



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 30– MAYO DE 2010

“LAS COMPETENCIAS BÁSICAS Y EL PROCESO PROGRAMADOR”

AUTORÍA JUAN GARCIA CANTOS
TEMÁTICA PROGRAMACIÓN Y COMPETENCIAS BÁSICAS
ETAPA ED. PRIMARIA

Resumen

Mediante la redacción de éste artículo pretendo establecer la estrecha relación que mantienen las competencias básicas con el diseño y planificación de la programación del currículo escolar que deben llevar a cabo los profesionales de la enseñanza en la etapa de Educación Primaria.

Palabras clave

Competencias Básicas.

Programar.

Objetivos.

Contenidos.

Criterios de Evaluación.

Capacidades.

Metodología.

Actividades.

Con el paso de los años la estructura del sistema educativo ha ido cambiando, tratando de adaptarse a la realidad social de cada época, intentando siempre no permanecer ajena a los cambios políticos, sociales, económicos y culturales que se iban produciendo. Esto se concretaba a través de las distintas reformas educativas, buscando dar respuesta a las necesidades formativas que la sociedad del momento demandaba. Acertadas o no, con las mencionadas reformas se pretendía preparar a alumnos y alumnas para desenvolverse en la vida con cierta eficacia y contribuir activa y productivamente como miembro de la sociedad.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 30– MAYO DE 2010

Durante años, la enseñanza se ha basado en la transmisión de conocimientos, en su mayor parte conceptuales, que se adquirían normalmente de manera descontextualizada y sin tener muy claro si eran los contenidos adecuados y necesarios para el desarrollo integral de una persona. No se cuestionaba demasiado la verdadera utilidad y funcionalidad de los mismos, considerando de manera equívoca que la sucesiva acumulación de estos por parte de un individuo le suponía instantáneamente una serie de capacidades que le hacían competente para resolver distintos problemas y situaciones. Algo que hoy en día no puede más que considerarse como algo completamente cuestionable. Esto es así, ya que sabemos que para ser competentes en la realización de determinada tarea, debemos poseer una serie de capacidades (a la postre elementos que componen una competencia y que son indicadores de posibilidad para realizar una acción con éxito) que podamos poner en práctica según las exigencias del contexto en el que se presenta dicha tarea.

Empezamos a hablar ya de competencia, un término relativamente novedoso para la educación, aunque muchos profesionales de la docencia sostienen que es algo que se ha tratado siempre, y que proviene principalmente del mundo empresarial, donde se han buscado de manera sistemática a personas competentes en diferentes ámbitos de la vida, frente a otras con un gran dominio conceptual o teórico. Es esta visión por la que han apostado diferentes organismos tanto internacionales como nacionales, así como autores de reconocido prestigio en el campo de la pedagogía y la psicopedagogía.

Se propone un nuevo enfoque educativo basado en la adquisición de una serie de competencias. Para establecer dicho enfoque, por un lado se alega que son muchos los alumnos y alumnas que consiguen aprender una serie de conceptos de las diferentes materias que tratan en el aula, pero que luego no saben aplicarlos de una manera práctica para resolver problemas cotidianos. Por otro, se cuestionan los contenidos seleccionados como indispensables en el currículo escolar, aduciendo que se deben adecuar a la realidad social y estar constituidos por los conocimientos necesarios para el desarrollo de las competencias establecidas. Pero ¿cuáles son estas competencias?, para esta pregunta hay diversas respuestas.

Según la Comisión Europea:

- Comunicación en la lengua materna.
- Comunicación en lenguas extranjeras.
- TIC.
- Competencias básicas en matemáticas, ciencia y tecnología.
- Espíritu emprendedor.
- Competencias interpersonales y cívicas.
- Capacidad de aprender
- Cultura general.

Para la OCDE en su proyecto DeSeCo (Definición y Selección de Competencias) se resumieron en tres grupos:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 30– MAYO DE 2010

- Actuar de manera autónoma.
- Utilizar herramientas de manera interactiva.
- Funcionar en grupos socialmente heterogéneos.

