDUCACIÒ. BARCELONA

La LOE define el currículum como: *conjunto de objetivos, competencias básicas, contenidos, métodos pedagógicos y criterios de evaluación de cada una de las enseñanzas reguladas por la ley.*

Por tanto, los elementos que definen el currículum son:

- Objetivos generales de la etapa y de cada materia: capacidades que se desarrollan.
- Competencias básicas.
- Contenidos: conceptos, procedimientos, valores.
- Métodos pedagógicos.
- Criterios de evaluación.

Es evidente que la Administración podría haber estructurado los currícula en función de las competencias, pero no lo ha hecho, básicamente porque es muy difícil.

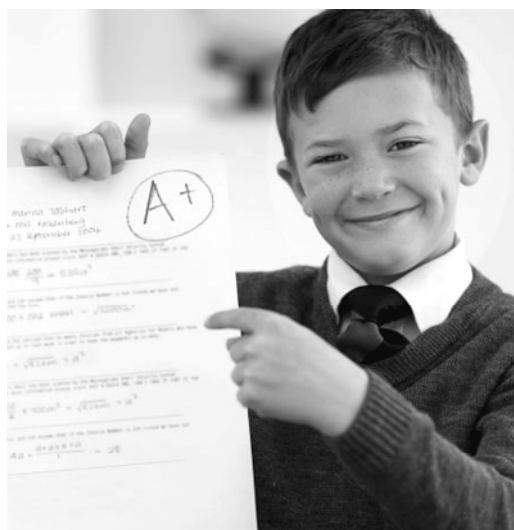
Los profesores hemos sido capaces estos últimos años de incorporar las capacidades en nuestras programaciones, pero el eje vertebrador sigue formado por los contenidos. Todavía no nos atrevemos a programar por capacidades. Hacerlo por competencias queda aún más lejos de nuestras "competencias".

Por lo tanto, no parece realista pensar que seremos capaces de estructurar un currículum alrededor de las competencias. De momento, no. Sería una gran imprudencia proponerlo de forma generalizada.

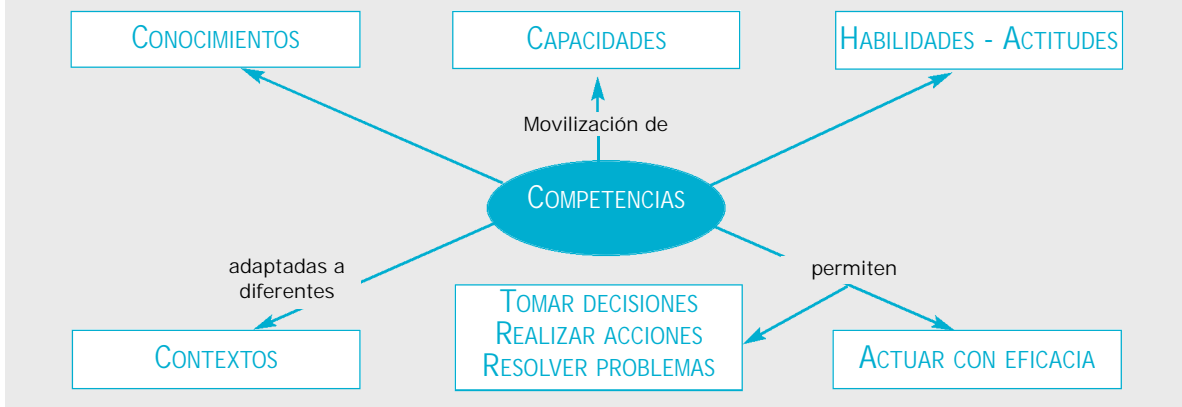
¿QUÉ SON LAS COMPETENCIAS?

La mayoría de los autores entienden por competencia la capacidad de movilizar conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes para afrontar nuevas situaciones, resolver problemas, tomar decisiones y, en definitiva, actuar con eficacia.

Descomponer las competencias en indicadores más concretos no es una tarea sencilla y exige una manera de proceder. En este artículo, y en otro que saldrá el próximo mes, se ofrecen orientaciones para tal fin.



¿QUÉ SON LAS COMPETENCIAS?



