

MÓDULO 1: CONCEPTUALIZANDO

CONCEPTOS

1. LAS COMPETENCIAS CLAVE

El concepto de competencia ha ido evolucionando en el ámbito educativo. **El informe Definición y Selección de Competencias, de la OCDE, DeSeCo (2003)** define competencia como «la capacidad de responder a demandas complejas y llevar a cabo tareas diversas de forma adecuada». La competencia «supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz». Se contemplan, pues, como conocimiento en la práctica, es decir, un conocimiento adquirido a través de la participación activa en prácticas sociales y, como tales, se pueden desarrollar tanto en el contexto educativo formal, a través del currículo, como en los contextos educativos no formales e informales.

La **Recomendación 2006/962/EC, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente**, define competencia como una combinación de conocimientos, capacidades, o destrezas, y actitudes adecuadas al contexto. Se considera que «las competencias clave son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo».

La **Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato** describe las distintas competencias de manera detallada y se dan claves para su integración en las distintas enseñanzas, recomendándose el diseño de actividades y tareas de aprendizaje integradas que permitan al alumnado avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.

“Las competencias, por tanto, se conceptualizan como un «saber hacer» que se aplica a una diversidad de contextos académicos, sociales y profesionales. Para que la transferencia a distintos contextos sea posible resulta indispensable una comprensión del conocimiento presente en las competencias y la vinculación de este con las habilidades prácticas o destrezas que las integran.”

El currículo de las etapas de Educación Secundaria y Bachillerato incluye las siete competencias clave, resumidas en las siguientes **infografías elaboradas por el Ministerio de Educación para la LOMCE**.

Competencia en comunicación lingüística

Saber

- La diversidad de lenguaje y de la comunicación en función del contexto
- Las funciones del lenguaje
- Principales características de los distintos estilos y registros de la lengua
- El vocabulario
- La gramática

Saber hacer

- Expresarse de forma oral en múltiples situaciones comunicativas
- Comprender distintos tipos de textos; buscar, recopilar y procesar información
- Expresarse de forma escrita en múltiples modalidades, formatos y soportes
- Escuchar con atención e interés, controlando y adaptando su respuesta a los requisitos de la situación

Saber ser

- Estar dispuesto al diálogo crítico y constructivo
- Reconocer el diálogo como herramienta primordial para la convivencia
- Tener interés por la interacción con los demás
- Ser consciente de la repercusión de la lengua en otras personas

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Saber hacer

- Aplicar los principios y procesos matemáticos en distintos contextos
- Emitir juicios en la realización de cálculos
- Analizar gráficos y representaciones matemáticas
- Manipular expresiones algebraicas
- Interpretar y reflexionar sobre los resultados matemáticos
- Resolver problemas
- Usar datos y procesos científicos
- Utilizar y manipular herramientas y máquinas tecnológicas
- Tomar decisiones basadas en pruebas y argumentos

Saber ser

- Respetar los datos y su veracidad
- Asumir los criterios éticos asociados a la ciencia y a la tecnología
- Apoyar la investigación científica y valorar el conocimiento científico

Competencias sociales y cívicas

Saber

- Comprender códigos de conducta aceptados en distintas sociedades y entornos
- Comprender los conceptos de igualdad, no discriminación entre mujeres y hombres, diferentes grupos étnicos o culturales, la sociedad y la cultura
- Comprender las dimensiones intercultural y socioeconómica de las sociedades europeas
- Comprender los conceptos de democracia, justicia, igualdad, ciudadanía y derechos humanos

Saber hacer

- Saber comunicarse de una manera constructiva en distintos entornos y mostrar tolerancia
- Manifestar solidaridad e interés por resolver problemas
- Participar de manera constructiva en las actividades de la comunidad
- Tomar decisiones en los contextos local, nacional o europeo mediante el ejercicio del voto

Saber ser

- Tener interés por el desarrollo socioeconómico y por su contribución a un mayor bienestar social
- Tener disposición para superar los prejuicios y respetar las diferencias
- Respetar los derechos humanos
- Participar en la toma de decisiones democráticas a todos los niveles