Finalmente, las competencias que se incluyen en el currículo español, a partir de las definidas por la Unión Europea y convenientemente adaptadas a las características específicas de nuestro sistema educativo, son:

- Competencia en comunicación lingüística: persigue usar el lenguaje de manera eficaz tanto en el ámbito oral como en el escrito, ya que es el vehículo para nuevos aprendizajes. Esta competencia trata de fomentar su utilización en cualquier contexto a través del reconocimiento de las convenciones sociales que regulan los intercambios comunicativos, así como incidir en la importancia del lenguaje como regulador del pensamiento y la conducta.
- Competencia matemática: su finalidad es el uso adecuado de números, operaciones, razonamientos y conceptos matemáticos, que permitan enfrentarse a un individuo a la resolución de problemas y situaciones cotidianas, tanto del ámbito laboral como personal.
- Autonomía e iniciativa personal: ésta competencia se basa en gran medida en promover en una persona la capacidad para tomar decisiones propias y hacerse responsable de ellas en cualquier ámbito vital. En ésta competencia entran en juego el refuerzo de aspectos de la personalidad tan importantes como la autoestima, la actitud crítica, la perseverancia, la asertividad, etc.
- Competencia digital y tratamiento de la información: busca como fin el desarrollo de la capacidad de un individuo para buscar, seleccionar y transmitir información, convirtiéndola en conocimiento. Se promueve la postura crítica y el análisis ante los mensajes que se reciben desde los diferentes medios de comunicación: prensa escrita, radio, televisión, Internet, etc. Se insiste en mejorar de manera continua el uso de diferentes soportes relacionados con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.
- Competencia para aprender a aprender: la intención de ésta competencia es que el individuo logre desarrollar y asimilar diferentes técnicas y procedimientos que le permitan aprender por sí mismo. Ser consciente de sus capacidades intelectuales y gestionar de manera autónoma distintos aprendizajes sin la necesidad de la guía o el apoyo de otra persona.
- Competencia en conocimiento e interacción con el mundo físico: con ella se trata de desarrollar habilidades y destrezas para intervenir e interactuar con el entorno real, conocer los aspectos propios de la naturaleza y las consecuencias de la acción humana sobre el medio, promoviendo actitudes de conservación y protección del mismo y los seres vivos que la componen. Esta competencia trata aspectos tan diversos como los avances científicos y tecnológicos, la actividad física y sus beneficios, el cuidado de la salud, el consumismo, etc.
- Competencia cultural y artística: la adquisición de ésta competencia supone el gusto, la valoración, el aprecio y la postura crítica ante las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, que suponen un enriquecimiento personal y constituyen gran parte del patrimonio de un pueblo. Asimismo, no sólo se



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 30– MAYO DE 2010

busca que el individuo tome una actitud meramente contemplativa, sino que participe activamente en diferentes procesos creativos en los que sea protagonista o forme parte de ellos.

- Competencia social y ciudadana: trata de desarrollar y promover actitudes relacionadas con el ejercicio de la ciudadanía, la convivencia democrática, la tolerancia, el respeto por la diversidad cultural, la aceptación de las convenciones y normas sociales, la comprensión de la realidad, el compromiso y la participación en la comunidad de pertenencia a todos los niveles.

Estas son las ocho competencias básicas recogidas en el artículo 6 de la Ley Orgánica de Educación 2/2006 de 3 de Mayo, las cuales he definido en base a las aportaciones de Sarramona (2004) y sobre las que Escamilla, Lagares y Fraile (2006), expresan su relevancia en el currículo de la siguiente manera:

“Componente esencial del currículo que supone su consideración como referente para organizar los procesos de enseñanza y aprendizaje en su evaluación.”

De esta definición podemos extraer la conclusión de que las competencias básicas van a suponer un referente para los procesos de aprendizaje, un elemento de formación con un carácter integrador sobre distintos tipos de contenido. Asimismo, comenzamos a vislumbrar el efecto que dichas competencias van a tener sobre el proceso programador en la Etapa de Educación Primaria. Pero antes de entrar en detalles, me gustaría exponer el por qué se les denomina básicas a estas ocho competencias.

Según Jaume Sarramona (2004) se consideran básicas porque:

“Deben de estar al alcance de todos los sujetos implicados, es decir, de todos los alumnos de la escolaridad obligatoria.”

Esto supone que las distintas instituciones educativas deben poner todos sus esfuerzos y recursos de que disponen, materiales, pedagógicos y humanos, al servicio de la consecución por parte de su alumnado de las diferentes competencias, que les permitan desenvolverse con éxito en las distintas situaciones de la vida cotidiana. De esta manera, al realizar cualquier programación o planificación curricular, los elementos que la componen se van a definir y seleccionar con la finalidad de que el alumnado consiga adquirir las correspondientes competencias al final de la Etapa. Los elementos de los que hablamos son objetivos, contenidos, actividades, metodología y criterios de evaluación, entre otros.

