



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 41 – ABRIL DE 2011

# “CONTRIBUCIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS A LAS ÁREAS DE TECNOLOGÍA, MÚSICA, EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL Y EDUCACIÓN FÍSICA”

AUTORÍA <b>JOSÉ RUIZ DÍAZ</b>
TEMÁTICA <b>COMPETENCIAS</b>
ETAPA <b>ESO</b>

## RESUMEN

Para poder evaluar las competencias básicas en el alumnado es necesario conocer como contribuyen cada una de las competencias a las distintas áreas de conocimiento.

En el presente artículo se pretende detallar en qué medida contribuyen exactamente cada una de las ocho competencias en cuatro áreas fundamentales: Tecnología, Música, Educación Plástica y Visual y Educación Física.

## PALABRAS CLAVE

competencia, competencia primaria, competencia propia, competencia secundaria, competencia complementaria, competencia residual, Tecnología, Música, Educación Plástica y Visual, Educación Física, procedimientos, destrezas, actitudes, hábitos,...

## 0.- INTRODUCCIÓN

En la realidad actualidad educativa, la entrada de las competencias básicas ha supuesto que muchos docentes tengan que actualizar y en muchos casos empezar a aprender como se evalúan las citadas competencias.

El problema radica inicialmente en conocer cada una de ellas, conocer que aportación tienen en cada área y diseñar una serie de actividades para operativizarlas en el aula.

Empezaremos por definir dicha aportación de cada competencia a cuatro áreas de saber: Tecnología, Música, Educación Plástica y Visual y Educación Física.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 41 – ABRIL DE 2011

Asimismo, cada competencia tendrá una determinada ponderación en un área, es decir, cada una de ellas tendrá un peso a la consecución de cada objetivo en cada área. Aquellas competencias que influyan de modo directo en un área las definiremos como competencias propias o primarias del área, aquellas competencias que contribuyan de una manera secundaria o con menor peso las definiremos como competencias complementarias o secundarias y finalmente, las competencias que contribuyen en modo ínfimo a la consecución de objetivos en un área se definirán como competencias residuales. Obviamente, las primeras deben tener un mayor peso en la valoración de la asignatura (entre un 60% y un 85% podría ser adecuado), las segundas un peso menor (entre un 30% y un 10%) y las residuales un peso testimonial (menos de un 10%)

Por otra parte, y para cada una de las competencias, se determinará como se consiguen en términos de las actitudes, habilidades, procedimientos o destrezas que debe poseer el alumno. Será el punto de partida para saber como evaluarlas.

Finalmente, resaltar que con esta información podremos dar paso a la creación y realización de una serie de actividades en el aula que trabajen estas actitudes, es decir, puede ser el punto de partida para introducir en las programaciones de centro las actividades que determinan si se consigue o no superar las competencias.

## 1.- TECNOLOGÍA

### 1.1.-COMPETENCIAS PROPIAS O PRIMARIAS

#### Conocimiento e interacción con el medio físico

- ✓ Conocimiento y comprensión de objetos, procesos, sistemas y entornos tecnológicos.
- ✓ Desarrollo de destrezas técnicas y habilidades para manipular objetos.
- ✓ Análisis de objetos y sistemas técnicos.
- ✓ Utilización del proceso de resolución técnica de problemas para dar respuesta a necesidades.
- ✓ Logro de un entorno saludable, mejorar la calidad de vida.
- ✓ Visualización de la repercusión medioambiental del proceso tecnológico.
- ✓ Fomento de actitudes responsables y de consumo racional.

#### Autonomía e iniciativa personal

- ✓ Abordaje de problemas tecnológicos de forma autónoma, reflexiva y creativa.
- ✓ Planificación y ejecución de proyectos. Evaluación y propuestas de mejora.
- ✓ Desarrollo de iniciativa, espíritu de superación, autocrítica, autonomía, perseverancia, confianza en uno mismo y mejora de la autoestima.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 41 – ABRIL DE 2011

## **Tratamiento de la información y competencia digital**

- ✓ Uso autónomo del ordenador para localizar, procesar, elaborar, almacenar y presentar la información.
- ✓ Uso del ordenador como herramienta de simulación de procesos técnicos.
- ✓ Adquisición de destrezas con los lenguajes icónicos y gráfico.

## **1.2.- COMPETENCIAS COMPLEMENTARIAS O SECUNDARIAS**

### **Competencia social y ciudadana**

- ✓ Habilidad para las relaciones humanas.
- ✓ Expresión y discusión de ideas, escucha a los demás, gestión de conflictos y toma de decisiones con diálogo, negociación, respeto y tolerancia.
- ✓ Análisis del desarrollo tecnológico de distintas sociedades a lo largo de la historia.

### **Competencia matemática**

- ✓ Uso de la herramienta matemática para resolver problemas prácticos reales.
- ✓ Medición y cálculo de magnitudes básicas, escalas, lectura e interpretación de gráficos.
- ✓ Aplicación de expresiones matemáticas referidas a principios físicos.

### **Comunicación lingüística**

- ✓ Adquisición del vocabulario técnico específico.
- ✓ Lectura, interpretación y redacción de informes y proyectos técnicos.

