

5. COMPETENCIAS BÁSICAS

A. Introducción: pág.2

B. Cómo trabajar las competencias básicas: págs. 3-7

C. Evaluar por competencias: instrumentos de evaluación: págs. 7-9

D. Criterios comunes para la evaluación de las competencias: pág. 9-10

E. Contribución de las materias del Departamento al logro de las competencias básicas: págs. 11

5. COMPETENCIAS BÁSICAS

A. INTRODUCCIÓN

Somos competentes cuando el conocimiento que tenemos se demuestra eficazmente en contextos diversos, al resolver situaciones de la vida real, tomar decisiones, encarar situaciones nuevas, solucionar problemas de distinta índole y comportarnos adecuadamente con nosotros mismos y los demás. Así, las competencias educativas son modos de clasificar esos conocimientos según las experiencias que precisan su puesta en marcha. Para ello es necesario manejar información, procedimientos para comprender y utilizar dicha información, y actitudes para enfrentarse a esas experiencias en los ámbitos donde cada persona se desenvuelve. Contenidos y competencias se requieren mutuamente y se complementan para lograr un aprendizaje eficaz.

Según la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato (BOE del 29 de enero de 2015) las competencias se conceptualizan *como un «saber hacer» que se aplica a una diversidad de contextos académicos, sociales y profesionales. Para que la transferencia a distintos contextos sea posible resulta indispensable una comprensión del conocimiento presente en las competencias y la vinculación de este con las habilidades prácticas o destrezas que las integran.*

La Recomendación 2006/962/EC, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente, insta a los Estados miembros a «desarrollar la oferta de competencias clave». Se delimita la definición de competencia, entendida como una combinación de conocimientos, capacidades, o destrezas, y actitudes adecuadas al contexto. Se considera que «las competencias clave son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo». Se identifican claramente ocho competencias clave esenciales para el bienestar de las sociedades europeas, el crecimiento económico y la innovación, y se describen los conocimientos, las capacidades y las actitudes esenciales vinculadas a cada una de ellas. Asimismo, se destaca la necesidad de que se pongan los medios para desarrollar las competencias clave durante la educación y la formación inicial, y desarrolladas a lo largo de la vida.

Por otra parte, el aprendizaje por competencias favorece los propios procesos de aprendizaje y la motivación por aprender, debido a la fuerte interrelación entre sus componentes: el conocimiento de base conceptual («conocimiento») no se aprende al margen de su uso, del «saber hacer»; tampoco se adquiere un conocimiento procedimental («destrezas») en ausencia de un conocimiento de base conceptual que permite dar sentido a la acción que se lleva a cabo.

Además, la Recomendación citada facilita la movilidad de estudiantes y profesionales de los Estados miembros, dado que se supone el logro de resultados de aprendizaje similares a partir del dominio de las mismas competencias clave. Con ello se facilita la convalidación de programas de estudio y el reconocimiento de títulos.

Por último, la propuesta de aprendizaje por competencias favorecerá la vinculación entre la formación y el desarrollo profesional

La Comisión, en la Estrategia Europea 2020 para un crecimiento inteligente, sostenible e integrador, señala que los Estados miembros necesitarán «Mejorar los resultados educativos, abordando cada segmento (preescolar, primario, secundario, formación profesional y universitario) mediante un planteamiento integrado que recoja las competencias clave y tenga como fin reducir el abandono escolar y garantizar las competencias requeridas para proseguir la formación y el acceso al mercado laboral «.

Siguiendo las anteriores recomendaciones, se incorporaron al sistema educativo no universitario en España las competencias clave con el nombre de competencias básicas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE).

La actual Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de Calidad Educativa (LOMCE), establece un modelo de currículo basado en competencias e introduce el artículo 6 bis en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, que en su apartado 1.e) establece que *corresponde al Gobierno «el diseño del currículo básico, en relación con los objetivos, competencias, contenidos, criterios de evaluación, estándares y resultados de aprendizaje evaluables, con el fin de asegurar una formación común y el carácter oficial y la validez en todo el territorio nacional de las titulaciones a que se refiere esta Ley Orgánica»*.

Según la LOMCE, el proceso de enseñanza- aprendizaje de las competencias debe abordarse desde todas las áreas de conocimiento y por parte de las diversas instancias que conforman la comunidad educativa, y llevar a la formación integral de las personas.

