



EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS MEDIANTE LA ACTIVACIÓN DEL CONOCIMIENTO.

COMPETENCE DEVELOPMENT THROUGH KNOWLEDGE ACTIVATION.

Dr Fredy Cañizares Galarza direccionsantodomingo@uniandes.edu.ec

MSc. Aurelia Cleonares Borbor CLEONARESM@yahoo.com

Dr C Ned Quevedo Arnaiz nedquevedo@yahoo.com

MSc. Silvia Marisol Gavilanez Villamarín smgviliamarin@hotmail.com

Los autores son profesores de la Universidad UNIANDES, sede Santo Domingo. Cañizares Galarza es el director general de la institución, especialista en el uso de la tecnología, Cleonares Borbor y Gavilanez Villamarín son profesoras de inglés de UNIANDES desde hace varios cursos, la última compañera es la coordinadora de dicha área. Quevedo Arnaiz es reciente en la UNIANDES como profesor de inglés pero con varios años de experiencia en la enseñanza de lenguas en pregrado y post grado en varios países con decenas de publicaciones e investigaciones sobre estos temas.

EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS MEDIANTE LA ACTIVACIÓN DEL CONOCIMIENTO.

Resumen

El trabajo es resultado de la gestión en la actividad científica de la Universidad en su sede de Santo Domingo puesto que el estudio de computación e inglés se ha hecho mucho más necesario que su reconocimiento como asignaturas en las diferentes carreras. Los estudiantes han incorporado estos elementos tecnológicos y han logrado la adaptación a nuevos entornos personales de aprendizaje, pero su perfección aun no logra la excelencia académica por cuanto se es tradicionalista en muchos sentidos. Por eso, es objetivo de este trabajo ofrecer vías de la investigación pedagógica para facilitar que el contenido de las asignaturas propicie la activación del conocimiento para la creación de competencias mediante la inclusión de nuevas herramientas en las actividades para interactuar desde la realidad del alumnado. Los métodos de esta investigación han sido fundamentalmente el análisis y la síntesis así como la observación y el análisis de documentos.

Palabras clave: competencias, activación de conocimientos, aprendizaje autónomo, tecnología

Abstract

This work is the result of the scientific activity management of the University at its campus in Santo Domingo since the study of computers and English has become much more a need than a simple subject in the different degrees. Students have incorporated these technological elements and have succeeded in adapting to new personal learning environments, but learning has not yet achieved its academic

excellence because it is traditional in many ways. Therefore, it is objective of this work to provide ways for educational research to facilitate the subject contents to activate knowledge to the form competence by including new tools in the activities to interact from the students' reality. The main methods in this investigation has been the analysis and synthesis, as well as observation and documents' analysis.

Key words: competence, knowledge activation, learning autonomy, technology.

Introducción

En el actual siglo XXI, se puede observar fácilmente la influencia que las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) tienen en un sinnúmero de aplicaciones y destinos de la sociedad actual. La denominada Sociedad de la Información y del Conocimiento ha alcanzado un grado de desarrollo tal que hace dependiente el propio ambiente en que sus procesos se desencadenan por la globalización y el vínculo en el acceso a la información y los recursos distantes compartidos, muchas veces mediante el idioma inglés. Por lo cual hoy se convierten en pilares del conocimiento y de las competencias aprender computación e inglés.

Las posibilidades de las tecnologías de hoy (entre ellas las conexiones en redes y el acceso a Internet) han logrado que la transmisión de la información y la del conocimiento como procesos de comunicación sean necesarias mediante la incorporación de recursos digitales al proceso de formación. Es un hecho constatado, que en la última década se ha producido un cambio cualitativo en el uso de las tecnologías en la educación y con ello cambia el modelo educativo actual en casi todos los países y las posibilidades de atención a los jóvenes.

El idioma inglés por su parte se ha convertido en el vehículo que hace posible la comunicación en muchas de las esferas del conocimiento actual, tanto por vía oral como por vía escrita, presencial o a distancia. La alianza que han construido el idioma inglés y el uso de recursos compartidos en computación hace que casi todo el conocimiento que se comunica tenga sus puntos de contactos con ellos, por ello es imperiosamente necesario que los nuevos profesionales que hacen uso del

conocimiento más avanzado tengan que desarrollar competencias para dominar el inglés y la computación.

