

Título: "SOFTWARE Y COMPETENCIAS BÁSICAS"

"Me lo contaron y lo olvidé. Lo vi y lo entendí. Lo hice y lo aprendí".

Confucio (551 a.C. - 479 a.C.). Filósofo y sabio chino.

Autor: *Miguel Ángel Hernández Toledo*

Resumen

Inmersos como estamos en un proceso de cambio para incorporar las competencias básicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de nuestros alumnos, se hace imprescindible encontrar recursos metodológicos que faciliten dicha incorporación y adquisición por parte del alumnado.

En este artículo, además, nos sorprenderá el hecho de que, más que una moda pasajera, se trata de una exigencia recogida en la propia legislación.

Y es que vamos a explicar la relación entre software y competencias básicas mediante la exposición de numerosos ejemplos.

Palabras clave: Software, Competencias Básicas, Webquest, Podcast, Blog, Web2.0

Índice artículo

1. Resumen
2. Relación entre Software y Competencias Básicas
3. Concretamos
4. Conclusión

Relación entre Software y Competencias Básicas

Pero, ¿cuál es la relación entre software y competencias?, y ¿por qué parece que hemos colocado la competencia digital como pilar o punto de apoyo de las otras competencias?. A esas preguntas se tratará de dar respuesta en los siguientes párrafos.

Según la Real Academia Española de la Lengua [1], **software** es el "conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas para ejecutar ciertas tareas en una computadora". Por otro lado, el *Decreto 69/2007, de 29/05/2007, por el que se establece y ordena el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha* [2], define en su artículo 6 las **competencias básicas** como un "conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que son necesarias para la realización y el desarrollo personal, escolar y social y que se han de desarrollar a través del currículo" o de manera más cercana el "saber hacer" de Chomsky o el conocido triángulo de vértices "Saber", "Saber hacer" y "Saber ser".

Sin querer profundizar en el concepto de competencias básicas, pues es algo que queda fuera del objetivo de este artículo, la relación entre **software** y **competencias básicas** se establece, en mi opinión, **a la hora de incorporar el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC en adelante) en las distintas materias del currículo oficial.**

Por un lado, dicha incorporación resulta **obligatoria**, y así por ejemplo, para la materia de Lengua Castellana y Literatura [2], el criterio de evaluación número cinco, habla de "Componer textos, en soporte papel o digital..." o el número ocho, todavía más explícito, al indicar que el alumno debe ser capaz de "Manejar principios fundamentales del funcionamiento de los procesadores de textos y utilizarlos en trabajos sencillos de investigación, utilizando los medios informáticos complementarios (Internet, bases de datos, CD-ROMS, procesadores de textos, etc.)". Por consiguiente, para este tipo de criterios de

evaluación será necesario utilizar los instrumentos de evaluación que permitan evaluar el grado de adquisición de las competencias básicas y el desarrollo de los objetivos a los que hacen referencia, en este caso relacionados, entre otros, con las TIC. Así lo indican los artículos tres y cuatro de la *Orden de 4 de junio de 2007, de la Consejería de Educación y Ciencia, por la que se regula la evaluación del alumnado en la Educación Secundaria Obligatoria* [3].

Y por otra parte, puesto que en las distintas materias se trabajan las competencias que les son más afines (aunque sin exclusión de las demás, por supuesto), se puede aprovechar el especial carácter motivador de los distintos recursos TIC para favorecer la adquisición de aquellas por parte del alumnado. Además, ello servirá también para ayudar al profesorado en el planteamiento didáctico que para el tratamiento de dichas competencias debe realizar y planificar en su programación de aula. Por ejemplo, un profesor de Ciencias sociales, geografía e historia puede plantear una **webquest** (este término se explicará más adelante) en la que pida a sus alumnos que a partir de la búsqueda en distintas páginas web, elaboren un artículo periodístico como crónica del comienzo de la Guerra Civil Española. O una profesora de Lengua extranjera (Inglés), puede pedir a sus alumnos que realicen un **podcast** (este término también se explicará en breve) en el que entrevisten a un compañero, hablando como es lógico en inglés, y que lo suban a una página web para que lo puedan escuchar todos sus compañeros tanto en clase como en su propia casa.

