



INCLUSIÓN DE LA COMPETENCIA BÁSICA, USO DE LAS HERRAMIENTAS DE FORMA INTERACTIVA, EN EL CURRÍCULUM OCULTO, A TRAVÉS DEL USO Y APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS BAJO EL ENFOQUE DE COMPETENCIAS.

Aurora Estrada García  
aurisestrada@hotmail.com

### Resumen

Se trata de una propuesta para la inserción de la competencia básica, del uso de las herramientas de forma interactiva, dentro del curriculum de cualquier Unidad de Aprendizaje, que esté diseñado bajo el modelo de formación basada en competencias.

A través de la implementación de estrategias didácticas bajo el enfoque de competencias, se presenta la posibilidad de diseñar y ejecutar estrategias didácticas que permeen en la ascensión de la competencia básica del uso de las herramientas de forma interactiva, a través del desarrollo del programa de la Unidad de Aprendizaje, de prácticamente cualquier área del conocimiento.

**Palabras clave:** Competencia básica, curriculum oculto, estrategias didácticas.

### Introducción

Ante la crisis mundial, se percibe que la gran mayoría de países del orbe enfrentan problemas graves en el tema del desempleo. México, que es el país que nos ocupa, vive una situación sumamente crítica en relación a este tema, baste observar a simple vista, la enorme cantidad de jóvenes que afrontan la situación de no poder acceder a empleos dignos, bien remunerados y pertinentes al área, para la cual supuestamente se instruyeron y formaron a través de sus estudios de licenciatura.



A través de las noticias de los periódicos de circulación nacional, los noticieros, y de una manera más precisa, en los análisis de las cifras de los estudios que arroja la Encuesta Nacional de Ocupación, donde según datos correspondientes al tercer trimestre de 2012 (INEGI, 2013), únicamente el 40% de los jóvenes y adultos que son profesionistas, obtienen un empleo relacionado con su formación de estudios superiores, y para inquietar aún más, el 56% de los profesionistas desempleados son menores de 30 años.

La empresa Manpower (Manpower, 2013), en recientes investigaciones realizadas, descubre que se encuentran desocupados cuatro de cada diez empleos de este tipo, y que no se ocupan porque los candidatos carecen de experiencia laboral o habilidades concretas (competencias laborales específicas), que les permitirían distinguirse del resto de sus competidores en la búsqueda de un empleo similar.

### Planteamiento del problema

Con base a lo anteriormente expuesto, es posible inducir, que los obstáculos que afrontan estos profesionales, no se limitan tan solo a la carencia de trabajo, sino también a que se ven imposibilitados a acceder a las plazas disponibles, por la carencia o ausencia de dominio de algunas competencias de alta demanda laboral, como son el manejo elemental de un segundo idioma, o el dominio de competencias específicas que las empresas demandan, y/o el uso y aplicación de competencias profesionales básicas.

Este escenario, se observa de manera cotidiana, en las dificultades que se presentan en el tema de inserción laboral, que enfrentan algunos de los nuevos profesionistas, quienes hace algunos años no tenían la necesidad de dominar competencias o contenidos de vanguardia, para lograr su inserción en el mercado laboral. Sin embargo, en la actualidad se sabe que esta serie de competencias entre las que se circunscriben las profesionales de cada área, las laborales y las básicas (denominadas también transversales o clave), son indispensables para obtener un trabajo acorde al área de formación, y justo en relación a la remuneración económica, y que además brinde satisfacciones de logro personal.





En México, como probablemente suceda en muchos otros países, sí existen oportunidades de trabajo para los profesionistas, no son suficientes (este es otro tema de análisis, que escapa de la injerencia del presente trabajo). Estos lugares o plazas de trabajo, los obtienen aquellos profesionistas que cuentan con “valores agregados”, profesionistas que además de contar con su formación universitaria, dominan una serie de competencias específicas de su área de conocimiento, y que cuentan además, con una serie de habilidades, destrezas y actitudes “extras”, que tienen una relación muy estrecha, con las competencias laborales que demandan los empleadores.