El estudio de computación e inglés se ha tornado mucho más ineludible para la vida que la formalidad de ser reconocidos como asignaturas en casi todos los niveles de enseñanza. Los estudiantes, por su parte, han aceptado como usual la incorporación de estos elementos tecnológicos y han logrado la adaptación a nuevos entornos personales de aprendizaje, algunos nacidos ya en ese ambiente que no es para nada eventual en su quehacer diario.

Ante esta realidad se necesita contar cada vez más con mecanismos que faciliten al alumno alcanzar esos conocimientos y competencias para ser hábiles usuarios de la computación y de la lengua inglesa. Ante una situación nueva no se puede ser tradicionalista, es necesario no limitarse a unos instrumentos determinados y estar abierto a la introducción de mejoras y nuevos servicios innovadores sobre todo de activación del conocimiento para que este sea mucho más significativo, tanto para la experiencia del docente como en el aprendizaje. Por eso, es objetivo de este trabajo ofrecer vías de la investigación pedagógica para facilitar que el contenido de las asignaturas propicie la activación del conocimiento para la creación de competencias mediante la inclusión de nuevas herramientas en las actividades para interactuar desde la realidad del alumnado.

Métodos y Herramientas

Se conoce que toda actividad humana está mediada por textos tanto orales o escritos, pero hoy toda actividad humana está condicionada además por la apropiación del lenguaje, de manera espontánea cuando se trata del lenguaje humano y complejo cuando de las máquinas se trata. Esto trae como consecuencia que la actividad humana se realice cada vez más irreplicable y de las más disímiles formas de concretarse y que también sea tan diversa como la cantidad de individuos que la realizan. Por ello esta época está necesitada que la educación sea mucho más flexible y que atienda esa diversidad con nuevas herramientas para no tratar de homogenizar a todos en el aula porque no los desarrolla sino dándole oportunidades a todos de aplicar sus conocimientos.

Cuando se analiza las formas en que los alumnos universitarios se sienten involucrados en su aprendizaje, una parte importante del alumnado ha perdido la curiosidad por el mundo escrito que lo impulsaba en su infancia y, prácticamente, han desaparecido sus deseos lectores. Otros han perdido la algarabía con que aprendían y se dejan guiar pasivamente. Es decir, este tipo de alumno no hace significativo el acto de aprender y por supuesto al perder su condición activa tienen menos posibilidades de desarrollar competencias comunicativas y profesionales y lograr comprensión de los lenguajes que necesita en el mundo moderno.

Analizar estas desmotivaciones por el estudio podría ayudar a encontrar vías de motivar y rescatar un mundo intelectual que se va perdiendo y que deja de ser creativo; pero realizar el estudio de cómo se forman las competencias comunicativas y profesionales en esos alumnos antes que se desmotiven debe dar mejores resultados. Para aquellos que no continúen el ciclo educativo la modernidad va a establecerles barreras sociales, las cuales luego se revierten contra el sistema educativo que ha de buscar soluciones del tipo comunitario a problemas que debieron ser canalizados en el sistema mucho antes.

La solución a todas las dificultades no siempre está en el alumno, pero el poder desarrollar competencias acorde al contexto en que vive sí está al alcance de ellos. Permitir que sus conocimientos sirvan de eslabón a nuevos conocimientos y facilitar que sean personas competentes debe ser prioridad de los profesores. Esta forma de pensar produce cambios y estos cambios han de dar un importante giro al desarrollo de competencias profesionales necesarias para que, a su vez, se desarrollen todas las competencias sociales.

Ante la variedad de conceptos sobre competencia, se necesita precisar por medio del análisis y síntesis qué se entiende por competencias profesionales necesarias pues evidentemente todas las que un profesional desarrolla han de ser necesarias para su actividad laboral en algún momento.

En primer lugar el desarrollo de competencias pertenece al orden de lo social y por ello se trata de un logro en el área de las relaciones y el interaccionismo socio-discursivo (Bronckart, 1998, 2002), así las competencias se desarrollan en el contexto de las actividades verbales que se comparten. O sea es un resultado de habilidades, conocimientos, actitudes y valores que le permite a cada sujeto participar como ente social.

