Universidad Iberoamericana Puebla

Repositorio Institucional **http://repositorio.iberopuebla.mx**

Revista Magistralis Número 20

Educación basada en competencias

Argudín, Yolanda

2015-03-12

http://hdl.handle.net/20.500.11777/521

http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf

EDUCACIÓN BASADA EN COMPETENCIAS

Yolanda Argudín*

He procurado reunir algunas de las aportaciones que he juzgado más importantes sobre el tema de las competencias en la educación superior; este estudio me llevó varios meses de trabajo debido a que hasta hace muy poco tiempo, en nuestro país, se desconocía o había poco material escrito sobre el tema.

No pretendo llegar a conclusiones sino únicamente aportar el resultado de mis indagaciones.

El cambio en la educación

Para establecer un cambio en la educación a escala mundial que garantice la excelencia y que satisfaga las necesidades de la práctica laboral contemporánea, los investigadores (entre otros Holland 1966-97; Bigelow 1996; Mardesn 1994; Grootings 1994; Ducci 1996) han propuesto que este proceso debe iniciarse desde un marco conceptual que cimiente la consonancia entre los conocimientos, las habilidades y los valores. El marco conceptual lo constituyen las características propias de la identidad de cada institución con su misión y sello específico.

Qué es la sociedad de la información[1]

Vivimos una época en la cual la información, aplicada a las esferas de la producción, de la distribución y de la gestión, está revolucionando

* Docente de la Dirección de Formación Valoral, uia Ciudad de México. Editora de la revista DIDAC.

[1] *Revolutionary Strategy for the Knowledge Age.*

las condiciones de la economía, el comercio, las bases de la política, la comunicación cultural mundial y la forma de vida y de consumo de las personas. Este nuevo ciclo ha sido denominado *sociedad de la información*, debido a que es la información la que ahora dirige la economía global que está surgiendo.

Las principales características de la sociedad de la información son:

- La economía dirigida por conocimientos globales.
- La comunicación como directiva.
- El aprendizaje como fuente de un atributo sostenido y competitivo.
- La información compartida contra el atesoramiento del conocimiento.

La sociedad industrial se sustentaba en el uso de los recursos clásicos de la economía, mientras que la sociedad de la información se fundamenta en el capital humano reforzado por las nuevas tecnologías. Hoy el conocimiento se renueva cada cinco años y en ese lapso se genera más información que en todos los cientos de años previos. Esta transformación conduce a que la educación se plantee de manera diferente.

El cambio en la educación

El incremento y la complejidad de los problemas que este giro promueve es quizá más perceptible en la educación superior debido al cambio de las estructuras sociales, entre las cuales la globalización (como un factor externo) ha sido un aspecto importante, por el hecho de que la educación superior por sí misma se ha visto obligada a proponer la necesidad de cambios internos radicales como resultado del incremento súbito de alumnos, profesores y administrativos. Además, porque al ser el alumno egresado quien enfrenta los nuevos retos de la oferta y la demanda, encara grandes problemáticas tales como elegir, analizar y emplear la información, investigar y generar procesos y técnicas innovando los existentes, que hacen evidente la necesidad de un aprendizaje distinto y permanente.

Una visión renovada

La educación superior necesita ahora de una visión renovada para su planeación que sea congruente con las características de la sociedad de

la información, como por ejemplo el desarrollo y promoción de las nuevas tecnologías, las cuales en la actualidad han ampliado las fronteras, así como transfiguran ya el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por ello se ha visto que es necesario repensar los conceptos básicos de la planeación estratégica de las universidades y explorar las competencias que las instituciones de educación superior forzosamente requerirán para poder anticipar las exigencias a las que sus alumnos se enfrentan en el siglo XXI.

La UNESCO expresa

En 1998, la Conferencia Mundial sobre la Educación Superior en la sede de la UNESCO ha expresado que es necesario propiciar el aprendizaje permanente y la construcción de las competencias adecuadas para contribuir al desarrollo cultural, social y económico de la sociedad.

Asimismo, ha señalado que las principales tareas de la educación superior han estado y seguirán estando ligadas a cuatro de sus funciones principales:

- Una generación con nuevos conocimientos (las funciones de la investigación).
- El entrenamiento de personas altamente calificadas (la función de la educación).
- Proporcionar servicios a la sociedad (la función social).
- La función ética, que implica la crítica social.