Las competencias que se recogen en la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, se han establecido de conformidad con los resultados de la investigación educativa y con las tendencias europeas recogidas en la Recomendación 2006/962/EC, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente. Dichas competencias deberán estar estrechamente vinculadas a los objetivos definidos para la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato. Las competencias son las siguientes a desarrollar son:

- a) Comunicación lingüística.
- b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- c) Competencia digital.
- d) Aprender a aprender.
- e) Competencias sociales y cívicas.
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- g) Conciencia y expresiones culturales.

B. TRABAJAR POR COMPETENCIAS

Para el trabajo por competencias vamos a basarnos en la línea didáctica de las editoriales Vicens Vives de la que tenemos los libros de 1º, 2º, 3º y 4º de la ESO, tanto bilingües como no bilingües,. En función del proyecto editorial vamos a trabajar cada competencia a partir de una serie de indicadores o temas clave, cada uno de los cuales, a su vez, en una serie de descriptores, a partir de los cuales los alumnos pueden aplicar todo lo aprendido a una situación real y concreta, lo que nos permitirá apreciar el grado de dominio de una determinada competencia.

Los indicadores y competencias clave serían las siguientes:

COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

INDICADORES	DESCRIPTORES
1. Expresar y comprender textos orales.	Captar el sentido de las expresiones orales: órdenes, explicaciones, indicaciones, relatos...
	Expresar oralmente de manera ordenada y clara cualquier tipo de información.
	Desarrollar la dicción, la expresividad y la capacidad para representar textos literarios.
2. Leer y comprender textos.	Disfrutar con la lectura.
	Entender textos en una lectura comprensiva.
	Utilizar estrategias para comprender.
	Desarrollar la afición por la lectura.
	Adquirir hábitos de lectura de forma autónoma.

3. Redactar textos breves.	Escribir textos a partir del conocimiento de las tipologías textuales y la aplicación de pautas.
	Utilizar estrategias para redactar correctamente un texto.
	Emplear las Tecnologías de la Información en la redacción y presentación de textos.
4. Identificar y aplicar los aspectos básicos de la lengua.	Conocer los elementos de la comunicación.
	Asumir la importancia del conocimiento gramatical y su aplicación.
	Familiarizarse con las estructuras sintácticas básicas de la lengua.
5. Desarrollar la capacidad y el interés para expresarse en diversas lenguas	Asumir la importancia de conocer y emplear correctamente las normas ortográficas.
	Mantener conversaciones en otras lenguas sobre temas cotidianos en distintos contextos.
	Valorar positivamente la realidad plurilingüe.

COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

a) La competencia matemática

INDICADORES	DESCRIPTORES
1. Conocer y emplear elementos matemáticos básicos.	Aplicar las operaciones a realizar con números enteros.
	Establecer relaciones de proporcionalidad directa e inversa.
	Conocer y utilizar los elementos matemáticos básicos: operaciones, magnitudes, porcentajes, proporciones, formas geométricas, criterios de medición y codificación numérica, etc.
2. Desarrollar el razonamiento lógico-matemático	Expresarse con propiedad en el lenguaje matemático.
	Realizar argumentaciones en cualquier contexto con esquemas lógico-matemáticos.
	Seguir pasos lógicos y de operatividad matemática en la resolución de problemas.
3. Utilizar conceptos y procedimientos matemáticos para resolver problemas cotidianos o de diferentes áreas de conocimiento.	Utilizar técnicas de registro y de representación gráfica y numérica.
	Emplear escalas y sistemas de representación.
	Aplicar estrategias de resolución de problemas a situaciones de la vida cotidiana.
	Organizar la información utilizando procedimientos matemáticos.
	Aplicar técnicas de orientación en mapas y planos.

b) Las competencias básicas en ciencia y tecnología

INDICADORES	DESCRIPTORES
1. Comprender y explicar el mundo natural y tecnológico	Reconocer los aspectos básicos de los ecosistemas y el medio natural.
	Desarrollar la propia conciencia medioambiental y pautas de consumo sostenible.
	Reconocer la importancia de la ciencia en nuestra vida cotidiana.
2. Reconocer los rasgos claves de la ciencia y la tecnología	Familiarizarse con los criterios que debe cumplir una disciplina para ser considerada científica.
	Asimilar los aspectos y elementos básicos de una ciencia y del conocimiento científico.
3. Entender y emplear el pensamiento, la metodología y los	Desarrollar la capacidad para formular hipótesis y teorías de forma razonada.
	Manejar los conocimientos sobre el funcionamiento de los objetos y aparatos para solucionar problemas y comprender lo que ocurre a nuestro alrededor.

conocimientos científicos.	Aplicar métodos científicos rigurosos para mejorar la comprensión de la realidad circundante en diferentes áreas de conocimiento.
	Manejar los conocimientos sobre ciencia y tecnología para solucionar problemas, comprender lo que ocurre a nuestro alrededor y responder preguntas.

