

MARTÍN PINOS QUÍLEZ

DEL AULA A LA VIDA, DE LA VIDA AL AULA: LAS COMPETENCIAS BÁSICAS EN LA ESCUELA



ENTREGA 3

**PREGUNTAS
CLAVE Y
PROPUESTAS
PRÁCTICAS**

6. ¿CÓMO SE DESARROLLAN EN LA ESCUELA?

En la actual propuesta educativa las áreas y materias del currículo constituyen el marco de organización concebido para alcanzar los objetivos educativos y, consecuentemente, para que los alumnos adquieran las competencias básicas. Aunque no constituyen el único modo sino que se alude a la necesaria contribución de otros aspectos relacionados con la organización del centro para su consecución, como son la propia organización del profesorado (establecimiento de tiempos de coordinación entre áreas y ciclos, por ejemplo), las normas de régimen interno, el uso de determinadas metodologías y recursos didácticos, la concepción, organización y funcionamiento de la biblioteca escolar, la acción tutorial permanente o la planificación de las actividades complementarias y extraescolares.

6.1. ¿CÓMO CONTRIBUYEN LAS ÁREAS AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS?

Ya mencionamos antes que las competencias básicas son responsabilidad de todas las disciplinas del currículum, por tanto el profesor, sea de la especialidad que sea, debe asumir que su función ya no es exclusivamente enseñar su materia sino la de corresponsabilizarse, con el resto del claustro, en conseguir que el alumnado adquiera las competencias básicas. A partir del área o áreas que imparta, obviamente, pero en coordinación con el resto del profesorado y materias. Las competencias básicas constituyen de esta manera un punto de convergencia de todas las áreas curriculares.

La contribución de cada área al desarrollo de cada una de las competencias es lógicamente desigual. Resulta comprensible que para el desarrollo de la competencia matemática, el área de matemáticas tendrá mucha mayor relevancia que otras, por citar alguna, mientras que ciertas competencias como la de aprender a aprender, por ejemplo, pueden recibir aportaciones relevantes más homogéneamente desde todas las materias.

La propia administración educativa en diversos documentos ha querido plasmar el grado de contribución de una u otra disciplina en cada competencia, de forma que parece ser que algunas áreas nada tienen que decir en torno a algunas de las competencias. Y extraña observar que desde el área de lengua o de educación física, por ejemplo, ¿nada podamos hacer para desarrollar la competencia matemática?

El decreto de mínimos del MEC en primaria, e incluso los currículum de varias comunidades autónomas que han seguido su estela, dejan en algunas áreas diversas competencias en blanco, dando a entender que ninguna aportación relevante pueden ofrecer.

Si miramos un poco más allá, si somos algo más ambiciosos y no nos dejamos imponer límites que van en contra de la misma naturaleza interdisciplinar de las competencias, descubriremos nuevos rumbos. En su momento, participé en el equipo de elaboración del currículo aragonés encargándome del área de educación física en la etapa de primaria. Veamos, las sugerencias, que por ejemplo, se incluyeron para contribuir al desarrollo de la competencia matemática; competencia que el currículo MEC dejaba desierta en esta



materia y que cada cual saque sus propias conclusiones sobre lo que su área y él mismo puede o no aportar.

La Educación física puede colaborar igualmente al desarrollo de la competencia matemática. Esta competencia adquiere sentido en la medida en que ayuda a enfrentarse a situaciones reales, a necesidades cotidianas o puntuales fuera o dentro del ámbito de la Educación física. Los números, el orden y sucesión, las operaciones básicas y las formas geométricas aparecen de forma constante en la explicación de juegos y deportes, en la organización de equipos y tareas, en las mismas líneas del campo de juego. Las nociones topológicas básicas y la estructuración espacial y espacio-temporal están estrechamente vinculadas al dominio matemático. Distancia, trayectoria, velocidad, aceleración, altura, superficie... son términos usuales que permiten vivenciar desde la motricidad conceptos matemáticos.