Competencia digital

Saber

- Los derechos y los riesgos en el mundo digital
- Principales aplicaciones informáticas
- Fuentes de información
- Lenguaje específico: textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro

Saber hacer

- Utilizar recursos tecnológicos para la comunicación y resolución de problemas
- Usar y procesar información de manera crítica y sistemática
- Buscar, obtener y tratar información
- Crear contenidos

Saber ser

- Tener una actitud activa, crítica y realista hacia las tecnologías y los medios tecnológicos
- Tener la curiosidad y la motivación por el aprendizaje y la mejora en el uso de las tecnologías
- Valorar fortalezas y debilidades de los medios tecnológicos
- Respetar principios éticos en su uso

Aprender a aprender

Saber

- Los procesos implicados en el aprendizaje (cómo se aprende)
- Conocimiento sobre lo que uno sabe y desconoce
- El conocimiento de la disciplina y el contenido concreto de la tarea
- Conocimiento sobre distintas estrategias posibles para afrontar tareas

Saber hacer

- Estrategias de planificación de resolución de una tarea
- Estrategias de supervisión de las acciones que el estudiante está desarrollando
- Estrategias de evaluación del resultado y del proceso que se ha llevado a cabo

Saber ser

- Motivarse para aprender
- Tener la necesidad y la curiosidad de aprender
- Sentirse protagonista del proceso y del resultado de su aprendizaje
- Tener la percepción de auto-eficacia y confianza en sí mismo

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

Saber

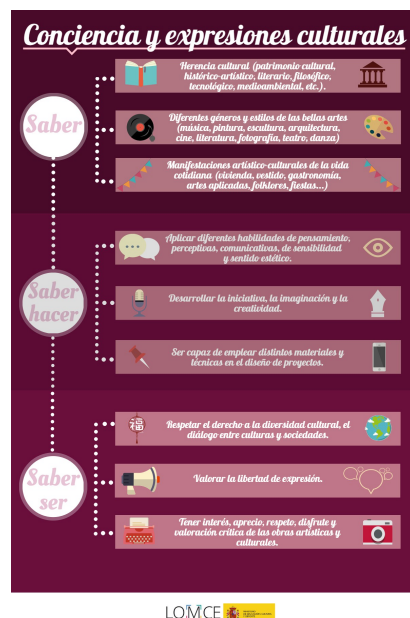
- Comprensión del funcionamiento de las sociedades y las organizaciones sindicales y empresariales
- Diseño e implementación de un plan
- Conocimiento de las oportunidades existentes para las actividades personales, profesionales y comerciales

Saber hacer

- Capacidad de análisis, planificación, organización y gestión
- Capacidad de adaptación al cambio y resolución de problemas
- Saber comunicar, presentar, representar y negociar
- Hacer evaluación y auto-evaluación

Saber ser

- Actuar de forma creativa e imaginativa
- Tener autoconocimiento y autoestima
- Tener iniciativa, interés, proactividad e innovación, tanto en la vida privada y social como en la profesional



En Andalucía, se ha desarrollado normativa en la que se habla de las competencias clave: el Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía y el Decreto 110/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, así como la Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.

2. ¿CÓMO COMENZAR EL CAMBIO METODOLÓGICO?

Las opciones metodológicas para desarrollar las competencias clave en el alumnado son múltiples. Este curso pretende ofrecer una forma sencilla de diseñar tareas competenciales, que no excluya otros enfoques más complejos (como el ABP, el aprendizaje cooperativo, etc.) Para conseguir dicho cambio metodológico, la propuesta debería ser:

1. **Sencilla:** Que permita a cualquier docente de cualquier especialidad y de cualquier tipo de centro, diseñar tareas y aplicarlas lo más rápidamente posible (aunque no tenga experiencia previa), partiendo de su práctica docente
2. **Operativa:** Centrada en el diseño de tareas que permitan realizarse durante todo el curso (no sólo puntualmente), abordando todo el currículo de la materia.
3. **Flexible:** Que parta de una propuesta muy sencilla, pero que sea suficientemente flexible para que se adapte a las necesidades e intereses de diferentes centros, profesorado y alumnado, en contextos socio-educativos diferentes. Para ello se plantean diferentes fases de profundización dependiendo del contexto.