COMPETENCIA DIGITAL

INDICADORES	DESCRIPTORES
1. Interpretar la información obtenida por diversos medios y transformarla en conocimiento	Interpretar y utilizar correctamente la información obtenida de Internet.
	Realizar pequeñas investigaciones o búsquedas de información.
2. Utilizar correctamente las TIC y sus lenguajes	Emplear correctamente diferentes procesadores de texto.
	Editar información en hojas de cálculo para organizar la información.
	Redactar y enviar correos electrónicos.
	Emplear presentaciones digitales como medio de apoyo en la transmisión de conocimientos.
	Aplicar criterios éticos en el uso de las tecnologías.
3. Familiarizarse de forma crítica con los medios de comunicación.	Utilizar los distintos canales de comunicación audiovisual para transmitir informaciones diversas.
	Comprender los mensajes que vienen de los medios de comunicación.
	Desarrollar el espíritu crítico ante los mensajes publicitarios.

APRENDER A APRENDER

INDICADORES	DESCRIPTORES
1. Regular las propias capacidades académicas y de aprendizaje.	Organizar los espacios y los tiempos dedicados al estudio y al trabajo de forma autónoma.
	Desarrollar estrategias que favorezcan la comprensión rigurosa de los contenidos.
	Realizar una autoevaluación de los procesos de aprendizaje y de sus resultados.
2. Identificar y estimular las propias capacidades intelectuales y personales.	Aplicar estrategias para la mejora del pensamiento creativo, crítico, emocional, interdependiente,
	Identificar las inclinaciones vocacionales y las propias motivaciones.
	Desarrollar las distintas inteligencias múltiples.

COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS

a) La competencia social

INDICADORES	DESCRIPTORES
1. Desarrollar las habilidades básicas de relación social.	Realizar trabajos y actividades de forma colaborativa y cooperativa.
	Dialogar en grupo respetando las normas.
	Desarrollar actitudes de respeto hacia las opiniones y formas de ser ajenas.
2. Asumir capacidades y sentimientos de empatía y	Adoptar una actitud flexible y dialogante en situaciones problemáticas.
	Cumplir los acuerdos adoptados.

solidaridad.	Mostar disposición de ayuda y solidaridad en relación a los problemas de otras personas.
	Analizar las consecuencias del incumplimiento de las normas.
	Desarrollar actitudes y estrategias de comunicación asertiva.
	Reconocer y potenciar las propias habilidades sociales y de empatía.

b) La competencia cívica

INDICADORES	DESCRIPTORES
1. Conocer e interpretar la realidad social en diferentes escalas: local, nacional e internacional	Conocer las actividades humanas y adquirir una idea de la realidad histórica a partir de distintas fuentes.
	Identificar las implicaciones que tiene vivir en un Estado social y democrático de derecho refrendado por una constitución
	Valorar positivamente la democracia y conocer su funcionamiento e instituciones básicas.
2. Desarrollar el ejercicio activo de la ciudadanía.	Aplicar derechos y deberes de la convivencia ciudadana en el contexto de la escuela.
	Asumir los valores y normas de convivencia democráticos en diferentes ámbitos.

SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR

INDICADORES	DESCRIPTORES
1. Desarrollar la propia autonomía personal.	Tomar conciencia de las propias capacidades y de las estrategias para potenciarlas.
	Optimizar recursos personales apoyándose en las fortalezas propias.
	Dirimir la necesidad de ayuda en función de la dificultad de la tarea.
	Asumir las responsabilidades encomendadas y dar cuenta de ellas.
2. Entender y asumir en qué consiste el emprendimiento	Optimizar el uso recursos materiales y personales para la consecución de objetivos.
	Mostrar iniciativa personal para iniciar o promover acciones nuevas.
	Asumir riesgos en el desarrollo de las tareas o proyectos.
3. Asumir y potenciar la propia creatividad.	Adoptar una actitud de curiosidad y búsqueda de soluciones imaginativas ante problemas diversos.
	Realizar investigaciones y proyectos de forma autónoma y creativa.

CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

INDICADORES	DESCRIPTORES
1. Conocer y apreciar diferentes manifestaciones artísticas..	Conocer y valorar los lenguajes artísticos.
	Describir el contenido o la intencionalidad de una obra artística.
	Mostrar respeto hacia el patrimonio cultural mundial en sus distintas vertientes y hacia las personas que han contribuido a su desarrollo.
	Disfrutar de las manifestaciones artísticas.
2. Realizar diferentes expresiones culturales y artísticas	Emplear correctamente diferentes lenguajes artísticos en la elaboración de las propias producciones.
	Apreciar la belleza de las expresiones artísticas y las manifestaciones de creatividad y gusto por la estética en el ámbito cotidiano.
	Elaborar trabajos y presentaciones con sentido estético

C. EVALUAR POR COMPETENCIAS

La labor de evaluar debe acompañar constantemente los procesos de aprendizaje: desde sus inicios y teniendo en cuenta los factores que los condicionan, durante su ejecución, a lo largo de toda la trayectoria, y en sus logros y resultados finales.

En el aula seguimos evaluando cuánto aprenden los alumnos en términos de contenidos, pero también necesitamos diagnosticar la eficacia de cómo aprenden y cómo utilizan este aprendizaje para afrontar la vida de forma cada vez más madura y satisfactoria. Si creemos que deben aprender a desenvolverse con soltura en las diferentes situaciones que se les presentan, evaluar las competencias significa que los profesores nos aseguramos día a día de que sus aprendizajes contribuyan a su crecimiento y maduración. La evaluación por competencias básicas debe realizar un diagnóstico sobre su grado de preparación para comenzar su trayectoria adulta de modo autónomo y responsable, tanto en el campo laboral como en el personal.

Evaluar no significa meramente medir ni cuantificar. No es sinónimo de la calificación. La evaluación tiene una función reguladora de todo el proceso de aprendizaje; ha de permitir decidir y adaptar las estrategias pedagógicas a las características del alumnado y constatar sus progresos a medida que avanza en los aprendizajes. Evaluar una competencia consiste en valorar hasta qué punto es capaz un alumno de emplear su conocimiento para resolver situaciones que se aproximen de la forma más concreta posible a la vida real.

Instrumentos de evaluación

Evaluaremos las competencias fundamentalmente a través de las tareas realizadas, utilizando diferentes fuentes de información (trabajos de los alumnos, exámenes, observaciones en el aula, exposiciones orales...)

Para realizar esta evaluación necesitamos incorporar a nuestras aulas el uso de nuevas herramientas que nos permitan diagnosticar la profundidad de la comprensión de los saberes que las distintas áreas proponen, al mismo tiempo que dichos saberes se utilizan en diversos contextos, ya sea dentro de las aulas como fuera de ellas.

Además de los procedimientos e instrumentos para evaluar el proceso de aprendizaje citados en las programaciones de cada materia, los principales instrumentos de evaluación de competencias son los siguientes (se emplearán cuando el profesor lo estime oportuno):

• Rúbricas.

Las rúbricas, también llamadas matrices, son plantillas de evaluación cualitativas especialmente útiles para reflejar los diferentes aspectos que se quieren analizar en una tarea compleja, bien porque el resultado de la misma implique tener en cuenta factores muy diversos, o bien porque se trate de un desempeño difícilmente objetivable, como por ejemplo, una lectura comprensiva o la redacción de un texto.

Tanto nuestro propio Departamento como los de Evaluación e Innovación Educativa y Orientación han hecho en estos últimos años un importante esfuerzo por diseñar rúbricas y plantillas que permitan una evaluación rigurosa de aspectos como la lectura en voz alta, la lectura comprensiva, las producciones escritas, los trabajos de investigación, las exposiciones orales o las presentaciones informáticas. Todas ellas se encuentran en el Departamento y son utilizadas por los profesores del mismo, en ocasiones con adaptaciones específicas a la tarea realizada o las características del grupo en que se aplican.

• Dianas.

Las dianas son representaciones gráficas de rúbricas simples o escalas que permiten a los alumnos observar e identificar más claramente sus fortalezas y necesidades y, aplicadas en diferentes momentos, adquirir conciencia de su evolución.