Los medios para alcanzar las metas educativas

Con la modernidad, el ser humano se enfrenta a cambios radicales y comprende que ahora, más que en ningún otro tiempo, debe reflexionar sobre su estado de persona en desarrollo y edificar su camino. Es decir, necesita elaborar un proyecto de vida muy claro para alcanzar sus propias metas, aquello que anhela o espera ha de construirlo y responder por ello.

En este momento, para alcanzar sus metas, la educación superior requiere que se trace un plan para cambiar o rectificar una situación existente, tarea que comprende las siguientes fases: la intención particular del individuo de actuar (lo que se quiere realizar o edificar en razón del

propio crecimiento como persona, que exige una estrecha relación con la ética y de un proyecto de vida situado en el entorno del siglo XXI), estipular previamente los resultados que se quieren obtener y la inversión de esfuerzos en conjunto de líderes y comunidad para democráticamente alcanzar las metas.

Los avances de la investigación de punta indican que actualmente el proyecto educativo establece que la obtención de las metas radica en: el *conocimiento* de la disciplina, el *desarrollo* de las habilidades, las *competencias* de desempeño o de producción y la *madurez* de los hábitos mentales y de *conducta* que se relacionen con los valores universales y con los de la misma disciplina.

La educación basada en competencias

Todos los rubros para alcanzar las metas educativas son importantes por igual, además de que unos y otros se vinculan para conseguir un fin, o el logro que establecen las competencias.

No obstante, en este espacio nos referiremos en específico a las *competencias* porque este término puede aún prestarse a confusión, al haber sido acuñado por la educación hace relativamente poco.

Definición

La educación basada en competencias es una nueva orientación educativa que pretende dar respuestas a la sociedad de la información.

El concepto de *competencia*, tal y como se entiende en la educación, resulta de las nuevas teorías de cognición y básicamente significa saberes de ejecución. Puesto que todo conocer se traduce en un saber, entonces es posible decir que son recíprocos competencia y saber: saber pensar, saber desempeñar, saber interpretar, saber actuar en diferentes escenarios, desde sí y para los demás (dentro de un contexto determinado).

Chomsky (1985) a partir de las teorías del lenguaje instaura el concepto y define *competencias* como la capacidad y disposición para el desempeño y para la interpretación.

La educación basada en competencias (Holland, 1966:97) se centra en las necesidades, estilos de aprendizaje y potencialidades individuales para que el alumno llegue a manejar con maestría las destrezas señala-

das por la industria; además formula actividades cognoscitivas dentro de ciertos marcos que respondan a determinados indicadores establecidos y asienta que deben quedar abiertas al futuro y a lo inesperado.

De esta manera es posible decir, en la educación, que una competencia es una convergencia de los comportamientos sociales, afectivos y las habilidades cognoscitivas, psicológicas, sensoriales y motoras que permiten llevar a cabo adecuadamente un papel, un desempeño, una actividad o una tarea.

Gardner (1998), por ejemplo, en su teoría de las Inteligencias Múltiples distingue de la siguiente manera las competencias que deben desarrollar los alumnos en el área del arte:

Producción. Hacer una composición o interpretación musical, realizar una pintura o dibujo, escribir imaginativa o creativamente.

Percepción. Efectuar distinciones o discriminaciones desde el pensamiento artístico.

Reflexión. Alejarse de la propia producción e intentar comprender los objetivos, motivos, dificultades y efectos conseguidos.

Como se puede apreciar, aquí Gadner señala que quien se educa para producir artísticamente ha de construir percepciones que van más allá de las habilidades de saber mirar, observar, captar y que, por lo tanto, las otras habilidades conjuntas a la competencia *construir percepciones*, son saber distinguir y discriminar desde el pensamiento artístico, y desde un marco conceptual que fundamente la relación entre las habilidades, los procesamientos cognitivos y los valores.

Así las competencias se acercan a la idea de aprendizaje total, en la que se lleva a cabo un triple reconocimiento:

a) Reconocer el valor de lo que se construye.

b) Reconocer los procesos a través de los cuales se ha realizado tal construcción (metacognición).

c) Reconocerse como la persona que ha construido.

Nueva dimensión

Las competencias detentan una nueva dimensión, que va más allá de las habilidades o destrezas, por ejemplo, dos personas pueden haber

desarrollado sus habilidades al mismo nivel, pero no por esto pueden construir un producto con la misma calidad y excelencia. Competencia implica algo más que se expresa en el desempeño.