A la hora de enfrentarse al proceso de la programación didáctica, el docente debe reflexionar sobre lo que aporta cada área que se va a impartir al desarrollo de las competencias básicas. Además, cada objetivo que formule, los contenidos que seleccione, o la metodología que utilice, deben estar claramente orientados a facilitar la adquisición de las ya citadas competencias. Estas, sin duda, son el eje vertebrador de cualquier programación que se vaya a diseñar.

Programar se sustenta en tres cuestiones fundamentales: que quiero conseguir, cómo hacerlo y como revisarlo para poder mejorar la que se ha propuesto. La programación del currículo escolar tiene varios niveles de concreción, pero es en el tercer nivel, la programación didáctica de aula, donde se van a llevar a la práctica las cuestiones planteadas anteriormente. Este es el que realmente nos interesa para ahondar en el meollo del artículo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 30– MAYO DE 2010

La tarea que el profesional de la enseñanza tiene por delante es cuanto menos compleja. Partimos de que se encuentra en un centro con unas características socioeconómicas y culturales específicas. El alumnado al que va a impartir clase no es ni mucho menos homogéneo, por lo que la atención a la diversidad es un componente esencial en la programación que realiza. Esta debe seguir la línea del Proyecto Educativo y estar supervisada por el coordinador de ciclo correspondiente, de manera que se asegure la coherencia del currículo a lo largo de toda la Etapa. Sólo así se puede asegurar el correcto desarrollo del alumnado, atendiendo a su momento evolutivo y estableciéndose la promoción al ciclo correspondiente, considerando la adecuada consecución de los objetivos educativos propuestos y el grado de adquisición de las competencias básicas, así como una valoración positiva de los criterios de evaluación.

Una vez tenidos en cuenta todos estos factores, el docente se plantea qué pretende conseguir, o mejor dicho, qué debe alcanzar o lograr su alumnado al finalizar el curso, cuales son sus necesidades educativas. Responder a esto, lleva al maestro inexorablemente a reflexionar sobre el nivel de las competencias básicas que deben adquirir con respecto al nivel y el ciclo en el que se encuentran. Una vez que se tiene identificado el factor principal que va a orientar la estructura y el diseño de la programación, la siguiente cuestión es el cómo, de qué manera, a través de que medios o de qué elementos me sirvo para alcanzar la meta que ya hemos conseguido identificar. Escamilla (2006) hace referencia a dichos medios de la siguiente manera:

“La programación didáctica de aula incluye todas las intenciones educativas del profesorado dentro del marco de trabajo para su aula. Nos referimos a las capacidades a las que va a contribuir para su desarrollo, los objetivos, los contenidos, las actividades de enseñanza y aprendizaje y las de evaluación, los criterios de evaluación y los instrumentos para ésta, los recursos. Y todo ello desde la perspectiva del Proyecto Educativo.”

A continuación trataremos de definir los más destacados, estableciendo la importancia de su presencia en el diseño de la programación y la relación de los mismos con el desarrollo de las competencias básicas, basándonos en las propuestas de Zabalza, M. (1997:87):

- **Objetivos:** representan las intenciones educativas de la programación. Orientan el diseño y realización de las actividades necesarias para la consecución de las competencias básicas. Parten de los objetivos del Proyecto educativo y deben estar claramente relacionados con la consecución de capacidades del ciclo y de la Etapa. Tienen que estar referidos al conocimiento de saberes, saber hacer y saber comportarse.

- **Contenidos:** son los elementos mediante los cuales pretendemos desarrollar los objetivos anteriormente citados, son los conocimientos que el alumnado va a aprender. Los contenidos están estructurados en bloques en las diferentes áreas de aprendizaje. Cada uno de estos bloques desarrolla contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales. Los contenidos, en definitiva, se pueden expresar como los conocimientos que la sociedad y la comunidad educativa consideran esenciales para el desarrollo integral del individuo. Adquiriendo de ésta manera, no sólo saberes, sino también



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 30– MAYO DE 2010

procedimientos para intervenir en su entorno, respondiendo de manera adecuada a las diversas situaciones que puedan presentársele, resolviéndolas de manera autónoma y eficaz.