3. LA TAREA COMPETENCIAL

Consideramos la tarea competencial como la unidad más sencilla para comenzar a trabajar, entendida como una situación-problema a resolver, en la que el alumnado debe desarrollar competencias clave para resolverla. Abrir el siguiente enlace:

[Genially: Enlace a visualización en página exclusiva](#)

Estas tareas deben basarse en la resolución de preguntas o problemas que supongan un reto, implicando al alumnado en el diseño y planificación del aprendizaje, así como en la toma de decisiones. De esta manera el alumnado irá desarrollando una mayor autonomía durante todo el proceso.

La resolución de problemas lo más reales posibles permite aplicar los conocimientos adquiridos y favorece el desarrollo de las competencias clave en el alumnado. Posteriormente se puede profundizar en otros aspectos como ABP, aprendizaje cooperativo, aprendizaje-servicio, utilización de TIC, etc.

4. TAREA VS ACTIVIDAD

Primeramente, debemos definir el concepto de tarea y diferenciarlo de ejercicio o actividad. Aunque existe cierta controversia para diferenciar los ejercicios de las actividades, para la elaboración de tareas competenciales dicha controversia es irrelevante de cara a la elaboración de tareas y sólo hemos de saber que tanto ejercicios como actividades se engloban dentro de una tarea competencial. El concepto de tarea del que partimos tiene necesariamente el matiz de estar orientado a que el alumnado resuelva una situación-problema desarrollando las competencias clave.

Cuando el grado de complejidad de una tarea es elevado e incluye numerosas fases o pasos tendemos a hablar de proyectos. Pero insistimos en que la complejidad para diferenciar estos términos no debe distraernos de lo esencial: la puesta en práctica de metodologías donde las competencias se trabajan de forma activa y consciente.



Fuente: Presentación del curso “Competencias Clave en Secundaria. Formación de formadores”

5. PROCESOS COGNITIVOS

Bloom en 1956 realizó la taxonomía más famosa de procesos cognitivos que intervienen en los aprendizajes, con el fin de clasificarlos según su complejidad. Esta taxonomía ha sufrido numerosas revisiones y adaptaciones (Anderson y Krathwohl, 2001); de las que podemos utilizar esta clasificación por niveles y verbos de acciones asociados:

- **NIVEL 1: RECORDAR.** Listar, nombrar, definir, memorizar, denominar, encontrar, recordar, resumir, reproducir, identificar, localizar...

- **NIVEL 2: COMPRENDER.** Parafrasear, ejemplificar, ilustrar, explicar, defender, interrelacionar, interpretar, predecir, discutir, resumir...
- **NIVEL 3: APLICAR.** Modificar, construir, distinguir, categorizar, inferir, priorizar, usar, implementar, desempeñar, clasificar, demostrar...
- **NIVEL 4: ANALIZAR.** Comparar, clasificar, distinguir, categorizar, organizar, deconstruir, atribuir, delinear, estructurar, diferenciar, integrar...
- **NIVEL 5: EVALUAR.** Juzgar, ponderar, criticar, considerar, opinar, recomendar, calificar, concluir, justificar, formular hipótesis, revisar...
- **NIVEL 6: CREAR.** Sintetizar, combinar, diseñar, formular, componer, generar, originar, producir, construir, idear, trazar, elaborar...

El profesorado puede utilizar esta taxonomía para:

1. Analizar los procesos cognitivos predominantes en las distintas tareas y actividades que se proponen.
2. Diseñar tareas competenciales, estableciendo y adaptando objetivos de aprendizaje y los referentes de evaluación. De esta manera, al alumnado desde los más inferiores a los superiores.

¹ Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives: Complete Edition*. New York: Longman.

