



5. Habilidad para confeccionar y llevar a cabo planes y proyectos personales.
- c) Utilizar los recursos o instrumentos interactivamente.
6. Habilidad par usar el lenguaje, símbolos y textos de forma interactiva,
7. Habilidad para usar el conocimiento y la información de forma interactiva.
8. Usar la tecnología de manera interactiva.

El cuadro más completo de objetivos y competencias consideradas como básicas en este informe de 2001 es el siguiente:



**Figura 4. Las competencias básicas del proyecto DeSeCo.**

Como puede apreciarse, la propuesta de la OCOE y la de la UE difieren en cuanto a la especificación de las competencias, más centradas en su proyección curricular, en el caso de la UE, mientras que el listado de la OCDE, partiendo del propósito de encontrar indicadores de la educación, ha evolucionado hacia la definición de una visión general de ésta, compuesta de rasgos, un tanto desordenados pero originales, menos ligados directamente a los currícula.

En el cuadro comparativo (Figura 5, págs. 44-45) resumimos y comparamos ambos modelos.

### **Tesis 7. Hoy carecemos de la competencia generatriz de las competencias**

Indudablemente que es saludable que en educación, como en política y en cualquier acción humana -especialmente en aquéllas que inciden sobre seres humanos- nos preocupemos por lo que queremos lograr y tener un interés por poder ir más allá de reflejar ese objeto de nuestro deseo en una declaración genérica. Expresamos los objetivos dando muestras de lo que pretendemos y