En lo que respecta también a los contenidos, existe un grupo de ellos que atraviesan toda la programación. Se trata de los contenidos de la EDUCACIÓN EN VALORES y que durante la realización de las distintas actividades se desarrollan con la característica de ser contenidos actuales y necesarios para el desarrollo axiológico de nuestro alumnado y que están muy vinculados al desarrollo de competencias como la *social y ciudadana* o la *autonomía e iniciativa personal*.

- **Evaluación:** es el elemento que nos va a indicar si se han alcanzado o no los objetivos propuestos o el grado de adquisición de las competencias. Se deben anticipar los momentos, los instrumentos y las estrategias para realizar correctamente la evaluación: evaluación continua y formativa, observación directa, registro en el diario de clase, etc. El fin último de la misma es el de la mejora de los procesos de enseñanza aprendizaje que se llevan a cabo, que comienza por la propia autoevaluación de la práctica educativa del propio docente.

- **Metodología:** son las pautas o directrices que guían la práctica educativa en el aula. Esto depende de cada profesor, por lo que cada cual tiene construido su propio estilo didáctico en base a su propia experiencia, formación y personalidad. Como suele decirse, cada maestrillo tiene su librillo. Aún así no deben perderse de vista una serie de consideraciones importantes con respecto a la acción educativa que se lleva a cabo. Entiendo que, por lo que indica la normativa de ordenación y la curricular y las aportaciones de Jaume Sarramona en 2004, las Competencias Básicas son:

“El conjunto de herramientas, habilidades y capacidades, vitales, que los individuos USAN-UTILIZAN en las diferentes situaciones de la vida cotidiana extraescolar, escolar y de ocio, para resolverlas y comportarse con éxito consiguiendo sus propósitos”

De manera que si se trata de USAR-UTILIZAR, entonces surge la cuestión de cómo hacerlo cada día en el aula, en las actividades que se proponen al alumnado. Esto, lo que permite plantear es ¿qué estrategias se deben incorporar a la práctica educativa para conseguirlo?, es decir, cómo USAR-UTILIZAR las competencias básicas. La respuesta, sin duda, es integrando en la práctica diaria una serie de principios metodológicos basados en la concepción constructivista del aprendizaje y propuesto en el diseño curricular prescriptivo que posibilita la adquisición de las citadas competencias:

- Partir del nivel de desarrollo del alumnado: momento evolutivo, experiencias, conocimientos previos.
- Asegurar la construcción de aprendizajes significativos: que el alumno conecte los nuevos conocimientos con los previos de sus anteriores experiencias.
- Posibilitar que el alumnado realice aprendizajes significativos por sí mismos: que aprendan procedimientos para aprender.
- Modificar en el alumnado los esquemas de conocimiento: con la relación de nuevos conocimientos con muchos otros y utilizarlos en diferentes situaciones.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 30– MAYO DE 2010

- Que los alumnos y alumnas tengan la posibilidad de una intensa actividad e interactividad con el resto de compañeros y con el profesor.

-Actividades: Es el elemento de la programación que permite al alumnado el desarrollo de las competencias básicas de una forma activa. Podemos distinguir varios tipos dentro de éstas como por ejemplo:

- Actividades de iniciación: suelen denominarse como motivadoras y se busca en ellas la participación del grupo-clase tratando de buscar el conocimiento previo y el interés por la temática que se vaya a introducir.

- Actividades de desarrollo: son las que se realizan durante todo el proceso de aprendizaje. Pueden ser cooperativas o individuales y suelen ser muy eficaces para la adquisición de las competencias básicas aquellas que tienen un marcado carácter investigativo. En estos casos se persigue que el alumnado busque de manera autónoma determinada información utilizando los medios a su alcance (biblioteca escolar, Internet, etc.), la seleccione y realice una producción escrita o a través de un procesador de textos, un póster, una composición artística, transformándola en conocimiento.

-Actividades de evaluación: son las propuestas por el docente para evaluar el aprendizaje y considerar las mejoras que se deben aplicar. También es importante la autoevaluación que el alumnado haga de su propio proceso de aprendizaje.