• **Registros.**

Los registros son más sencillos y están preparados para reflejar si una tarea o un comportamiento determinado se han realizado de forma puntual, pero sin valorar la calidad de su desempeño.

• **Escalas.**

Las escalas de observación añaden una valoración, en función de la calidad alcanzada en el aprendizaje. Esta valoración es numérica, entre 1 y 4.

En el cuaderno del profesor hemos incorporado un apartado para registrar el grado de adquisición de cada una de las ocho competencias aplicando esa valoración numérica del 1 al 4. Ese registro se realizará en cada evaluación y en la evaluación final, de manera que podamos tener un criterio más claro y riguroso a la hora de hacer nuestra aportación a la elaboración del Informe Final de cada alumno. La experiencia nos dice que suele haber una correlación muy clara y directa entre la calificación por contenidos y objetivos (de 0 a 10) y la evaluación cuantitativa por competencias, pero esta última nos ayudará a detectar tanto fortalezas como dificultades de cada alumno, permitiéndonos potenciar y estimular las primeras y subsanar y corregir las segundas.

Diarios de reflexión.

Los diarios de reflexión son cuestionarios sencillos dirigidos a estimular la reflexión de los alumnos sobre el propio proceso de aprendizaje: qué aprenden, cómo lo aprenden y qué necesitan para mejorar.

• **Cuestionarios para la coevaluación.**

La evaluación entre iguales o coevaluación es fundamental para incrementar la eficacia de las estrategias de trabajo cooperativo y participación activa en las aulas. Estos cuestionarios permiten al profesor observar en qué medida valoran los alumnos el aprendizaje de sus compañeros y se comprometen a ayudarles a mejorar.

Su empleo contribuirá a generar una nueva cultura de evaluación continua y compartida de los aprendizajes. La mayoría de ellas pueden ser utilizadas al principio de las tareas, como guión de lo que se espera del alumno, como herramientas de autoevaluación o bien para la evaluación final.

Con las tareas y su corrección (actividades, trabajos, preguntas, resúmenes, esquemas, comprensión de textos, valoración de imágenes artísticas, etc.) del libro de texto, seleccionadas por cada uno de los profesores, los alumnos pueden afianzar las competencias, interrelacionándolas con las explicaciones de los contenidos de los temas. En la Programación de cada materia de ESO aparecen desglosadas por temas las competencias generales y específicas.

D. CRITERIOS COMUNES PARA LA EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS DEPARTAMENTO DE GEOGRAFÍA, HISTORIA Y ECONOMÍA

1) COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS.	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprender la realidad social, actual e histórica. ➤ Crear sentimientos que favorezcan la convivencia. ➤ Adquirir habilidades sociales: diálogo, colaboración, debates. ➤ Conocer y valorar el funcionamiento de nuestro sistema democrático y de nuestro ordenamiento constitucional. ➤ Interesarse por los grandes problemas políticos, económicos y sociales de España y del mundo. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Actuar de manera respetuosa, tolerante y solidaria con el personal que integra la comunidad educativa, tanto dentro como fuera del centro. ➤ Identificar los rasgos característicos de cada una de las principales etapas de la Historia.
2) COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA.	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realizar problemas de escala, tanto gráfica como numérica, utilizando correctamente las unidades del sistema métrico decimal. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Elaborar, interpretar y comentar gráficas estadísticas ➤ Realizar trabajos de demografía.