En segundo lugar, mediante el análisis de fuentes, el desarrollo de competencias se asocia al orden de lo formativo y transformativo individual y social. Por ello es un logro de los procesos relacionados con la formación y el desarrollo de los seres humanos en cada una de sus dimensiones posibles y que dan a las competencias características o rasgos propios de esos procesos constructivos, socializadores, interdisciplinarios, participativos e interrelacionados con los conocimientos, las habilidades generalizadas y los valores profesionales y sociales que se transmiten o perfeccionan (Fuentes, Cruz, Valera, Vidaud, y Reyna, 2004) en sus contextos interactivos, académicos, investigativos y laborales.

Bajo otras posiciones, las competencias se atomizan en moléculas para referir los logros que se quieren de forma global como con el Consejo y Parlamento Europeo que recomienda 8 competencias claves a desarrollar (Escamilla, 2008; Salmerón, 2010)

1. Comunicación en lengua materna
2. Comunicación en lenguas extranjeras
3. Competencias básicas en matemáticas, ciencia y tecnología
4. Competencia digital
5. Aprendizaje autónomo, formación permanente a lo largo de toda la vida
6. Competencias interpersonales, interculturales, sociales y cívicas
7. Iniciativa / carácter emprendedor
8. Expresión cultural

Otros coinciden también en el valor de aprender en sociedad y reconocen competencias genéricas como en el Sistema Nacional Inglés (Colunga y García, 2006) o el mexicano (CONAEDU, 2008) que agrupa cuatro campos disciplinares (matemática, ciencias sociales, las experimentales y comunicación). El europeo, por su parte, propone un grupo de competencias como resultados de aprendizaje:

1. Aplicación de números (cálculo, estadística, representaciones gráficas, etc)
2. Comunicación (oral, escrita y lectora)
3. Mejora del propio aprendizaje y realización,
4. Tecnologías de la información (web, internet, etc)
5. Solución de problemas (toma de decisiones, creatividad, etc)

6. Trabajo con otros (trabajo en grupo, habilidades de relación interpersonal, etc).

Así cualquier competencia tiene relación con la condición del aprendizaje socio-emocional del hombre y su interacción y van a estar ligadas al crecimiento compartido visto por la iniciativa, motivación, competencia para el trabajo en equipo, liderazgo, compromiso, creatividad, etc de cada cual y que lo hace más o menos competitivo para la convivencia social y el ejercicio de alguna profesión (Colunga y García, 2006) lo cual se verá reflejado en:

a) La capacidad de autonomía en torno a las decisiones,

b) Posibilidad de pensar estratégicamente y planificar y responder creativamente a demandas cambiantes.

La explicación que se asuma en cualquier conceptualización del término competencia estará en función de alcanzar condiciones que satisfagan necesidades de aprendizaje y de actuación. Por todo ello se hace necesario proyectar una enseñanza que responda a la necesidad de que el aprendizaje aporte en los estudiantes competencias para hacer las cosas y ser una persona con muchas posibilidades de realización y aplicación del conocimiento.

Desde esta perspectiva cabe preguntarse por el tipo de interacciones que se deberían organizar en los escenarios formativos para lograr que los estudiantes sean más competentes para toda la vida y su profesión. Pues aquellas que estén centradas en la resolución de situaciones problémicas, la toma de decisiones y la reflexión personal entre otras que requieran buscar datos, comparar en fin, escoger, entre sus propias posibilidades, las que mejor se adapten a la consecución del objetivo, meta o aspiración, que permita las diferentes ayudas para potenciar las zonas de desarrollo próximo de cada uno.

En pocas palabras, si una competencia no es “la simple adición de conocimientos, sino la capacidad de ponerlos en interacción en función del uso que se le pueda dar en el tratamiento de las situaciones” (D’Angelo, Sobrino, Benítez y Acosta, 2011), se

trata pues de desarrollar el pensamiento y su posibilidad creadora para la solución de las disyuntivas de la vida, que en la actualidad están muy ligadas al ser competente en lengua inglesa y tecnología digital.

Las actividades que se realicen en el aula deben favorecer entonces la comprensión de los conceptos, su clasificación y relación, la reflexión, el ejercicio de formas de razonamiento, la transferencia de conocimientos que el alumno hace entre otros elementos que inciden en su preparación y transformación en la vida moderna.