Ser competente significa saber responder a diferentes contextos, saber afrontar situaciones que proceden de la realidad y que, por lo tanto, presentan una cierta complejidad. No se trata pues de resolver el típico ejercicio o problema de índole académico que ha sido simplificado de forma adecuada para hacerlo más asequible. Se trata de saber actuar frente a una realidad compleja y esto, normalmente, requerirá movilizar conceptos y procedimientos pertenecientes a diferentes áreas de conocimiento. Esto hace que el trabajo de las competencias tenga necesariamente un tratamiento interdisciplinar.

Ser competente en el lenguaje ordinario, y también en el pedagógico, significa actuar con eficacia, saber tomar las decisiones adecuadas para afrontar nuevas situaciones, para resolver problemas.

Las competencias forman parte del reino del "saber hacer". Para movernos en este territorio debemos tener disponibles los hechos, los conceptos, las teorías y los procedimientos, ya que en caso contrario no los vamos a poder movilizar. Por lo tanto, trabajar las competencias no nos exime de tratar con profundidad y rigor los contenidos conceptuales. Muy al contrario, el aprendizaje de estos conceptos debe ser realmente significativo para poder movilizarlos y aplicarlos y así poder ejercer la competencia. Un aprendizaje mecánico o memorístico no nos permite la adecuada utilización de los contenidos conceptuales.

Como en definitiva se trata de abordar nuevas situaciones y de resolver problemas, los conocimientos estratégicos y los heurísticos son indispensables.

La metacognición y la autorregulación son procesos que debe utilizar todo alumno competente. Adquirir estas capacidades debe ser objeto de nuestra didáctica.

En definitiva y de una forma más simple: para ejercer una competencia como para cualquier proce-

so de aprendizaje es necesario poder (capacidades, habilidades, conocimientos), saber (conocimientos estratégicos) y querer (actitudes y motivación).

¿CÓMO INCORPORAR LAS COMPETENCIAS A NUESTRAS PROGRAMACIONES? UNA MANERA DE PROCEDER

Decíamos en un artículo anterior que una manera de hacerlo era:

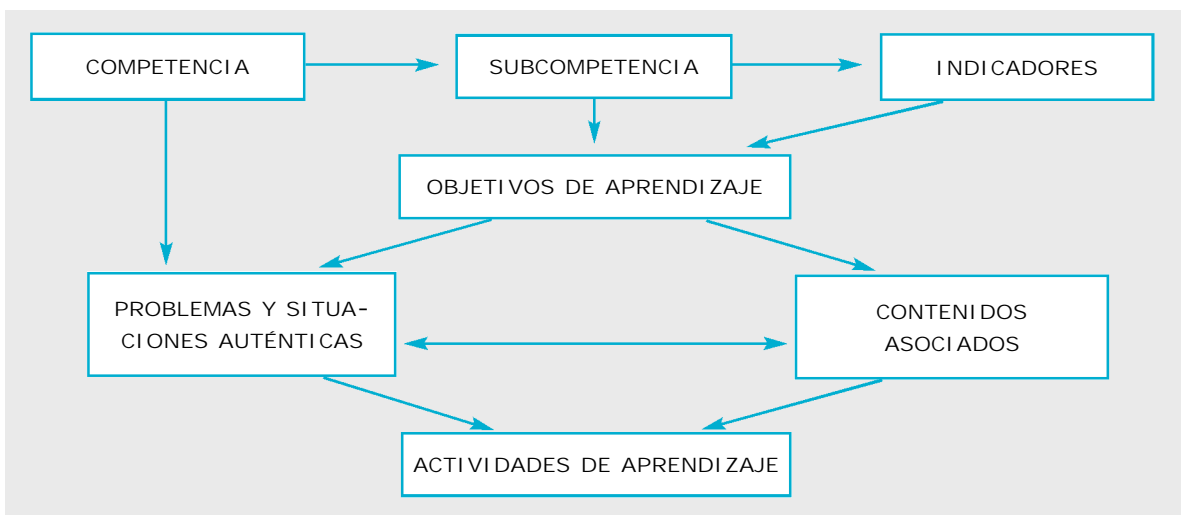
- | |
|--|
| 1.- Descomponer la competencia en subcompetencias, ya que una competencia es demasiado genérica y no es didácticamente manipulable. |
| 2.- A cada subcompetencia le asociaremos algunos (no muchos) indicadores. |
| 3.- Estas subcompetencias y sus indicadores no nos permitirán redactar objetivos de aprendizaje "competencialmente sazonados". |
| 4.- Estos objetivos nos llevarán a situaciones y problemas auténticos, esto es relacionados con la realidad, con la vida cotidiana y a unos contenidos asociados necesarios para afrontar la nueva situación o resolver el problema. |

Este último paso nos dibuja perfectamente unas actividades de aprendizaje a realizar.