Competencias y desempeño

El desempeño en la educación está determinado por una manifestación externa que evidencia el nivel de aprendizaje del conocimiento y el desarrollo de las habilidades y de los valores del alumno. El resultado del desempeño es un fin que ha sido planificado y que requiere de que también se planifique el desarrollo de ciertas habilidades y destrezas específicas, que se habrán elegido de acuerdo con el resultado que se desee obtener.

La intención que se da a la competencia es desempeñar o producir algo para sí y para los demás; esta intención se vincula con la estructura cognoscitiva de quien lo desempeña o produce y con las normas o criterios de quienes lo evalúan y lo interpretan. La construcción de competencias debe realizarse desde el marco conceptual de la institución y desde las metodologías que las determinen. El producto o desempeño debe presentarse de acuerdo con los términos o criterios de las exigencias de calidad que previamente se habrán acordado o establecido para la presentación o desempeño.

Construcción de competencias

La construcción de competencias no puede realizarse de manera aislada, sino que debe partir de una educación flexible y permanente, desde una teoría explícita de la cognición, dentro del marco conceptual de la institución, en un entorno cultural, social, político y económico.

Las competencias, al igual que las actitudes, no son potencialidades a desarrollar porque no son dadas por herencia ni se originan de manera congénita, sino que forman parte de la construcción persistente de cada persona, de su proyecto de vida, de lo que quiere realizar o edificar y de los compromisos que derivan del proyecto que va a realizar. La construcción de competencias debe relacionarse con una comunidad específica, es decir, desde los otros y con los otros (entorno social), respondiendo a las necesidades de los demás y de acuerdo con las metas, requerimientos y expectativas cambiantes de una sociedad abierta.

El desempeño debe planificarse de tal manera que admita que el educando tenga un desempeño apropiado a distintas situaciones y pueda adaptarse a las cambiantes formas de la organización del trabajo.

Las competencias en el proceso educativo

De acuerdo con lo anterior es posible afirmar que las competencias en la educación pueden definirse como la convergencia entre los conocimientos de la disciplina, las habilidades genéricas y la comunicación de ideas.

Las habilidades genéricas especifican lo que se debe hacer para construir una competencia u obtener un resultado o un desempeño: trabajo de equipo, planteamiento de problemas, encontrar y evaluar la información, expresión verbal y escrita, uso de las nuevas tecnologías y resolución de problemas.

En la educación basada en competencias éstas dirigen el sentido del aprendizaje; quien aprende lo hace desde la intencionalidad de producir o desempeñar algo, involucrándose con las interacciones de la sociedad.

Las competencias son parte y producto final del proceso educativo.

Competencia es su construcción durante el proceso educativo, como también lo es su desempeño, es decir el resultado práctico del conocer.

Proceso educativo

Competencia que se construye	conocimientos, habilidades, valores
Resultado	desempeño o producto de la competencia

Nuevo significado de aprender

En la educación basada en competencias quien aprende lo hace al identificarse con lo que produce, al reconocer el proceso que realiza para construir y las metodologías que dirigen este proceso. Al finalizar cada etapa del proceso se observan y evalúan la(s) competencia(s) que el sujeto ha construido.

La educación basada en competencias es un enfoque sistemático del conocer y del desarrollo de habilidades, y se determina a partir de fun-

ciones y tareas precisas. Se describe como un resultado de lo que el alumno está capacitado a desempeñar o producir al finalizar una etapa. La evaluación determina qué algo específico va a desempeñar o construir el estudiante y se basa en la comprobación de que el alumno es capaz de construirlo o desempeñarlo.

La experiencia práctica y el desempeño

La educación basada en competencias se refiere a una experiencia práctica, que necesariamente se enlaza a los conocimientos para lograr un fin. La teoría y la experiencia práctica se vinculan, utilizando la teoría para aplicar el conocimiento, a la construcción o desempeño de algo.

Desde el currículum, la educación basada en competencias se concentra en:

- Los conocimientos.
- Las habilidades.
- Las actitudes inherentes a una competencia (actitudes o comportamientos que respondan a la disciplina y a los valores).
- La evaluación de los logros mediante una demostración del desempeño o de la elaboración de un producto.

Debe tomarse en cuenta el diseño de la enseñanza-aprendizaje; las competencias que se van a construir; las disciplinas como marco de referencia del aprendizaje; las habilidades a desarrollar; la promoción de actitudes relacionadas con los valores y con las disciplinas; los procesos; los programas de estudio orientados a los resultados; el diagnóstico; la evaluación inserta en el aprendizaje, en múltiples escenarios y en diversas situaciones, basada en el desempeño y como una experiencia acumulativa, la retroalimentación, la auto evaluación; los criterios que se utilicen para evaluar los desempeños o resultados; el seguimiento y la interacción social.