En los dos ejemplos planteados, creo que resulta evidente que el alumnado en general se va a sentir mucho más motivado para llevar a cabo dichas actividades. Además, están trabajando, entre otras, la **competencia en tratamiento de la información y competencia digital**, la **competencia social y ciudadana**, la **competencia en comunicación lingüística** e incluso la **competencia cultural y artística** si en el *podcast* realizado los alumnos deciden incorporar diversos efectos, como por ejemplo música compuesta por ellos mismos con el ordenador

en clase de música.

Como se puede ver, no sólo hemos demostrado la relación entre **software** y **competencias básicas**, sino que además ha quedado claro que el **uso** de los recursos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación **no es exclusivo** de materias como Tecnología ó Informática. En la Figura 1 podemos ver un aula de informática de un centro educativo.



Figura 1. Aula de informática de un centro educativo

Concretamos

Teniendo en cuenta las consideraciones anteriores, concretamos un poco más los ejemplos expuestos anteriormente para ejemplarizar las posibilidades y utilidad de las TIC, para facilitar el proceso de adquisición de competencias básicas por parte del alumnado. Para ello nos ayudaremos del "Sistema de indicadores de la evaluación de diagnóstico de las competencias básicas" publicado desde la Oficina de Evaluación de la Consejería de Educación de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha en su Portal de Educación en Internet [4].

En el primer ejemplo, la **webquest** sobre la Guerra Civil Española, el profesor ha optado por este recurso pues resulta ideal para temas con cierta complejidad o menos motivadores para el alumnado. Si atendemos a su definición [5], se trata de una metodología de búsqueda orientada, en la que casi todos los recursos utilizados provienen de la web. Esta investigación guiada obliga a la utilización de habilidades cognitivas elevadas, prevé el trabajo cooperativo y la autonomía de los alumnos e incluye una evaluación auténtica. Promueve el pensamiento crítico además de la construcción de conocimiento. Como se puede observar hemos superado de manera muy considerable el mero hecho de llevar a los alumnos al aula de informática. Veamos por qué. Por un lado, los alumnos (en cursiva aparecen las distintas subdimensiones de la competencia correspondiente) deben *leer de forma eficaz (expresiva y comprensiva)*, además de *escribir* a partir de la información obtenida, con lo que estaríamos trabajando la **competencia lingüística**. Pero es que además, a partir de la *búsqueda* en Internet y *tratamiento de esa información* propia de la **competencia en tratamiento de la información y competencia digital**, están *trabajando cooperativamente y de manera democrática* realizando una tarea final con la que *conocerán e interpretarán una parte de la realidad social* (**competencia social y ciudadana**). Si, además, disponemos de ordenadores dentro de nuestra aula, nos facilitará integrar este recurso metodológico en nuestra práctica diaria. En la Figura 2 se puede observar como se ha aprovechado el fondo de un aula para colocar 6 ordenadores.



Figura 2. Equipos informáticos disponibles en una aula convencional

En el otro ejemplo planteado, a través de los **podcasts** los alumnos han podido *escuchar y comprender mensajes hablados, hablar para que otros escuchen y comprendan, así como conversar*. No cabe duda de que ha resultado ser un medio excelente para trabajar la **competencia lingüística** en su dimensión de **comunicación oral**. Como aclaración, decir que los podcasts son archivos de sonido (generalmente en formato mp3 y en algunos casos el formato libre ogg) *que se alojan en un portal de Internet desde el que cualquier usuario puede escucharlo o bien descargárselo para escucharlo en el momento que quiera, generalmente en un reproductor portátil* [6]. En la Figura 3 podemos ver el equipamiento utilizado en la grabación de podcasts.



Figura 2. Equipos informáticos disponibles en una aula convencional

Pero además de estos ejemplos, también se puede comprobar la potencialidad de los **blogs**, es decir, un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente y donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente [7].