La iniciación a la orientación deportiva introduce al alumnado en las escalas, en la proporción, en los rumbos como distancias angulares... Averiguamos el número de marchas de la bicicleta multiplicando los platos por los piñones, e identificamos el tipo de cubierta de la rueda por la numeración en pulgadas que lleva inscrita para indicarnos el diámetro y la anchura de la banda de rodadura. El cronometraje de tiempos, la toma de pulsaciones, el registro de marcas y su evolución para ir constatando el desarrollo de la condición física, permiten producir información con contenido matemático.

Multitud de juegos brindan al alumnado la oportunidad de encontrar aplicaciones reales de las matemáticas al basarse o incluir en su desarrollo nociones o elementos como los ejes y planos de simetrías, figuras y formas geométricas en el espacio, recta, curva, paralelismo, perpendicularidad, aleatoriedad, reparto proporcional o no, magnitudes e instrumentos de medida, estimación y cálculo de medidas, unidades del sistema métrico decimal, resolución de problemas mediante la deducción lógica, cálculo mental de puntuaciones, etc. Son sólo ejemplos, pero ilustrativos de cómo las situaciones didácticas del área de Educación física pueden ser aprovechadas para desarrollar esta competencia si ponemos atención en identificarlas previamente.

Como afirma Ken Robinson (2010, 80), el crecimiento se produce a través de la analogía, poniendo la atención en cómo se relacionan las cosas y no en lo diferentes que pueden llegar a ser. La inspiración, la solución, la respuesta surge cuando somos capaces de conectar ideas, hechos, circunstancias, distintas. Tan fácil como conectar lo matemático, lo



lo lingüístico y lo motriz, o fundir en un fantástico binomio a un pirata y una pirámide, como haría el gran Rodari¹.

La revisión de los currículos de las distintas áreas debería darnos un panorama amplio de la contribución a cada una de las competencias básicas. Sería justo considerar que cuando en torno al 2006, se redactaron los textos de los currículos autoómicos la información disponible sobre las competencias básicas y su posibilidades didácticas era muy limitada. Nada que ver con lo que ahora tenemos.

6.2 ¿QUÉ SON LAS TAREAS COMPETENCIALES?

A la recurrente pregunta de ¿Cómo desarrollamos las competencias en el aula?, la respuesta más realista, que no la única, para la mayor parte de áreas curriculares sería: mediante las tareas competenciales.

El concepto de tarea puede llevar a confusión. Algún autor distingue entre tarea y actividad dando mayor grado de concreción a la segunda, de forma que la primera es lo que el profesor propone al alumno, y la segunda la puesta en acción de esa demanda. Otras veces se manejan ambos conceptos como sinónimos.

En el ámbito que nos ocupa, **una tarea competencial es la presentación de una combinación de acciones o actividades intencionadas, enmarcadas en un contexto o escenario concreto y significativo para el alumnado, dirigidas a resolver una o varias situaciones problemáticas, o a alcanzar un objetivo, integrando conocimientos, habilidades y actitudes, a la par que saberes de diferentes disciplinas y capacidades vinculadas a diferentes competencias.**

Las competencias básicas aspiran a desarrollar capacidades relevantes desde la integración, la globalización y la interdisciplinariedad, pero han de hacerlo a partir de contextos concretos.

Es desde la realidad de un escenario o un contexto particular, que aporta significación y motivación al aprendizaje, desde dónde puede expresarse la competencia. Y sin embargo, en aparente paradoja, las competencias buscan, y consiguen, a partir de contextos concretos, llegar a ser útiles y eficaces en otras nuevas situaciones. Es decir, tienen vocación de generalizarse, de transferirse.

He aquí la importancia de los contextos seleccionados, que son, sin duda, el elemento más llamativo y original de las tareas competenciales frente a las propuestas de actividades que hasta ahora se venían haciendo al alumnado.

Entre sus características más desatacadas señalaríamos su carácter integrador, contextual, pragmático, holístico, multifuncional y creativo. Estas características aplicadas a la tarea motriz competencial encajan mejor con las tareas semidefinidas o no definidas, es decir, aquellas en las que sólo algunos o casi ninguno de sus elementos constitutivos (objetivo a conseguir, criterios de éxito, consignas sobre el material o la acción, espacios y agrupamientos), quedan claramente especificados. El alumno actúa así con un alto grado de autonomía.