El ejemplo que sigue pretende ilustrar las habilidades que se desarrollan y las competencias que se construyen en una institución a nivel superior cuya educación se basa en las competencias; fue tomado de una asociación canadiense, y se seleccionó porque Canadá tiene una vasta experiencia en la educación basada en competencias con magníficos resultados y porque esta muestra, aunque se refiere a un entrena-

dor deportivo, es viable de aplicar a diferentes disciplinas, así como ilustra que las competencias se construyen en el proceso y son también una demostración final del desempeño. Como es posible observar, estas competencias se enlazan al conocimiento y se vinculan con las habilidades.

Resumen de las competencias (*core*) básicas o esenciales de un entrenador deportivo (*coach*)

Valorar	**Resolver problemas**	**Interacciónar**	**Reflexionar**	**Liderazgo**
La capacidad de elegir una respuesta eficiente a una situación específica, a la luz de los valores (filosofía, código ético) en un proceso que implica el discernimiento, la deliberación sobre los motivos en pro y en contra y la decisión libre y voluntaria.	Capacidad para lograr un resultado eficaz y eficiente.	Capacidad de interactuar de manera efectiva con diferentes individuos y grupos en diversos contextos.	La capacidad de observar y de reflexionar sobre diversas situaciones.	Agresividad y toma de riesgos.
Habilidades	**Habilidades**	**Habilidades**	**Habilidades**	**Habilidades**
Atender a los valores personales y a los valores de la comunidad.	Analizar las condiciones en una situación determinada.	Trabajar en equipo.	Tomar decisiones apoyadas en la experiencia.	Visión.
Estimar la utilidad de las soluciones potenciales a los retos y a las necesidades de la situación.	Aplicar los conocimientos.	Trabajar de manera interdisciplinar.	Analizar	Anticipar.

Analizar	Dilucidar problemas y sus causas.	Comunicarse efectivamente.	Estimar la relevancia e importancia de las diferentes situaciones como base de acciones futuras	Proponer alternativas.
Aplicar los conocimientos.	Planificar estrategias para enfrentar diversas situaciones.	Ofrecer y aceptar retroalimentación.	Aplicar los conocimientos.	Sostener con evidencias.
	Hacer diagnósticos.	Interactuar con otros en diferentes contextos sociales.		Responsabilidad.
	Identificar respuestas apropiadas o rutas de acción.	Manejar y resolver conflictos.		Desempeño que evidencie mejores resultados a cortos y medianos plazos.
	Elegir una respuesta efectiva.	Aplicar los conocimientos.		Aplicar los conocimientos.
	Convertir las decisiones en acciones.			
	Crear alternativas.			

Competencias y sociedad de la información

El espíritu emprendedor, que caracteriza esta nueva época a la que nos hemos referido, exige la construcción de competencias como una nueva cultura académica, donde se promueva un liderazgo que coincida con la nueva sociedad, demanda de información tecnológica y del desarrollo de las habilidades que le correspondan, de conocimientos, de

conocer las necesidades de la época, de servir e interactuar. Además, de nuevas iniciativas, de una reorganización de los programas existentes y de procesos que ayuden a construir competencias, que no sólo respondan a la institución educativa, sino que, al mismo tiempo, apoyen el desarrollo de la misma sociedad de la información.

Los avances de la investigación advierten que la innovación de las estrategias será una de las competencias definitivas en las universidades de la nueva era, tomando en cuenta que la meta no es crear estrategias perfectas sino construir estrategias que conduzcan a la dirección apropiada, para después irlas depurando progresivamente a través de la experimentación y el ajuste.

Será necesario utilizar nuevos términos y metáforas porque la nueva terminología es un pasaporte necesario para las nacientes perspectivas, los términos anticuados encarcelan nuestro pensamiento dentro de viejos paradigmas y es forzoso mantenerse abierto a los nuevos retos, redireccionar el proceso de planificación existente y desarrollar un género nuevo para aprender/experimentar, guiándose con una visión revolucionaria que permita a las universidades construir las competencias necesarias para el dinamismo de la *sociedad de la información*, dando por sentado que es imprescindible hacer las cosas de manera diferente.