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Calcular e interpretar indicadores demográficos y económicos. ➤ Conocer el entorno inmediato del espacio físico, y su interacción con la actividad humana. ➤ Uso responsable de los recursos y respeto al medio ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Situar accidentes físicos y, políticos, históricos y económicos en mapas mudos ➤ Trabajo en grupo sobre el medio ambiente.
3) CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conocer y valorar las manifestaciones artísticas. ➤ Desarrollar habilidades perceptivas y de sensibilización. ➤ Valorar el patrimonio cultural, respetarlo e interesarse por su conservación. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Diferenciar y analizar las principales manifestaciones artísticas ➤ Analizar obras de arte. ➤ Participar en excursiones.
4) COMPETENCIA DIGITAL.	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Búsqueda y obtención de información de fuentes escritas, gráficas y audiovisuales, o de soportes digitales. ➤ Análisis de la información de forma crítica. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Elaboración de trabajos en power-point ➤ Utilización de Internet en la búsqueda de información complementaria y de trabajos. ➤ Comentarios de gráficos, estadísticas, documentales y películas.
5) COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA.	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Aprender a usar distintas variantes del discurso, la descripción, la narración y la argumentación. ➤ Conocer vocabulario específico de la materia. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilización de vocabulario específico de cada tema. ➤ Realización de roll-play. ➤ Participación oral a diario ➤ Realización de comentarios de textos y descripciones de fotografías. ➤ Comentarios de mapas históricos y geográficos.
6) APRENDER A APRENDER.	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Aprender a buscar explicaciones multicausales y consecuencias o causas de fenómenos sociales. ➤ Recoger y clasificar la información obtenida de distintas fuentes. ➤ Estrategias para resumir, hacer esquemas, memorizar, hacer mapas conceptuales... 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Explicar, describir, enumerar, reconocer realizar y elaborar : <ul style="list-style-type: none"> *informes *cuadros sinópticos *ejes cronológicos *características *causas, desarrollo y consecuencias *resúmenes desde un punto de vista histórico y geográfico
7) SENTIDO DE LA INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR.	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrollar la iniciativa personal para planificar y ejecutar tareas. ➤ Participar en debates y extraer conclusiones. ➤ Realización de trabajos individuales y en grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Identificar los rasgos característicos de las principales etapas de la historia y de temas geográficos propuestos. ➤ Situar temporalmente sus principales acontecimientos históricos. ➤ Identificar los factores y las repercusiones de los principales acontecimientos históricos y hechos geográficos.

E. CONTRIBUCIÓN DE LAS MATERIAS DE CIENCIAS SOCIALES, GEOGRAFÍA E HISTORIA AL LOGRO DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

Nuestras materias contribuyen de manera decisiva al logro de las siete competencias básicas.

1) Competencias sociales y cívicas. La Geografía e Historia debe contribuir especialmente a la adquisición de estas competencias, en cuanto que facilita la comprensión de la realidad social, actual e histórica, dotando a los alumnos y alumnas de conocimientos, capacidades y actitudes para participar de forma activa en la sociedad, como ciudadanos de pleno derecho.

2) Conciencia y expresiones culturales. La contribución a la adquisición de esta competencia está presente especialmente en la Historia, a través de su vertiente de conocer y valorar las manifestaciones artísticas y culturales a lo largo del tiempo en las diferentes sociedades. El análisis de algunas obras relevantes favorece la apreciación de las obras de arte, desarrolla habilidades perceptivas y de sensibilización, al tiempo que ayuda a valorar y respetar el patrimonio cultural, y a interesarse por su conservación.

3) Competencia en comunicación lingüística. La Geografía y la Historia deben contribuir a la adquisición de esta competencia a través de la utilización del lenguaje verbal, exponiendo opiniones o información, debatiendo, etc.; pero también es importante desarrollar el lenguaje no verbal, en especial, el cartográfico y la imagen, para la comprensión de la realidad y la interpretación de lenguajes icónicos, simbólicos y de representación.

4) Competencia digital. Se debe potenciar la búsqueda, obtención y tratamiento de información accesible a través de las actuales tecnologías de la información y la comunicación, adoptando una actitud crítica ante la gran cantidad de información disponible, para discernir su fiabilidad.

5) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. La Geografía e Historia puede también contribuir a la adquisición de la competencia matemática mediante la utilización de operaciones sencillas, magnitudes, porcentajes y proporciones, nociones de estadística básica, escalas numéricas y gráficas, para el conocimiento de los aspectos cuantitativos y espaciales de la realidad, tanto histórica como actual. Asimismo, la Geografía en particular ayuda a la adquisición de competencias básicas en ciencia y tecnología, ya que se relaciona estrechamente, en algunos de sus ámbitos de estudio, con otras disciplinas científicas, como la Biología, la Geología o la Física, que aportan explicaciones a los fenómenos geográficos.

6) Aprender a aprender. El proceso de enseñanza de Geografía e Historia debe proporcionar a los alumnos y alumnas la motivación y los instrumentos necesarios que les faciliten el aprendizaje autónomo y la búsqueda de respuestas ante nuevos problemas o situaciones que se les puedan plantear en el presente o en el futuro.

7) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. La Geografía y la Historia pueden contribuir, por último, a la adquisición de esta competencia mediante el desarrollo de actividades e investigaciones en equipo, que obliguen a sus integrantes a planificar las etapas de ejecución, a tomar decisiones e, incluso, a elaborar propuestas de solución para determinados problemas del mundo actual.