En el aula de UNIANDES, con la observación directa, se ha visto al alumno que ha desarrollado sus competencias digitales para buscar información, emplear determinadas herramientas y software en su aprendizaje pero muy poco para la realización de proyectos conjuntos de informática con el fin de activar el conocimiento y alcanzar grados de ayudas mucho más cooperativas. Por eso la construcción por parte del alumnado de sus entornos personales de aprendizaje, con la posibilidad de usar herramientas adicionales para la docencia y la modificación de las nuevas utilidades que se usan en otros contextos con el fin de un aprendizaje mucho más cooperativo. Con esto se debería incrementar:

- Posibilidad del trabajo colaborativo para la virtualidad digital.
- La flexibilidad del proceso de enseñanza-aprendizaje
- El Enfoque metodológico centrado en alumno
- La estructura de la asignatura basada en contenidos, no en espacio / tiempo
- El Aprendizaje interactivo en los diferentes contextos virtuales.
- Mejor seguimiento del progreso del alumno en el desarrollo de su competencia digital.
- Mayor intercambio comunicativo en lengua materna y lengua extranjera que facilite su actualización profesional.
- Comprensión de sus posibilidades actuales para desarrollarse y evaluar sus propias competencias.

En el proceso de adquisición de una segunda lengua, se aumenta el uso de las TIC para enriquecer y favorecer cada uno de los enfoques que se mencionan, pues la mayoría de los estudiantes han convivido con las TIC de una manera natural, han crecido con ellas en muchos espacios de su vida diaria y ahora sólo las han adoptado en su quehacer educativo, aunque deben integrarlas adecuadamente a sus procesos de aprendizaje, si es que quieren desarrollar competencias o habilidades comunicativas.

Una de las integraciones de las TIC en el terreno de la educación mayormente puesta en práctica en la actualidad se da en el área de idiomas con el nombre de aprendizaje de lenguas asistido por computadora (CALL, por sus siglas en inglés), como nuevo método que nace de la preocupación de catedráticos e investigadores por integrar el uso de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje de idiomas. El aprendizaje virtual permite la interactividad y promueve la motivación, eficiencia y la mejora del conocimiento en un entorno flexible. Por tanto, las tecnologías van ganando espacio en las aulas y entre ellas destacan la computadora, que permite el correo electrónico y la Internet, la telefonía móvil y los laboratorios virtuales que conjugan varios de estos aditamentos.

Resultados

La Universidad Autónoma de los Andes (UNIANDES) realiza el proceso de integración del uso de las TIC y el inglés a través del PROGRAMA MY ENGLISH LAB que fomenta el uso de la tecnología para el aprendizaje de Lenguas Extranjeras, el cual apoya la formación de los estudiantes a nivel de pregrado en el aprendizaje de una lengua extranjera con este programa el estudiante estudia a su ritmo además que el docente apoya con sus conocimientos en el desarrollo de las destrezas de escuchar, leer, escribir y hablar.

Los estudiantes con este programa que conjuga las competencias para usar la lengua extranjera y la computación son mucho más activos como se ha apreciado con el uso de la plataforma didáctica, logrando desarrollar su saber, su saber ser y su saber hacer para lograr impactos con su aprendizaje.