Pensamiento lineal	Nueva concepción del liderazgo, visión y estrategias	Visión del pensamiento estratégico
Terminología tradicional		**Nueva terminología, símbolos y metáforas**
Visión de un futuro único		**Múltiples posibles futuros**
Aceptación de la corriente de sucesión.		**Desarrollo compartido de una visión futura**
Incremento en el aprovechamiento		**Innovación estratégica**

Las investigaciones exponen[2] que es imperioso el establecimiento de un liderazgo flexible que pueda aprender y crecer permanentemente, y que no existen recetarios que puedan orientar, si se descubriera uno se retrocedería a la rigidez en la elaboración de la planeación estratégica.

Para poder participar en esta nueva era, las instituciones de educación superior deberán ser capaces de generar productos de aprendizaje, servicios y experiencias que coincidan con las parámetros en tiempos, responsabilidades, consumos, coherencia y conveniencia de la sociedad de la información. Los productos de aprendizaje deberán ser capaces de desplazarse; para crear estos productos se necesitará de nuevas culturas académicas y de otras diferentes a las que ahora existen.

La planeación

La sociedad de la información exige que previamente se establezcan políticas operativas, se diseñe un modelo de planeación estratégica del aprendizaje junto con un modelo de administración del aprendizaje.

Construcción de competencias

Las competencias como base de la nueva educación

Es importante recordar que las competencias parten del marco conceptual que provee la institución con su misión y sello característico.

Para elegir el núcleo de competencias básicas que se requiere construir es necesario analizar y responder en forma realista las siguientes preguntas:

1. ¿Cuáles son las competencias básicas y necesarias para obtener buenos resultados en la práctica profesional contemporánea?
2. ¿Qué indicadores permiten elegir las competencias que se van a construir?
3. ¿Cuáles son los medios más efectivos para construir estas competencias?
4. ¿Cuáles son los medios más efectivos para comprobar que los alumnos han construido estas competencias?

---

[2] *Op. cit.*

Competencias básicas y habilidades

Los modelos más consolidados en Australia, Canadá y Estados Unidos han propuesto ocho competencias básicas,[3] con las cuales pueden agruparse diferentes habilidades.

En su totalidad, las competencias básicas o genéricas que se presentan a continuación a manera de ejemplo apoyan la práctica profesional, e internacionalmente se han aplicado en la educación y en los ambientes laborales.

Se ajustan a diferentes situaciones, circunstancias y ambientes. Especifican y resumen las habilidades necesarias que el alumno requiere para incorporarse a la práctica profesional y para desempeñarla efectiva y eficazmente.

Las habilidades pueden adaptarse a diferentes escenarios, profesiones, empleos y niveles de la educación.

De estimación e injerencia

- Se relacionan y dependen de los conocimientos de la disciplina.
- Dominio de tareas y contenidos.

a) Habilidades verbales:

- Hablar y escuchar.
- Formular preguntas adecuadas.
- Discusión grupal, interactuar.
- Decir, mostrar, reportar.
- Leer críticamente y expresarse verbalmente y por escrito de manera correcta en el propio idioma (y en otro, específicamente en inglés)

b) Habilidades de lectura:

- Leer críticamente.
- Seleccionar la información.
- Evaluar la información.
- Tomar una posición frente a la información; no dejarse guiar irreflexivamente por los contenidos.

---

[3] Las competencias básicas se apoyan en 47 modelos universitarios de Australia, Canadá y Estados Unidos.

c) Habilidades de expresión escrita:
• Escribir: pensar con lógica para expresar ordenadamente el pensamiento por escrito (la etimología de *redactar* es compilar o poner en orden).
• Elaborar reportes.
• Elaborar artículos.
• Elaborar síntesis.
• Elaborar ensayos.
d) Habilidades de computación:
• Procesar información.
• Información: búsqueda, consulta, valoración y elección de la información.
• Se relacionan con la disciplina que se estudia.
• Se relacionan con la práctica profesional.

De pensamiento crítico
a) Evaluación:
• Evaluar (estimar el valor de una cosa).
• Establecer el uso, la meta de lo que se va a evaluar y el modelo en el cual apoyarse para juzgar el valor de una cosa.
• Realizar juicios de valor (discernimientos sobre la cosa).
• Clarificar razonamientos.
• Integrar datos pertinentes de diferentes fuentes.
• Discutir o dialogar (dar pros y contras sobre las aseveraciones, cotizaciones, políticas, etcétera).
• Comparar y contrastar.
b) Analizar
• Dividir el problema entre sus partes principales.
• Relacionar.
• Criticar (juzgar los aspectos buenos y malos de una cosa).
• Apoyar los juicios.
• Considerar los juicios de calidad.
• Demostrar las causas o las razones.
• Causas-efectos.
• Desarrollar la evidencia y la influencia potencial de cada factor.
• Identificar las características principales.