Reflexionando acerca del concepto y tipos de actividades que se han expuesto y que se van a poner en práctica con el grupo-clase, podemos establecer las relaciones de éstas con las competencias básicas de la siguiente manera:

Cuando en las actividades de iniciación o motivadoras, de investigación (enmarcadas dentro de las actividades de desarrollo) y de evaluación el alumnado se reúne en pequeño grupo o realizamos una puesta en común, estaremos practicando y utilizando las herramientas de las *competencias en comunicación lingüística* por los diálogos y las exposiciones orales, así como por la comprensión de textos y la elaboración de otros como resultado del aprendizaje. También utilizamos las herramientas de la *competencia social y ciudadana* al tener que llegar a acuerdos, respetar las normas de convivencia, por ejemplo, en el respeto al turno de palabra, la *competencia en iniciativa y autonomía personal* al querer participar de las actividades, ofrecer las propias opiniones o querer presentar los trabajos con gusto y cuidados. Por el uso de las mismas herramientas durante el aprendizaje de procedimientos se practica en torno a la *competencia de aprender a aprender*.

Las actividades investigativas requieren la realización de hipótesis para buscar la información necesaria y la formulación de otras para resolver las distintas situaciones ya con la información seleccionada. Las herramientas que se utilizan para ello contribuyen a la práctica de la *competencia para el razonamiento matemático y la del conocimiento e interacción con el mundo físico* ya que aquello en torno a lo que investigamos se refiere al conocimiento del medio físico, natural, social y cultural utilizando problemáticas específicas de interés relativas al entorno del alumnado, sitios webs y



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 30– MAYO DE 2010

bibliografía especializada. Asimismo la incorporación de intereses del mundo del dibujo y la pintura y de la literatura hace que se pongan en uso herramientas de la *competencia artística y cultural*.

Finalmente, no queda ninguna duda del uso de las herramientas necesarias para la práctica y el desarrollo de la *competencia digital y el tratamiento de la información* con el uso continuo del ordenador e Internet, ya sea a través de ordenadores disponibles en la propia clase o bien asistiendo a el aula de informática u otro espacio acondicionado para ello.

Es evidente, por todo lo visto hasta ahora, que tanto las competencias básicas como el proceso programador constituyen un matrimonio condenado a entenderse y complementarse. El adecuado diseño y planificación de uno (programación), supone el correcto uso y desarrollo del otro (competencias básicas), de modo que juntos persiguen la misma finalidad: conseguir que el alumnado adquiera las capacidades, habilidades, destrezas, etc., que le conviertan en un miembro activo e integrado en la sociedad, capaz de manejarse en ella con soltura y eficacia en el ámbito tanto profesional como personal, demostrando además una serie de valores y actitudes acordes con una convivencia pacífica y democrática.

BIBLIOGRAFÍA.

- CEP Castilleja de la Cuesta (2010). Comisión Europea (2004). *Competencias clave para un aprendizaje a lo largo de la vida. Un marco de referencia europeo. Puesta en práctica del programa de trabajo "Educación y Formación 2010"*. Grupo de trabajo B. "Competencias clave". Comisión Europea. Dirección General de Educación y Cultura. Extraído en Abril de 2010 desde http://cursos.cepcastilleja.org/competencias/01normativa_internacional_competencias/01competencias_clave_europa.pdf
- Coll, C. (1997). *El constructivismo en el aula*. Barcelona: Graó.
- Escamilla, A., Lagares, A. y García Fraile, J. A. (2006). *La LOE: perspectiva pedagógica e histórica. Glosario de términos esenciales*. Barcelona: Graó.
- MEC (2006). Ley Orgánica de Educación 2/2006 de 3 de Mayo.
- Sarramona, J. (2004). *Las competencias básicas en la educación obligatoria*. Barcelona: CEAC.
- Swiss Statistics (2010). *Informe DeSeCo*. Extraído en Abril de 2010 desde <http://www.deseco.admin.ch/>
- Tobón, S. (2004). *Formación basada en competencias: pensamiento complejo, diseño curricular y didáctica*. Bogotá: ECOE.
- Zabalza, M. (1997:87). *Diseño y desarrollo curricular*. Madrid: Narcea.

Autoría

- Nombre y Apellidos: JUAN GARCIA CANTOS
- Centro, localidad, provincia: SANLUCAR DE BARRAMEDA, CADIZ
- E-mail: juangarciacantos@hotmail.es

C/ Recogidas N° 45 - 6ªA 18005 Granada csifrevistad@gmail.com