En el esquema de la página siguiente resumimos este proceso.

VEAMOS ALGÚN EJEMPLO

Consideremos la competencia: "aprender a aprender". Debemos descomponerla, ya que en caso contrario es muy difícil de manipular didácticamente la competencia en su conjunto. Una posible descomposición de esta competencia en subcompetencias podría ser:



DESCOMPOSICIÓN EN SUBCOMPETENCIAS DE LA COMPETENCIA

- 1.- Dominio de las principales estrategias de aprendizaje y técnicas de estudio.
- 2.- Autoconocimiento y autoestima
- 3.- Capacidad para autoevaluarse y autorregularse
- 4.- Habilidades para el trabajo cooperativo
- 5.- Capacidad de planificación estratégica de las tareas para la realización de proyectos.
- 6.- Dominio de las técnicas para la obtención, selección, estructuración y presentación de las informaciones.

“ APRENDER A APRENDER ”

Evidentemente pueden hacerse otras. Es importante no desmenuzar la competencia excesivamente, ya que podríamos obtener un número demasiado elevado de subcompetencias.

Una vez hecho esto, a cada subcompetencia hay que asociarle algunos indicadores (dos o tres) que permitirán incorporarla en las actividades de enseñanza aprendizaje y posteriormente evaluarla.

Siguiendo con el ejemplo anterior podríamos construir una tabla como la que presentamos a la derecha.

Estos indicadores ya son operativos desde el punto de vista didáctico y los podemos incorporar a nuestros objetivos de aprendizaje, esto es relacionarlos con los contenidos.

Un paso importante a realizar es decidir para cada subcompetencia cuál será el área principal desde donde la trabajaremos y cuáles serán las áreas que

COMPETENCIA	SUBCOMPETENCIA	INDICADORES
Aprender a aprender	Dominio de las principales estrategias de aprendizaje y técnicas de estudio.	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar correctamente subrayados, resúmenes, esquemas... • Dado un texto obtener la información y hacer una síntesis oral y escrita del mismo • Memorizar las informaciones relevantes.
	Dominio de las técnicas para la obtención, selección, estructuración y presentación de las informaciones.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar adecuadamente los buscadores en Internet. • Saber escoger la información relevante. • Presentar de forma clara una síntesis de la información.

colaborarán en el trabajo de esa subcompetencia. Para el área principal será necesario diseñar una didáctica apropiada para “enseñar” la subcompetencia. Las áreas colaboradoras la usarán y la evaluarán.

Estas últimas operaciones pueden recogerse en cuadros como los que presentamos a continuación en la página siguiente:

SUBCOMPETENCIA	ÁREA PRINCIPAL	ÁREAS COLABORADORAS

CADA ÁREA

SUBCOMPETENCIA	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	METODOLOGÍA
.....

De esta forma podemos ir incorporando las competencias en nuestras programaciones. Es una forma de hacerlo, existen otras. En cualquier caso y

como se desprende de lo dicho, hacerlo bien implica un trabajo en equipo de los profesores del ciclo y de la etapa.■



→ En ninguna región del mundo mujeres y hombres gozan de los mismos derechos.

InteRed trabaja para generar una actitud crítica ante las desigualdades que viven las mujeres, dar a conocer su contribución al desarrollo humano y educar en la equidad de género.

Únete a la Red que quiere hacer posible otro mundo

www.intered.org

→ C/ Seminario de Nobles 4 – 5º C.
28015 • Madrid • Tel: 91 541 64 58

→ Hazte socio y /o colabora en:
BSCH: 0049-0356-51-2710420284