• Argumentar (dar razones).
• Demostrar (mostrar algo).
• Suministrar evidencia.
• Esclarecer fundamentos lógicos.
• Apelar a los principios o a las leyes.
c) Resolución de problemas:
• Determinar, razonar, crear diferentes alternativas.
• Elegir.
d) Toma de decisiones:
• Jerarquizar.
• Asentar prioridades.
• Asumir consecuencias.
e) Consulta:
• Habilidades de computación.
• Procesos de investigación.
• Consulta científica.

De relación

a) Actitudes relacionadas con:
• El humanismo y los valores.
• La ética profesional y la legalidad.
b) Cultura:
• Nociones básicas de las principales disciplinas humanistas y de las artes.
c) Relaciones interdisciplinares:
• Trabajo de equipo.
• Capacidad de trabajar de manera interdisciplinar.
d) Relaciones interpersonales:
• Respeto a otras culturas.
• Servicio y cooperación.

De función

a) Administrar:
• Organizar.
• Coordinar.
b) Planificar:

- Delegar.
- Supervisar.

c) Trato con el personal y uso de recursos

d) Responsabilidad:

- Estimación del desempeño.

De liderazgo

a) Colaborar:

- Agresividad.
- Toma de riesgos.

b) Creatividad:

- Visión para proponer alternativas.

c) Planear:

- Anticipar.
- Sostener con evidencias.
- Responsabilidad profesional.
- Desempeño, actitud y comportamiento según la profesión.

De investigación y para la docencia

Integrar conocimientos

- Relación con otras disciplinas.
- Integrar conocimientos de otras disciplinas a la propia.

Resultados y desempeño

Las competencias son el eje de los nuevos modelos de educación y se centran en el desempeño. Ser competente o mostrar competencia en algo implica una *convergencia* de los conocimientos, las habilidades, los valores y no la suma de éstos. La convergencia de estos elementos es lo que da sentido, límites y alcances a la competencia.

En términos pedagógicos

Centrar los resultados en el desempeño implica modificar, no sólo el tipo de diseño curricular, sino también las prácticas de enseñanza y la evaluación que tradicionalmente se habían centrado en la información que el estudiante almacenaba.

Ahora se proponen diferentes esquemas con una diversificación de situaciones de aprendizaje y evaluación que permitan al estudiante adoptar un papel activo de manera que pueda ejercer sus conocimientos, habilidades y conductas en situaciones en las que este conjunto de aprendizajes se combinen de distintas formas.

Asimismo, no podrá separarse el *saber* del *saber hacer*, el esfuerzo quedará centrado en los resultados en los que ambos se integran.

Objetivos y resultados

Para expresar los propósitos educativos, según recomienda *The Concepts and Methods of the Competency Outcomes and Performance Assessment* (1999), es preferible utilizar, en vez del vocablo tradicional *objetivos*, el término más actual *resultados* porque define con mayor claridad las metas del aprendizaje y las prácticas básicas y avanzadas de la disciplina. El término *objetivo* implica intención y el término *competencia* implica resultado.

Resultado son los frutos que se obtienen, el final del producto, el foco de todas las actividades relacionadas, y requieren que se hayan construido competencias y desarrollado las habilidades que les conciernen, además de que el estudiante se haya comprometido y hecho competente en las habilidades que utilizará en su práctica profesional.

El término *objetivos* tradicionalmente ha sido utilizado como un enfoque a los modos del aprendizaje y a la orientación del estudiante para que aprenda contenidos. Así, por lo común, el vocablo no refleja las habilidades relacionadas con la práctica ni tampoco muestra el desempeño para cuya ejecución fue necesario que el alumno aprendiera los contenidos (Lenburg, *et al.*, 1995).

Conocimientos, habilidades y valores. Definiciones y relaciones

Para evitar confusiones, es importante conocer algunas de las acepciones que los investigadores dan a los diversos vocablos.

Los egresados universitarios llevan consigo, a los diferentes campos del trabajo, distintas habilidades que son parte de la educación compleja e integral que recibieron.

Conocer las relaciones entre los conocimientos, habilidades y valores del alumno egresado, contribuirá a conseguir un lenguaje común

entre los educadores y los empresarios o empleadores, lo cual facilitará el montaje de las competencias en las instituciones a nivel superior.

Conocimientos

El conocimiento se puede dividir entre conocimientos generales, específicos y conocimientos de la disciplina.