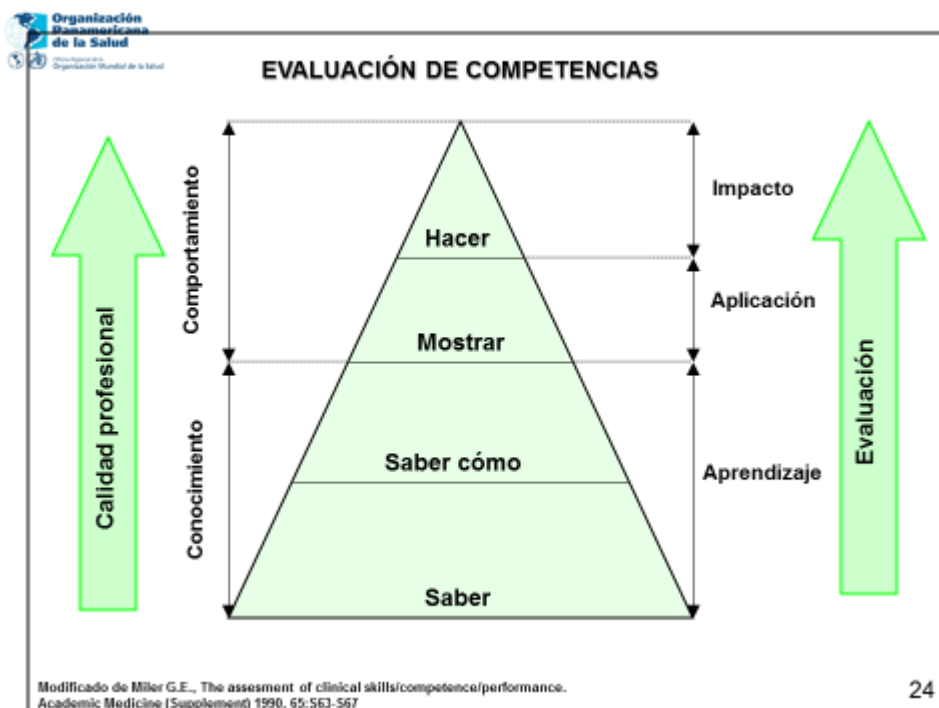
La plataforma se emplea como recurso adicional en el que pueden usarse distintas herramientas tecnológicas para la formación de los estudiantes, www.myEnglishlab.com promueve dentro UNIANDES el uso de la plataforma dentro y afuera de las instalaciones de la institución cuyo objetivo es incrementar la formación integral de estudiante fomentando la capacidad de aprender de manera independiente.

Otra de las integraciones de las TIC ha sido llevada a cabo por los mismos estudiantes, quienes hacen uso de recursos tecnológicos cada vez con herramientas más sofisticadas, en la carrera de Sistemas es común ver los estudiantes enfrascados en esas inventivas pero la conectividad se ha adueñado de todas las carreras en Santo Domingo, por necesidad o moda, y por el nivel en que se desarrollan pero son ellos quienes han buscado irrumpir en la aplicación de estas herramientas.

La incidencia positiva y el impacto en los docentes de la UNIVERSIDAD AUTONOMA DE LOS ANDES “UNIANDES” se ha visto en la calidad de las preparaciones porque los docentes muy responsablemente utilizan las TICs con cada uno de los grupos en que se enseña el Inglés con los recursos tecnológicos dentro

del aula lo cual también favorece el desarrollo de las destrezas comunicativas en los estudiantes de la institución dentro del campo de los idiomas. Por otra parte los docentes de computación hacen su trabajo encaminado al uso consciente de las herramientas en los proyectos integradores; por eso, los tutores asignan tareas cada vez más competente y acorde con el perfil de la nueva universidad que la sociedad necesita.

El impacto positivo en los estudiantes se observa por el nivel de conocimiento adquirido y como han logrado pasar desde la activación de sus conocimientos a transitar por diferentes estadios en la formación de sus competencias generales. Por ello se puede graficar el desarrollo de las competencias en los estudiantes universitarios como sigue:



Al asumir esta grafica de la organización mundial de la salud se le da importancia a la formación y evaluación de las competencias en el proceso de enseñanza aprendizaje como proceso que de forma ascendente lleva al alumno a alcanzar su propia autonomía en el aprendizaje con su hacer que va desde aplicar lo ya aprendido a la generación de impactos.

Discusión

En el análisis comparativo de otras experiencias referidas en la bibliografía con la de la presente investigación se evidencia que en otros contextos sucede similar que la tecnología ha logrado un cambio en la forma de aprendizaje pero también mayores resultados en el aprendizaje de la lengua extranjera desde los momentos iniciales cuyos objetivos eran prioritariamente la lectura (Christen, & Murphy,1991); aunque siempre enfatizando que el aprendizaje debe hacer coincidir lo que ya el alumno conoce y la nueva información (Rumelhart, 1980).