## Justificación

Con base en lo anteriormente expuesto, resulta apremiante, que las instituciones de Educación Superior del país, implementen estrategias que incidan de manera significativa en el desarrollo de este tipo de competencias, y como aportación a la posible solución parcial del problema que enfrentamos, se propone la Inclusión de la competencia básica, uso de las herramientas de forma interactiva, en el curriculum oculto, de cualquier Unidad de Aprendizaje.

## Fundamentación teórica

### Aprendizaje por competencias

El concepto de competencias se transforma hacia una noción diferente, pasando del entorno laboral al ámbito cognoscitivo, donde la idea eje, de introducir el desarrollo de competencias educativas en los programas educativos, se conserva pretendiendo vincular los conocimientos, habilidades, actitudes y valores, aprendidos por los estudiantes, con las demandas laborales.

En el transcurso de los años, esta idea eje, ha generado una serie de definiciones del aprendizaje por competencias, Tobón define a la competencia como “la capacidad o conjunto de capacidades que se obtienen por la combinación e interrelación de conocimientos, habilidades, actitudes, valores, motivaciones y destrezas, en la disposición para aprender y saber” (Tobón, 2006).

Echevarría aporta una idea un poco más clara, (Echevarría, 2001) “la competencia divide el saber ineludible para afrontar determinadas circunstancias y el ser capaz de afrontar las mismas, el primero se relaciona con las cualidades personales, donde el aprovechamiento de éstas depende del ambiente estructural en el cual pueda desarrollarlas y de los espacios institucionales de la formación. Bajo este esquema, posee la competencia profesional quien orienta los conocimientos, destrezas y actitudes precisos para ejecutar su función laboral, ya que es capaz de resolver los problemas con autonomía y creatividad y es apto para colaborar con su entorno laboral y en la organización del trabajo”.



Los conceptos planteados, permiten que se conciba un concepto de competencias, que será de gran utilidad para el presente trabajo: las competencias se definen como un conjunto de actitudes, habilidades y conocimientos que se manifiestan mediante prácticas trascendentales que permiten solucionar la problemática social, así como para forjar necesidades de cambio y transformación, donde estas prácticas implican el saber conocer, saber hacer, saber convivir y saber ser; supeditado a eventualidades que puedan ser trasladadas de manera creativa a otro contexto laboral o productivo, por lo tanto: se considera que un individuo es competente, cuando es capaz de resolver problemas o situaciones, al realizar la combinación de actividades necesarias en un contexto o situación concreta.

### Competencias básicas, transversales o clave

La OCDE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico) ha trabajado con un amplio grupo de académicos, expertos, con la participación de diversas instituciones educativas y de investigación, a través del proyecto DeSeCo (Definición y Selección de Competencias), para identificar un conjunto de algunas de las competencias básicas o clave.

La SeDeCo (DeSeCo, 2006), establece que: “las competencias clave representan un paquete multifuncional y transferible de conocimientos, destrezas y actitudes que todos los individuos necesitan para su realización y desarrollo personal, inclusión y empleo. Éstas deberían haber sido desarrolladas para el final de la enseñanza o formación obligatoria, y deberían actuar como la base para un posterior aprendizaje como parte de un aprendizaje a lo largo de la vida”.

En la actualidad el desarrollo de estas competencias es de suma importancia, ya que en un mundo globalizado, expuesto a cambios constantes inherentes a la modernización, cada vez más diverso e interconectado, resulta imprescindible que los individuos que formen las sociedades, dominen las tecnologías versátiles, que razonen las enormes cantidades de información que se genera, y que sean capaces de enfrentar desafíos colectivos.





El Proyecto DeSeCo (DeSeCo, 2006) clasifica a las competencias clave, en tres amplias categorías:

1. **Usar las herramientas de forma interactiva**
2. **Interactuar en grupos heterogéneos**
3. **Actuar de manera autónoma**

Estas categorías se encuentran íntimamente interrelacionadas, y de manera conjunta constituyen la base para identificar las competencias clave o básicas, para el caso del presente trabajo analizaremos únicamente la siguiente competencia, que es la que nos ocupa:

#### **Usar las herramientas de forma interactiva**

En el mundo globalizado, en la sociedad de la información, se demanda que las personas dominen herramientas socioculturales para interactuar con conocimientos, estas herramientas son el lenguaje, la información, el conocimiento, y las computadoras. Se considera que un individuo es competente en el uso y aplicación de las herramientas de forma interactiva, cuando este utiliza un amplio rango de herramientas para interactuar efectivamente con el ambiente.