### **Aprender a aprender**

- ✓ Desarrollo de estrategias para resolver problemas técnicos.
- ✓ Obtención, análisis y selección de información útil para abordar proyectos.
- ✓ Estudio metódico de objetos, sistemas y entornos.

## **1.3.- COMPETENCIAS RESIDUALES**

### **Competencia cultural y artística**

- ✓ Empleo de los recursos artísticos para el diseño y acabado de objetos técnicos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 41 – ABRIL DE 2011

## 2.- MÚSICA

### 2.1.- COMPETENCIAS PRIMARIAS O PROPIAS

#### Competencia cultural y artística

- ✓ Capacidad de aprecio, comprensión y valoración crítica de diferentes manifestaciones culturales y musicales
- ✓ Actitud abierta y respetuosa y ofrecimiento de elementos para la elaboración de juicios fundamentados respecto a las distintas manifestaciones culturales.
- ✓ Adquisición de habilidades para expresar ideas, experiencias o sentimientos de forma creativa, especialmente en la interpretación, la creación y la composición individual o colectiva.
- ✓ Comprensión del hecho musical que permita su consideración como fuente de placer y enriquecimiento personal.

### 2.2.- COMPETENCIAS SECUNDARIAS O COMPLEMENTARIAS

#### Competencia en autonomía e iniciativa personal

- ✓ Trabajo en equipo y habilidad para planificación y gestión de proyectos.
- ✓ Desarrollo de capacidades y habilidades tales como la perseverancia, la responsabilidad, la autocrítica y la autoestima.

#### Competencia social y ciudadana

- ✓ Participación en actividades musicales de distinto índole: interpretación, creación colectiva,...
- ✓ Participación en experiencias musicales colectivas como forma de expresar ideas propias, valorar las demás y coordinar acciones propias y de otros integrantes.
- ✓ Comprensión de diferentes culturas, valoración de los demás y los rasgos de la sociedad en que se vive.

#### Tratamiento de la Información y competencia digital

- ✓ Conocimiento y dominio básico de software y hardware musical, de los distintos formatos de sonido y audio digital o las técnicas de tratamiento y grabación de sonido relacionadas.
- ✓ Obtención de la información musical, empleo de productos musicales y su relación con la distribución y derechos de autor.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 41 – ABRIL DE 2011

### **Aprender a aprender**

- ✓ Desarrollo de capacidades y destrezas fundamentales para el aprendizaje guiado y autónomo de la atención, la concentración, la memoria y el desarrollo del sentido del orden y del análisis.

### **Competencia lingüística**

- ✓ Adquisición y uso de vocabulario musical básico.
- ✓ Integración del lenguaje musical y verbal y valoración del enriquecimiento que dicha interacción genera.

### **Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico**

- ✓ Mostrar una actitud crítica frente al exceso de ruido, la contaminación sonora y el uso indiscriminado de la música.
- ✓ Empleo correcto de la voz y del aparato respiratorio para conseguir resultados musicales óptimos y prevención de problemas de salud.

## **2.3.- COMPETENCIAS RESIDUALES**

### **Competencia matemática**

## **3.- EDUCACIÓN FÍSICA**

### **3.1.- COMPETENCIAS PRIMARIAS O PROPIAS**

#### **Conocimiento e Interacción con el mundo físico**

- ✓ Conocimiento y Destrezas en hábitos saludables.
- ✓ Aportación de criterios para el mantenimiento y mejora de la condición física.
- ✓ Uso responsable del medio natural a través de actividades físicas.

#### **Competencia social y ciudadana**

- ✓ Facilidad de integración, fomento del respeto y desarrollo de la cooperación, la igualdad y el trabajo en equipo.
- ✓ Aceptación de diferencias y limitaciones de los participantes.
- ✓ Cumplimiento de normas y reglamentos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 41 – ABRIL DE 2011

### **3.2.- COMPETENCIAS COMPLEMENTARIAS O SECUNDARIAS**

#### **Autonomía e Iniciativa personal**

- ✓ Organización y planificación individual y colectiva.
- ✓ Aplicación de reglas
- ✓ Capacidad de aceptación de los diferentes niveles de condición física y de ejecución motriz dentro del grupo.

#### **Competencia cultural y artística**

- ✓ Reconocimiento y valoración de las manifestaciones culturales de la motricidad humana.
- ✓ Exploración y utilización de las posibilidades y recursos expresivos del cuerpo y el movimiento.
- ✓ Experimentación sensorial y emocional propia de las actividades de expresión corporal.
- ✓ Adquisición de una actitud multicultural.
- ✓ Muestra de una actitud crítica frente a la violencia en el deporte o situaciones contrarias a la dignidad humana.

#### **Aprender a aprender**

- ✓ Organización y planificación de actividades físicas a través de la experimentación.
- ✓ Desarrollo de habilidades para el trabajo en equipo.
- ✓ Adquisición de aprendizajes técnicos, estratégicos y tácticos.

#### **Competencia lingüística**

- ✓ Intercambio comunicativo y adquisición de vocabulario básico.