¹ RODARI, Gianni. (1983) *Gramática de la fantasía*. Barcelona. Argos Vergara.



Una tarea bien diseñada debe poder ser realizada por la mayoría del alumnado pero no sin un esfuerzo para combinar sus capacidades y saberes, por lo que debe presentar un buen nivel de exigencia cognitiva más allá de la mera repetición y comprensión mecánica. Ha de ser un reto superable, pero un reto en el que el alumnado trabaje con progresiva autonomía y autogestionando, en lo posible, su aprendizaje.

Lo realmente decisivo es que las tareas desarrollen competencias en el sentido ya explicado de las mismas, es decir que pongan el conocimiento en acción, que sirvan para la vida y no sólo para la escuela. Sin olvidar que son un valioso medio, pero no el fin.

Y, como luego insistiremos en el capítulo de evaluación, además deben ser evaluables. Mediante las tareas se adquieren competencias y se evalúa en qué grado se adquieren.

Trabajar en ciertos momentos con tareas motrices competenciales puede suponer grandes cambios, pocos o ninguno respecto a planteamientos de sesiones o unidades que ya hacíamos antes.

Cuando partiendo del atractivo contexto de un cuento presentamos al alumnado de primer ciclo una unidad para desarrollar su esquema corporal, bajo pretexto de conseguir el equilibrio, el conocimiento de su cuerpo o el suficiente control para llegar a ser un fantástico pirata, estamos enfocando el aprendizaje hacia las competencias si somos hábiles en integrar conocimientos, habilidades y actitudes, e incluso saberes de otras áreas.

Cuando el contexto de la unidad pasa por la organización de un campeonato escolar de baloncesto 3x3, el alumnado encontrará sentido a los ejercicios sobre la técnica, a las actividades y juegos de aplicación; demandará conocer las reglas de juego y las estrategias idóneas para vencer, que como reglas de acción deberán ir verbalizando y aplicando. No extrañará que nociones matemáticas aparezcan en los campos, puntuaciones o en las mismas técnicas de juego. En definitiva, estarán trabajando desde un planteamiento competencial.

Cuando el profesor aborda el estudio de los ecosistemas y las problemáticas medioambientales que los amenazan, y planifica una propuesta globalizada de trabajo ambientada en el juego de Jumanji, como gancho de motivación, o en la preparación conjunta con el alumnado de una salida a un ecosistema natural cercano, fácilmente conectará con la fórmula de trabajo que nos sugieren las competenciales.

Pero junto a esta forma más global de trabajar las competencias, tenemos además el inestimable recurso de la tarea competencial escrita. Para que se entienda mejor cómo se confeccionan me extenderé un poco más en ellas.

A la vista de la definición que se dio antes, y siguiendo básicamente el modelo PISA, una tarea escrita está conformada por algunos elementos indispensables. A saber:

- **EI CONTEXTO** concreto de trabajo. Lo que en las evaluaciones de diagnóstico llaman “estímulo”, o algunos autores refieren como “escenario”. Es decir una situación de partida que combina elementos gráficos (imágenes, gráficos, tablas...) y escritos, extraída de la realidad o que la simula, que aporte motivación, significación y cohesione la situaciones de aprendizaje que de ella van a derivar.