Esta competencia responde a las necesidades de: mantenerse al día con la tecnología, adaptar herramientas a sus propios propósitos y ser capaz de conducir un diálogo activo con el mundo (DeSeCo, 2006). Con el propósito de satisfacer las necesidades planteadas, se establecen las siguientes competencias: **a) Uso interactivo del lenguaje, los símbolos y los textos**, **b) Uso interactivo del conocimiento y la información** y **c) Uso interactivo de la tecnología**.

- a) Uso interactivo del lenguaje, los símbolos y los textos.** Esta competencia clave se relaciona con el empleo eficaz de las destrezas lingüísticas orales y escritas, las destrezas de computación y otras destrezas matemáticas, en múltiples situaciones. Es una herramienta fundamental para desempeñarse bien en la sociedad, en el lugar de trabajo, y para participar



en un diálogo efectivo con otros. El término “competencias de comunicación” se asocia con esta competencia básica.



b) **Uso interactivo del conocimiento y la información.** El papel, que cada vez es más importante, de los sectores de servicios e información y el rol medular del empleo del conocimiento en las sociedades actuales, conciben como imprescindible que las personas dominen el uso de la información y el conocimiento de manera interactiva, esta capacidad, es una competencia básica, que demanda una reflexión crítica sobre la naturaleza de la información en sí (su infraestructura técnica y su contexto e impactos sociales, culturales e ideológicos). Esta competencia es forzosa como base para comprender opciones, formar opiniones, tomar decisiones y llevar a cabo acciones informadas y responsables.

c) **Uso interactivo de la tecnología.** La innovación tecnológica atribuye necesidades modernas a individuos dentro y fuera del ámbito laboral, de manera simultánea, el progreso tecnológico ofrece a las personas oportunidades nuevas de satisfacer las demandas de manera más efectiva, y de formas nuevas y diferentes de relacionarse. El uso interactivo de la tecnología obliga a contar con el conocimiento de las nuevas maneras, de cómo incorporan los individuos la tecnología en su vida diaria. La tecnología de la información y la comunicación adquiere el potencial de transmutar la forma en que las personas trabajan juntas (disminuyendo la importancia de la ubicación), acceden a la información (poniendo a disposición extensas cantidades de fuentes de información) e interactúan con otros (facilitando relaciones y redes de personas de todo el mundo). Para aprovechar dicho potencial, los individuos necesitarán ir más allá de las destrezas técnicas básicas necesarias para simplemente usar el Internet, enviar correos electrónicos y cosas similares.

Al igual que con otras herramientas, la tecnología puede ser utilizada de forma interactiva si los usuarios comprenden su naturaleza y reflexionan sobre su potencial. Más importante aún, los individuos necesitan relacionar las posibilidades que yacen en las herramientas tecnológicas con sus propias circunstancias y metas. Un primer paso es que los individuos





incorporen la tecnología a sus prácticas comunes, lo cual produce cierta familiaridad con la tecnología, que permite expandir su uso.

### Competencias laborales

CONOCER (Consejo de Normalización y Certificación de Competencia Laboral), es el organismo que se encarga de procurar la institución de un sistema de certificación de las capacidades (competencias) laborales de los trabajadores. Su objetivo fundamental, es el impulsar el desarrollo de competencias laborales, con base a estándares de calidad de desempeño. CONOCER define a las competencias laborales (CONOCER, 2012), como “un conjunto de conocimientos, habilidades y capacidades requeridas para desempeñar exitosamente un puesto de trabajo” es decir, expresan: el saber, el hacer y el saber hacer de un puesto laboral o lo que una persona debe ser capaz de hacer, la forma en que puede juzgarse si lo que hizo está bien hecho, y las condiciones en que el individuo debe mostrar su aptitud.

### Propuesta para la implementación de la competencia uso de las herramientas de forma interactiva

Como es del dominio común, en teoría, los programas académicos de las Instituciones de Educación Superior mexicanas, bajo el enfoque basado en competencias, incluyen el desarrollo e implementación de competencias básicas, clave o transversales, mismas que se supone deberían de ubicarse circunscritas en el “currículum oculto”. Sin embargo, es otra la realidad, y desafortunadamente en el caso de la mayoría de las Instituciones de Educación Superior mexicanas, no se implementa la adquisición de este tipo de competencias.