[Abrir enlace: Genially: Enlace a visualización en página exclusiva](#)

BÚSQUEDA DE TAREAS COMPETENCIALES

Existen multitud de comunidades y recursos educativos disponibles en la red. **En esta actividad tienes que encontrar un recurso de tu especialidad** (tarea, proyecto, unidad didáctica, etc.) que te haya gustado y que desarrolle varias competencias clave. Aquí te sugerimos algunos sitios donde puedes encontrar recursos, pero existen muchos más:

- [Colabora](#)
- [Profundiza](#)
- [INTEF](#) que engloba a la red de recursos en abierto [Procomún](#) y otros recursos.
- [Educacontic](#)
- [Edutopia \(en inglés\)](#)
- [Padlet de tareas competenciales para secundaria de actividades formativas del CEP Córdoba](#)
- [Padlet de proyectos y tareas del CRIF Las Acacias](#)
- [Plataforma Sigue del IES Santa Rosa de Lima \(Córdoba\)](#)
- Blogs o webs personales del profesorado. Aquí te ofrecemos un ejemplo por especialidad, pero puede resultar muy útil ver los ejemplos de otras especialidades que no son la nuestra.
 - Biología y Geología: [David Leunda](#)
 - Cultura Clásica, Latín y Griego: [María José Zamora](#)
 - Economía: [Javier Martínez Argudo](#)
 - Educación Física: [Gloria Herrero](#)
 - Educación Plástica y Visual: [Mayalén Piqueras](#)

- Filosofía: Guillermo García
- Física y Química: M^a Inmaculada López
- Geografía e Historia: Rosa Liarte / Francisco Ayén
- Inglés: Pilar Torres
- Lengua y literatura: Manoli Fernández
- Matemáticas: Yo quiero aprobar mates, Dan Meyer (Matemáticas en inglés)
- Música: María Jesús Rentería
- Tecnología e Informática: Francisco J. Montero

ACTIVIDAD 1.3. CREACIÓN DE SITUACIONES-PROBLEMA

Elige una materia y un curso y crea una situación-problema a resolver para cada Competencia Clave

MATERIA:**CURSO:**

CC	SITUACIÓN-PROBLEMA A RESOLVER
Competencia en comunicación lingüística <i>CCL</i>	
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología <i>CMCT</i>	
Competencia Digital <i>CD</i>	
Competencia para aprender a aprender <i>CAA</i>	
Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor <i>SIEP</i>	
Conciencia y expresiones culturales <i>CEC</i>	
Competencias Sociales y cívicas <i>CSC</i>	

ACTIVIDAD 1.4. PROCESOS COGNITIVOS

Asigna un nivel (de 1 a 6) de procesos cognitivos de la taxonomía revisada de Bloom a las siguientes actividades de ejemplo (hay una actividad por nivel) y propón otra actividad de tu materia de ese nivel.

- **NIVEL 1: RECORDAR.** Listar, nombrar, definir, memorizar, denominar, encontrar, recordar, resumir, reproducir, identificar, localizar...
- **NIVEL 2: COMPRENDER.** Parafrasear, ejemplificar, ilustrar, explicar, defender, interrelacionar, interpretar, predecir, discutir, resumir...
- **NIVEL 3: APLICAR.** Modificar, construir, distinguir, categorizar, inferir, priorizar, usar, implementar, desempeñar, clasificar, demostrar...
- **NIVEL 4: ANALIZAR.** Comparar clasificar, distinguir, categorizar, organizar, deconstruir, atribuir, delinear, estructurar, diferenciar, integrar...
- **NIVEL 5: EVALUAR.** Juzgar, ponderar, criticar, considerar, opinar, recomendar, calificar, concluir, justificar, formular hipótesis, revisar...
- **NIVEL 6: CREAR.** Sintetizar, combinar, diseñar, formular, componer, generar, originar, producir, construir, idear, trazar, elaborar...

ACTIVIDAD DE EJEMPLO	NIVEL (1-6)	PROPUESTA DE ACTIVIDAD DE TU MATERIA PARA ESE NIVEL
Diseña un experimento para observar cómo crece una planta en diversos tipos de suelo		
Agrupa por especies los animales que habitan en tu entorno natural cercano		
Encuentra triángulos equiláteros en tu centro educativo		
Determina y justifica los argumentos a favor y en contra de la homeopatía.		

Dibuja un mapa o diagrama de los personajes principales y secundarios de un libro.		
Diseña un hipótesis científica sobre las razones de la sequía en España		