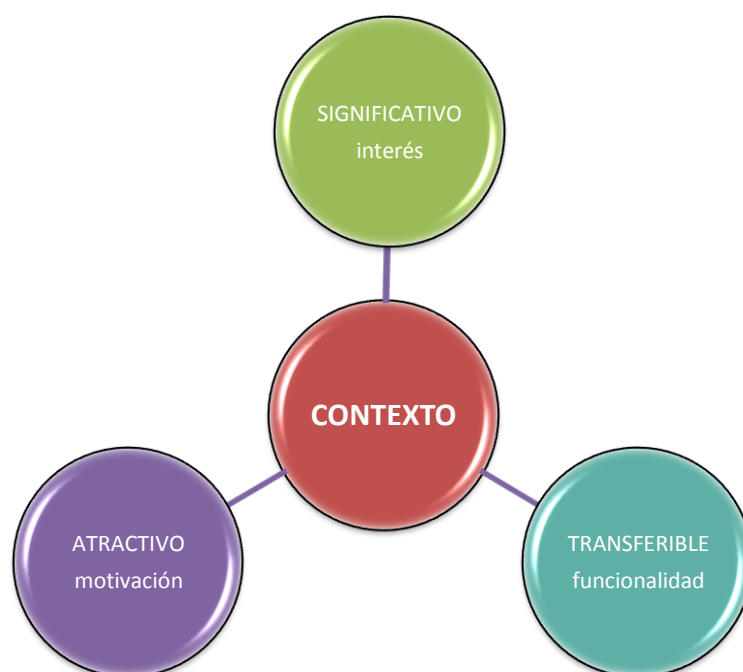
A la hora de seleccionar los recursos materiales, y los contextos van a serlo, aquellos que sean reales y procedan de la vida misma adquieren una especial relevancia para las competencias: folletos publicitarios de una asociación o evento festivo, invitaciones para un espectáculo o partido, radiografías, la convocatoria de un concurso o campeonato..., serán valiosos estímulos a partir de los cuales el alumnado podrá extraer información, relacionarla o reflexionar sobre ella.

A pesar de lo dicho, un contexto puede apartarse de la realidad y buscar su ser en lo “fantástico”, en la “imaginación” que tanto atrae al alumno a determinadas edades. Un cuento de brujas, las andanzas de un pirata, un texto sobre dragones..., son ciertamente un estímulo ideal para plantear una tarea a los niños. Llevo muchos años usando “contextos de fantasía y aventura” como elemento de motivación de sesiones motrices y propuestas de trabajo globalizado (plasmadas en una ficha de trabajo), con una excelente acogida por parte del alumnado y las familias.

Los contextos elegidos han de ser relevantes para el alumnado y activar su interés, teniendo claro que, sin contexto de partida no podemos hablar de tarea.

Puesto que los ámbitos vitales en los que se mueve el alumnado son variados (personal, familiar, escolar, ocio, relacional, etc.), es razonable pensar que los contextos presentados en las tareas sean representativos de la mayor parte de ellos y surjan de ellos, sin limitarse exclusivamente a la esfera escolar, y sin olvidarnos de que la fantasía y la imaginación son tan vitales para el niño como la merienda, la excursión en familia o jugar en el recreo.

Los contextos debieran presentar a mi entender ciertas características:



- ✓ **Significación:** situaciones reales o que simulen la realidad, escenarios fantásticos o imaginativos dotarán de la necesaria significación al contexto para que facilite

que los nuevos aprendizajes puedan conectarse con las experiencias y aprendizajes que ya se poseen.