Con el propósito de remediar parte de la problemática que se ha planteado, se propone la siguiente instrumentación didáctica, con el objetivo fundamental de lograr que cualquier docente del Nivel Superior, esté en posibilidades de instrumentar estas estrategias en su currículum oculto.





A continuación se presenta una tabla que expone lo anteriormente comentado:

**Estrategias didácticas que promueven el desarrollo de la competencia básica del uso de las herramientas de forma interactiva**

<b>Competencia: Uso interactivo del lenguaje, los símbolos y los textos</b>			
<b>Estrategia didáctica</b>	<b>En qué consiste</b>	<b>Aplicación</b>	<b>Que se espera alcanzar/beneficios</b>
<b>ENSAYO</b>	Escrito serio y fundamentado que sintetiza un tema de gran significación. Posee un carácter preliminar, introductorio, de carácter propedéutico y se expresa en un estilo denso y no se acostumbra la aplicación detallada.	Se recomienda utilizarla cuando se necesita que el alumno revise una unidad de tema del programa, el alumno se centra en el objeto de estudio (problema, área problemática, concepto, proceso, etc.), y presenta una unidad argumentativa, es decir, el ensayo presenta un conjunto de pruebas a favor de la tesis o posición que va a defender.	La aproximación a diferentes áreas del conocimiento, para abordar una problemática as través del análisis y la creatividad, desde diversos aspectos. <b>Beneficios:</b> ➤ Su agilidad y sencillez productiva, su capacidad de comunicar de manera directa. ➤ Su corta extensión permite publicarlos con mayor facilidad.
<b>RESÚMENES</b>	Elaboración de un nuevo texto a partir de otro texto, donde se exponen de forma abreviada, las ideas más importantes o relevantes. Se elabora en forma de prosa escrita, pero también puede diseñarse de forma esquemática.	Es primordial facilitar los pasos a seguir para su elaboración y describir los criterios bajo los cuales se elaborará el resumen. Su redacción incluye dos procesos, el primero es la lectura y comprensión del escrito fuente, seguido de la elaboración del segundo texto (resumen).	Promover el desarrollo de la memoria y facilitar el recuerdo de la información más relevante del contenido a aprender. Llevar a cabo una organización global más adecuada de la información nueva (mejorar las conexiones internas). <b>Beneficios:</b> ➤ Ubicar una estructura u



			<p>organización global de la información.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Subrayar la información importante.</li> <li>➤ Introducirse (familiarizarse), al nuevo material e aprendizaje.</li> <li>➤ Organizar, integrar y consolidar la información por aprender (presentada o discutida).</li> </ul>
<b>Competencia: Uso interactivo del conocimiento y la información</b>			
<b>INVESTIGACIÓN DE TÓPICOS Y PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b>	<p>Investigar significa formular problemas significativos y negociados, confrontar las diferentes visiones, que conviven en la vida laboral, planificar y negociar los diferentes pasos del proceso investigativo, confrontar las hipótesis e ideas previas del alumnado con el conocimiento deseable, elaborar y revisar las conclusiones, recapitular y revisar las conclusiones e informaciones obtenidas y reflexionar y evaluar colectivamente el propio proceso de investigación.</p>	<p>Es recomendable utilizar esta estrategia cuando es factible realizar un agrupamiento de los problemas en torno a la competencia del curso, si se dispone de tiempo para llevar al alumno a trabajar en equipo en la búsqueda de posibles soluciones o respuestas a los problemas o interrogantes planteados con "relacionarse bien con otros y cooperar y trabajar en equipo",</p>	<p>Se promueven los procesos investigativos, y se incrementa el grado de adquisición de conocimiento.</p> <p><b>Beneficios:</b> Auxilia en la mejora de las relaciones interpersonales y de cooperación cuando se trabaja en equipo.</p>
<b>Competencia: Uso interactivo de la tecnología</b>			
	<p>La pedagogía activa, inherente al método de proyectos, va de lo</p>	<p>Al seleccionar la estrategia, se debe tener presente que</p>	<p>Integrar los principios fundamentales de un proyecto durante la</p>