En el caso de la Universidad UNIANDES los estudiantes se pueden comparar con otros momentos de su aprendizaje cuando no se activaba su conocimiento previo y sus competencias se desarrollaban de forma más lenta casi siempre a un nivel del saber y el saber cómo, pero pocos estudiantes llegaban a aplicar sus conocimientos para una conversación fluida en el idioma. Hoy se observa una intención diferente por cuanto los estudiantes se han visto compulsados a utilizar el idioma de forma oral y hacer más con ese sistema lingüístico y el sistema tecnológico y mostrar que pueden lo cual está transformando los resultados cuantitativos y cualitativos de cada uno de ellos, logrando así un impacto mucho más significativo en la práctica pedagógica.

Conclusiones

Este trabajo ha mostrado algunas de las vías de la investigación pedagógica puede facilitar que el contenido de las asignaturas propicia la activación del conocimiento para la creación de competencias mediante la inclusión de las herramientas tecnológicas en las actividades para interactuar desde la realidad virtual que se modifica para bien del aprendizaje y la enseñanza.

Referencias

Arias Galicia, F. (2007). Metodología de La Investigación. Séptima. México: Trillas S.A., 2007. pág. 576. ISBN 978-968-24-7993-9.

Bernal Torres, C. A. (2010). Metodología de La Investigación. Tercera. Bogotá: Pearson, 2010. pág. 320. ISBN 978-958-699-129-2.

Bronckart, J.P. (2002). La explicación en psicología ante el desafío del significado. Estudios de Psicología, 23, 387-416.

Bronckart, J.P. (2004). Actividad verbal, textos y discursos. Por un interaccionismo socio-discursivo. Madrid: Fundación Infancia y Aprendizaje.

Bronckart, J.P. (1998). Psychologie et Problématiques Éducatives. Anuario de Psicología, 29, (2), 87-108.

Christen, W. L. & Murphy, T. J. (1991). Increasing Comprehension by Activating Prior Knowledge. ERIC Clearinghouse on Reading and Communication Skills Bloomington IN.

Colunga, S y García, J. (2006) Reflexiones acerca de la noción de competencia <http://www.monografias.com/trabajos53/competencias-sociales/competencias-sociales.shtml>

Consejo Nacional de Autoridades Educativas (CONAEDU). (2008). Competencias disciplinares básicas del sistema nacional de bachillerato.

http://servicios.encb.ipn.mx/tutorias/formatos/LECTURA_TUTO/COMPETENCIAS%20DISCIPLINARE S%20B%C3%81SICAS%20DEL%20SN%20DE%20BACHILLERATO.pdf

D'Angelo, E., Sobrino, M^a R., Benítez, L y Acosta, T. (2011) Competencias profesionales e interacciones socio-discursivas en el aula. III Congreso Internacional de Nuevas Tendencias en la Formación Permanente del Profesorado Barcelona.

Delors, J. (1996). La Educación encierra un tesoro: Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo XXI. Ediciones UNESCO.

Escamilla, A. (2008). Las Competencias Básicas. Claves y propuestas para su desarrollo en los centros. Barcelona: GRAO.

Fuentes, H., Cruz, S., Valera, R., Vidaud, I. y Reyna, M. A. (2004). Una concepción curricular basada en la formación de competencias. Centro de Estudios de la Educación Superior "Manuel F. Gran". Universidad de Oriente.

Gómez Armijos, C. (2006). La Investigación Científica en Preguntas y Respuestas.

Hernández Sampieri, R., Fernández, C. y Bautista, P. (2006). Metodología de La Investigación. [ed.] Noel Islas López. Cuarta. México: McGraw-Hill/Interamericana Editores S.A.

Munch Galindo, L. (2009). Métodos y Técnicas de Investigación. Cuarta. Edición. México: Trillas S.A.

Rumelhart, D. E. (1980). "Schemata: The Building Blocks of Cognition." In Rand J. Spiro et al., Eds. Theoretical Issues in Reading Comprehension (33-58). Hillsdale, NJ: Erlbaum.

Salmeron Vilche, C. (2010) Desarrollo de la competencia social y ciudadana a través del aprendizaje cooperativo. Granada: Universidad de Granada. Tesis doctoral.

Torrado, M. (1999). El desarrollo de las competencias: una propuesta para la educación colombiana. Universidad Nacional de Colombia. Memorias del Taller sobre Evaluación de Competencias Básicas.

Villalba Avilés, C. (2006). Metodología de La Investigación. Tercera. Quito: SurEditores