### **3.3.- OTRAS COMPETENCIAS**

#### **Competencia matemática**

#### **Competencia en tratamiento de la información y competencia digital**



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 41 – ABRIL DE 2011

## **4.- EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL**

### **4.1.- COMPETENCIAS PROPIAS O PRIMARIAS**

#### **Competencia artística y cultural**

- ✓ Conocimiento de códigos artísticos.
- ✓ Utilización de técnicas y recursos artísticos.
- ✓ Aprender a mirar, ver, observar y percibir.
- ✓ Apreciar los valores estéticos y culturales.
- ✓ Experimentación e investigación de diversas técnicas plásticas y visuales.
- ✓ Expresarse a través de la imagen.

#### **Autonomía e iniciativa personal**

- ✓ Conversión de una idea en un producto.
- ✓ Estrategias de planificación y previsión de recursos.
- ✓ Anticipación y evaluación de resultados.
- ✓ Toma de decisiones autónoma.
- ✓ Espíritu creativo, experimentación, investigación y autocrítica.

#### **Aprender a aprender**

- ✓ Reflexión sobre los procesos.
- ✓ Experimentación creativa.
- ✓ Toma de conciencia de las propias capacidades y recursos.
- ✓ Aceptación de los errores propios.

### **4.2.- COMPETENCIAS COMPLEMENTARIAS O SECUNDARIAS**

#### **Tratamiento de la información y competencia digital**

- ✓ Conociendo el mundo audiovisual y multimedia.
- ✓ Información a través de la imagen.
- ✓ Uso de recursos tecnológicos para las creaciones visuales



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 41 – ABRIL DE 2011

### Conocimiento e interacción con el mundo físico

- ✓ Utilización de procedimientos del método científico.
- ✓ Observación, experimentación, reflexión y análisis.
- ✓ Valores de sostenibilidad y reciclaje en la creación de obras.
- ✓ Análisis de obras ajenas.
- ✓ Conservación del patrimonio cultural.

### Competencia matemática

- ✓ Empleo del lenguaje simbólico.
- ✓ Profundización en aspectos espaciales mediante geometría y representación objetiva de las formas.

### Competencia en comunicación lingüística

- ✓ Integración el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes para enriquecer la comunicación.
- ✓ Utilización de recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones.

## 4.3.- OTRAS COMPETENCIAS O COMPETENCIAS RESIDUALES

### Competencia social y ciudadana

## 5.- BIBLIOGRAFÍA

<http://nagusia.berritzeguneak.net/gaitasun/orientaciones-didacticas-es.php>: Excelente página web que presenta una visión muy detallada de cada una de las áreas y de su contribución al desarrollo de las competencias.

**AGUAYO, F. y LAMA J.R., (1998) “Didáctica de la Tecnología” .Tebar. Madrid:** Libro de más de 500 páginas que, aunque no está focalizado en el currículo oficial, es el primero en aportar una visión amplia del área y una fundamentación psicopedagógica. Dividido en tres partes, la primera trata sobre fundamentos del diseño y desarrollo del currículo tecnológico, en la segunda aborda el diseño de los elementos del mismo y, en la tercera, se centra en las técnicas y herramientas para el diseño de detalle y desarrollo del currículo.

**BOL, B. (1992) “Matemáquinas”. Labor. Barcelona:** Libro donde se pone a trabajar el ingenio para descubrir las matemáticas escondidas en el universo tecnológico. Buenos ejemplos para profundizar en la competencia matemática desde la Tecnología.





ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    Nº 41 – ABRIL DE 2011

**GIRÁLDEZ, A., (2007), “Competencia cultural y artística”. Madrid. Alianza:** Un libro que redimensiona la propuesta de esta competencia en la LOE. Define el papel del alumnado que habría logrado esta competencia, busca relaciones entre los contenidos del aula y la competencia objeto de estudio y dedica un apartado a la integración de las TIC en esta competencia.

**V.V.A.A., (2007), “Competencias en educación musical”. Eufonía. Barcelona. Grao:** Monográfico de esta revista de didáctica de la música sobre el concepto de competencias y su relación con la enseñanza aprendizaje de la música. Aborda el enfoque por competencias tanto en la enseñanza general cómo en las enseñanzas de régimen especial.

**MARIN VIADEL, R., (2003), “Didáctica de la Educación Artística”. Madrid. Pearson:** Un libro que aborda los problemas de la enseñanza y el aprendizaje de las artes visuales en los contextos escolares y está dirigida al conjunto de profesionales de la educación artística. Presenta las principales ideas, temas e imágenes que pueden contribuir a la mejora de la calidad de las enseñanzas artísticas.

**BLAZQUEZ, D. y SEBASTINI E. (2009) “Enseñar por competencias en Educación Física”. Barcelona. Edit. INDE.** Se trata por el momento del único libro que aborda el tema de las competencias en Educación Física.

Autoría

---

- Nombre y Apellidos: José Ruiz Díaz
- Centro, localidad, provincia: I.E.S. Benjamín de Tudela. Tudela (Navarra)
- E-mail: [jruizdia@pnate.cfnavarra.es](mailto:jruizdia@pnate.cfnavarra.es)