<p><b>MÉTODO DE PROYECTOS</b></p>	<p>concreto a lo abstracto. Es decir, se parte de lo que se sabe, de lo que es familiar, para instruir y educar.</p>	<p>este método se aboca a los conceptos fundamentales y principios de la disciplina del conocimiento, y no a temas seleccionados con base al interés del estudiante o en la facilidad en que se traducirían a actividades o resultados.</p>	<p>construcción de un prototipo cualquiera. Asimilación de conceptos y desarrollo de capacidades, actitudes y aptitudes en la toma de decisiones, y responder de manera activa en la solución de problemas.</p> <p><b>Beneficios</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Integrar las actividades teóricas de la profesión</li> <li>➤ Ubicar al alumno en el centro de sus aprendizajes.</li> <li>➤ Formar sus propias representaciones de temáticas y situaciones complejas</li> <li>➤ Determinar aspectos del contenido que encajan con sus propias habilidades e intereses.</li> <li>➤ Trabajar en temáticas actuales que son relevantes y de interés local.</li> <li>➤ Bosquejar el contenido con la experiencia diaria.</li> </ul>
<p><b>FOROS DE DISCUSIÓN, CORREO ELECTRÓNICO, PRESENTACIONES MULTIMEDIA, USO Y APLICACIÓN DE</b></p>	<p>El desarrollo adecuado de estos medios en el ambiente educativo, demanda algo más que conocimientos tecnológicos. Cuando nos referimos a</p>	<p><b>Correo electrónico (persona a persona) Lista de distribución (correo electrónico)</b></p>	<p>A través de estas herramientas se obtiene la capacidad de comunicarse de manera interactiva (foros), y de manera asíncrona (correo),</p>



<b>HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS</b>	conceptos de interactividad y de transferencia de información, estos tienen una relación estrecha con principios de diseño, más aún si estos conceptos están orientados a una función netamente formativa.	<b>Chat Foro, Videoconferencia Grupos de discusión Sitios y portales Web www</b>	además de que permite establecer formas de trabajar en un ambiente colaboración, a través del uso de la tecnología. El uso de las presentaciones multimedia y del uso y aplicación de las herramientas informáticas permite desarrollar capacidades innovadoras y de agilizar procesos.
----------------------------------	--	--	---

### Bibliografía

Coll, C., (2008). **Las competencias básicas en educación**. Madrid: Alianza Editorial.

CONOCER, (2012). **Competencias laborales**. Obtenido el 16 de febrero de 2013 de: <http://www.conocer.gob.mx/>

DeSeCo, (2006), **La definición y selección de competencias clave, Resume ejecutivo**. Obtenida: el 20 de marzo de 2013, de: <http://www.deseco.admin.ch/bfs/deseco/en/index/>

Díaz Barriga, A. , (2006), **El enfoque de competencias en la educación. ¿Una alternativa o un disfraz de cambio?**, en *Perfiles Educativos*, vol. XXVIII, núm. 111

Echeverría, J., (2001). **Impact social et linguistique des nouvelles technologies de l'information et des communications, en Actes du Colloque International Trois espaces linguistiques face aux défis de la modialisation**. Francia: Organisation Internationale de la Francophonie.

INEGI, (2013). **Encuesta Nacional de Ocupación**. Obtenido el 6 de abril de 2013, de: <http://www.inegi.org.mx/sistemas/tabuladosbasicos/tabtema.aspx?s=est&c=28822>

Instituto Tecnológico de Sonora, (2011), **Manual de Estrategias Didácticas para la formación basada en competencias**. Obtenido el 12 de marzo de 2013 de: <http://www.telesecundaria.net/2013/04/Manual-de-Estrategias-Didacticas.html>



Manpower, (2013), **Estadísticas de empleo en México**. Obtenida el 16 de marzo de 2013, de:  
<http://www.manpower.com.mx/search?q=estadisticas+de+empleo+en+mexico>

Tobón, S. (2006). **Aspectos básicos de la formación basada en competencias**.  
Obtenida el 23 de marzo de 2013, de:  
<http://www.uv.mx/facpsi/proyectoaula/documents/Lectura5.pdf>