La educación superior, por lo general, orienta el aprendizaje a los conocimientos disciplinares en campos específicos; los alumnos pueden elegir libremente algunas materias, pero la mayoría de sus cursos se centran en los conocimientos del campo que estudian. De la misma manera, los conocimientos disciplinares son el núcleo de la evaluación, es decir, cada asignatura fija una serie de exámenes o de reportes escritos y de algunas otras formas de evaluación para medir el aprendizaje del alumno sobre los temas que el curso o asignatura incluyen. De este modo y por lo común, el alumno obtiene un cúmulo de información sobre su disciplina y además puede demostrar que la aprendió; no obstante, cuando se enfrenta al mundo laboral con frecuencia tiene dificultades para integrar toda esta información al campo laboral, a tal punto que no puede resolver problemas en el desafío del trabajo cotidiano.

La realidad no se divide entre los cotos disciplinarios de las instituciones a nivel superior. El egresado que únicamente ha sido expuesto a conocimientos específicos de una determinada área vive una evidente desventaja cuando se enfrenta a los complejos problemas reales y laborales, porque no ha aprendido a aplicar sus conocimientos fuera del aula.

Los conocimientos, unidos a las habilidades y a los valores, permiten que se construyan competencias. Para ello es necesario que el conocimiento se aplique de manera práctica en la construcción o desempeño de algo.

Habilidades

La definición de los conceptos *habilidades* y *competencias* varía considerablemente. Paul Attewell sostiene que es un concepto sumamente complicado: *habilidad* es la destreza para hacer algo, pero la palabra también se relaciona, por ejemplo, con su desarrollo, y *habilidad* suele utilizarse como sinónimo de *competencia*, que de esta manera remite a expertos, maestría en el desempeño y excelencia.

Las habilidades se componen de un conjunto de acciones relacionadas. No se desarrollan aisladamente, se asocian a los conocimientos y a los valores, y unos a otros se refuerzan. Dado que se desarrollan en secuencia, las básicas deben incrementarse antes que las habilidades avanzadas.

Richard Boyatzis (1982) expresa que:

> [...] una *competencia* es la destreza para demostrar la secuencia de un sistema del comportamiento que funcionalmente está relacionado con el desempeño o con el resultado propuesto para alcanzar una meta, y debe demostrarse en algo observable, algo que una persona dentro del entorno social pueda observar y juzgar.

Las competencias, en relación con las habilidades, determinan qué tan efectivamente se desempeñan las habilidades y qué tanto se desarrollaron en secuencia para alcanzar una meta.

Valores

Las universidades refuerzan los valores de los estudiantes en varios aspectos positivos; de acuerdo con Astin (1993):

> Un valor es un principio abstracto y generalizado del comportamiento que provee normas para juzgar algunas acciones y metas específicas, hacia las cuales los miembros de un grupo sienten un fuerte compromiso emocional.

Los valores son el contexto en el que las habilidades y la aplicación de los conocimientos se basan.

Saber optar por algo valioso, según señala el "Análisis sobre las habilidades para una educación permanente",[4] es fruto del pensamiento crítico.

Proponer que los estudiantes construyan competencias en ningún momento significa que deban abandonar sus valores; por lo contrario, es muy importante que desarrollen su pensamiento crítico como un

---

[4] Making the Match Proyect, Managing Self, Communicating, Managing People and Tasks, y Movilizing Innovation and Change.

puntal para el crecimiento en valores. Por ejemplo, en el tiempo que los estudiantes ingresan al campo laboral suelen fluctuar entre pertenecer a un equipo cuyos miembros le simpaticen o aceptar cualquier tipo de trabajo sin que importe su integridad y honestidad, esto sucede cuando no se desarrolló su pensamiento crítico.

De acuerdo con un estudio que examina los factores de éxito de los egresados de instituciones de nivel superior en Canadá, en estos factores se encuentran seis valores fundamentales que se relacionan con la educación (Evers y Ohara, 1995).

- Actitudes morales y éticas.
- Gusto por aprender a aprender/aprender permanentemente.
- Ciudadanía comprometida.
- Respeto y tolerancia hacia los otros.
- Educación liberal.
- Conciencia ambiental.

Para enfatizar la formación de los estudiantes en estos valores, en 1998 y 1999 la Universidad de Guelph, en Canadá, decretó las siguientes competencias como base de su educación; puede observarse que son una convergencia entre las habilidades, los conocimientos y los valores.

Comunicación

- Leer y escribir a nivel universitario diferentes textos impresos y electrónicos.