Este recurso supone una manera óptima de motivar al alumnado para *escribir* comentarios a partir de la *lectura eficaz (expresiva y comprensiva)* del artículo que nosotros u otros alumnos hayan *escrito* en el blog (**competencia lingüística**). Ningún profesor de Lengua Castellana y Literatura encontrará un medio mejor

para que sus alumnos encuentren atractiva la escritura de una redacción. Por cierto, ni la competencia lingüística ni los blogs son exclusivos de esa materia. Por ejemplo, en Ciencias Naturales, los alumnos podrán trabajar esa competencia junto con la **competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico** y la **competencia en tratamiento de la información y competencia digital**. Es sencillo. Desde ese blog la profesora de la materia les habrá colocado una serie de enlaces a páginas web que hablan sobre el "Año internacional de la Astronomía" y les pide que realicen una síntesis de la información encontrada, dejándolo todo escrito como un nuevo artículo en el blog.

Para poder llevar a cabo muchos de estos trabajos, los alumnos trabajarán desde casa utilizando una herramienta web de trabajo colaborativo, llevando así a la práctica la dimensión de *comunicación social y trabajo colaborativo* de la **competencia digital** y el *trabajo cooperativo* de la **competencia social y ciudadana**.

Como se ha podido observar, todas las herramientas informáticas mencionadas están basadas en la **Web 2.0**, es decir, en la segunda generación en la historia de la Web basada en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios, como las redes sociales, los blogs, los wikis o las etiquetas, que fomentan la colaboración y el intercambio ágil de información entre los usuarios [8].

Conclusión

El enfoque de trabajo por competencias ya es de por sí motivador e innovador, pero toda teoría tiene que ser puesta en práctica para cumplir sus objetivos, y es la opinión de quién escribe que no siempre aquellos que defienden y nos hablan sobre las bondades de las competencias básicas, nos proporcionan los recursos o estrategias necesarios para poder trabajarlas de manera efectiva y adecuada en el aula. En ese sentido, creo que las TIC nos allanan bastante el camino al ofrecernos de manera casi inmediata recursos didácticos para el trabajo con

nuestros alumnos de dichas competencias, y por tanto nos permiten hacer realidad parte de toda esa nueva filosofía sobre la educación y el papel de la escuela en la sociedad.

Junto a ello, se da la paradoja de que nosotros, los profesores, trabajaremos menos en el sentido de que las TIC llevan implícita una metodología activa que convierte al alumnado en el verdadero agente y protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje, y entonces, más que nunca y con cualquier otro tipo de recurso, el profesorado se convierte en realidad en un mero guía y asesor en dicho proceso.

BIBLIOGRAFÍA

[1] Definición de "Software". Real Academia Española de la Lengua.

http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=software

[2] "Decreto 69/2007, de 29/05/2007 por el que se establece y ordena el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha". D.O.C.M. Núm. 116 de 1 de junio de 2007.

[3] "Orden de 4 de junio de 2007, de la Consejería de Educación y Ciencia, por la que se regula la evaluación del alumnado en la Educación Secundaria Obligatoria". D.O.C.M. Núm. 129 de 20 de junio de 2007.

[4] *Sistema de indicadores de la evaluación de diagnóstico de las competencias básicas*. Oficina de Evaluación de la Consejería de Educación de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha.

http://www.educa.jccm.es/educa-jccm/cm/educa_jccm/tkContent?pgseed=1240581830890&idContent=33773&locale=es_ES&textOnly=false

[5] Definición de "WebQuest". Wikipedia, la enciclopedia libre.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Webquest>

[6] Definición de "Podcasting". Wikipedia, la enciclopedia libre.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Podcast>

[7] Definición de "Blog". Wikipedia, la enciclopedia libre.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Blog>

[8] Definición de "Web 2.0". Wikipedia, la enciclopedia libre.

http://es.wikipedia.org/wiki/Web_2.0