Manejo de recursos y de tareas (de función y relación)

- Desarrollar diversas tareas que impliquen percepciones y valoraciones éticas.
- Trabajar en diferentes tareas que impliquen conocimientos matemáticos a nivel universitario, análisis y resolución de problemas.
- Desarrollar diversas tareas que impliquen una toma de conciencia del desarrollo histórico.
- Desarrollar diversas tareas que impliquen una comprensión global
- Desarrollar diversas tareas que impliquen la comprensión de diferentes modelos de investigación.

• Desarrollar diversas tareas que impliquen percepciones y valoraciones estéticas.

De liderazgo

• Movilizar innovaciones y cambios.

Autogestión (integrar conocimientos)

• Desarrollar diversas tareas que impliquen una madurez en la conducta y se relacionen con los valores éticos.

• Desarrollar diversas tareas que impliquen una profundidad y amplitud en la comprensión.

• Desarrollar diversas tareas que impliquen una independencia del pensamiento.

• Desarrollar diversas tareas que impliquen que el alumno ha aprendido a aprender.

Los conocimientos, habilidades y valores de los universitarios en el campo laboral

Conocimientos y habilidades

Por lo general, los empresarios o contratistas emplean a los egresados basándose en una evaluación informal de sus conocimientos, habilidades y valores. Suelen visitar las universidades para entrevistar a los alumnos que están por graduarse, asumiendo que poseen un alto nivel de comprensión en su campo de conocimiento, que son competentes en las habilidades que se relacionan con éste y que son confiables.

Sin embargo, las instituciones educativas suelen omitir o desconocer que las habilidades necesarias en el campo del trabajo van mucho más allá de las habilidades específicas que se asocian al conocimiento de la disciplina. Esto conduce a que gran cantidad de egresados universitarios fracasen en su trabajo profesional y ocasiona cuantiosas pérdidas a las organizaciones laborales, problemas que en el futuro las empresas desean evitar.

Valores

Las investigaciones han revelado que la honestidad está directamente correlacionada con otros valores conectados con la ética en el trabajo;

sin embargo, con frecuencia las instituciones de nivel superior no toman en cuenta que los alumnos deben formarse en valores, y menos aún, que ciertas actitudes no sólo deben ser consideradas sino también evaluadas formalmente con el propósito de que los egresados se desempeñen de manera óptima.

A últimas fechas las corporaciones están aplicando ya *tests* que miden algunas actitudes de los presuntos empleados.

Conclusiones

• Los conocimientos, habilidades y los valores relacionados con una disciplina son aspectos importantes que el graduado universitario debe llevar consigo al trabajo.

• Sin embargo, y por lo general, el graduado no está preparado o por lo menos no está consciente de los valores y habilidades genéricas que ha desarrollado. Es fundamental que se elaboren evaluaciones que permitan al egresado tomar conciencia de estos logros y que además se acrediten en el trabajo.

• Es necesario que las empresas e instituciones a nivel superior se pongan de acuerdo para que los alumnos se formen en habilidades genéricas que corresponden tanto a la educación como al mundo laboral, ya que proveen una plataforma para aprender a aprender, pensar y crear.

• Mucho de lo que los estudiantes ahora aprenden mañana será obsoleto. Las habilidades genéricas, por otro lado, no envejecen, se desarrollan y aumentan, especialmente si se aprenden en un clima liberal de aprendizaje.

Bibliografía

ASTIN, A.W. (1991) *Assessment for Excellence: The Phillosophy and Practice of Assessment and Evaluation in higher Education*, New York: American Council on Education and Macmillan.

——— (1993) *What matters in College? Four Critical Years Revisited*, San Francisco: Jossey-Bass.

BIGELOW, J.D. (1995) "Teaching Material Skills". *Journal of Management Education.*

BOYATZIS, R. E. (1982) *The Competence Manager. A Model*, New York: Wiley.

DRUCKER, P.F. (1989) *Managing for Future*, New York: HarperCollins.

GARDNER, J.N. (1998) *The Senior Years Expierence*, San Francisco: Jossey-Bass.

HOLDAWAY, E.A. (1999) "Perception and Experience", *Canadian Journal*, Toronto, Canada.

MCGREGOR, E.B. (1991) *Strategic Management of Human Knowledge*, San Francisco: Jossey-Bass,.

PERKINS, H. (1992) *Association of Graduate Recruiters*, London: Falmer.

STEMMER, P. (1999) *The Employability Skills Portafolio*, San Francisco: Jossey-Bass.