- ✓ **Atractivo en la forma y en el fondo:** porque si queremos que el alumnado se sienta motivado a la acción, la estética, el colorido han de ser cuidados en la forma, y los intereses del niño en el fondo.
 - ✓ **Transferencia:** positiva, por supuesto, para dotar de funcionalidad al aprendizaje, para contribuir a que pueda seguir construyendo a lo largo de su vida nuevos aprendizajes o aplicando los que ha adquirido.
 - ✓ **Adaptación:** al nivel psicoevolutivo del alumnado, a sus aprendizajes previos, a su realidad personal.
 - ✓ **Variedad:** inspirados en ámbitos distintos como ya vimos (personal, relacional, escolar, etc.), presentados en soportes distintos (papel, presentaciones digitales, videos, audiciones...), de naturalezas diversas (texto escolar, cuento, documental, noticia de prensa, folleto, impreso, un juego, un conflicto, una celebración escolar...)
 - ✓ **Reutilización:** siendo preferibles los contextos que puedan ser de nuevo aplicados de un curso a otro, de un grupo a otro, sin que ello nos impida crear un contexto a partir de una noticia o evento de actualidad relevante. Es una cuestión de rentabilidad de esfuerzos y tiempos. Cuando la reutilización total no es posible, valoremos el aprovechamiento parcial de la tarea. Por ejemplo, en el caso de que el estímulo de partida sean las bases de un concurso literario infantil que convoca la asociación de madres y padres, los cambios serán mínimos, de un año para otro.
 - ✓ **Polivalencia:** rentabilizando de nuevo nuestro trabajo desde iniciativas globalizadas e interdisciplinarias que faciliten la incorporación de varias competencias básicas y todos los ámbitos de contenidos (conceptual, procedimental y actitudinal).
- **Los CONTENIDOS** son el segundo de los elementos que integran una tarea. Si la tarea surge desde una especialidad (educación física, música, lengua extranjera), los contenidos de trabajo son extraídos en primer lugar de esa área y luego de las otras materias curriculares, especialmente lengua, matemáticas y conocimiento del medio, pero no sólo de ellas. Si la propuesta viene del tutor, pone en juego esas mismas áreas, que generalmente le corresponde impartir. No hace falta inventarse nuevos contenidos. Trabajamos los que toca trabajar según el currículo y su momento de aplicación, pero los contextualizamos dentro de la tarea.
- **Las ACCIONES o ACTIVIDADES**, que vinculadas al contexto nos van a permitir resolver o descubrir nuevos aprendizajes en torno a esos contenidos curriculares. Se trata de propuestas variadas de acción que solicitan al alumnado la intervención de diferentes procesos cognitivos, concretando qué debe hacer, cómo, cuándo y dónde. Obviamente algunos de estos parámetros pueden quedar sólo parcialmente definidos
- De nuevo ahora, conviene diferenciar bien entre los conceptos de tarea, actividad o incluso ejercicio, al hablar de tareas competenciales escritas. Porque las tareas contienen actividades y ocasionalmente ejercicios.

Un ejercicio es una propuesta de acción, de carácter más o menos mecánico o repetitivo, que se hace al alumnado para adquirir, reforzar o comprobar determinado conocimiento o destreza. Cuando proponemos al niño series de multiplicaciones sin ningún tipo de contextualización, o le pedimos que subraye las palabras agudas en un listado de palabras, estamos trabajando mediante ejercicios.

Para ciertos autores la actividad da un paso más allá y supone una propuesta de acción o acciones, enmarcadas en un contexto con la intención de aprender un nuevo conocimiento o aplicar el ya conocido de modo diferente. Ese contexto puede ser todavía poco significativo. Cuando presentamos al niño un problema sobre una fábrica de zapatos, que exige la multiplicación para su resolución, o solicitamos que subraye las palabras agudas en un texto continuo sobre las propiedades medicinales de la manzanilla, estamos trabajando con actividades. Ahora bien, el alumnado se siente tan inspirado con estas actividades como con los ejercicios.

La actividad referida a un marco sugerente, significativo y funcional para el alumnado, como es un contexto competencial, adquiere todo su valor.

La formulación de las mismas cubre un amplio abanico de posibilidades que va desde las preguntas de respuesta dicotómica, a las de elección múltiple o de respuesta abierta, por citar algunas. Abordaremos más ampliamente este asunto después.

Y algo importante. En la selección de las actividades y los contenidos conectados con ellas, tenemos la oportunidad de atender la diversidad del alumnado, graduando la dificultad o nivel de las mismas.

- **La o las COMPETENCIAS**, que se van a poner en juego. Admitiendo que la tarea competencial es una de las herramientas más idóneas para desarrollar las competencias básicas, al aplicarlas hay que hacerlo pensando en dichas competencias. La tarea está al servicio de las competencias así que como poco habrá que indicar cuáles son las que trabaja la tarea, aunque sería conveniente describir brevemente qué aspectos de la competencia intervienen. Por ejemplo, en la competencia lingüística, PISA, incluye siempre actividades para evaluar (y por ende, desarrollar) cinco aspectos que considera prioritarios en esta competencia:
 - **Comprensión global del texto** o discurso: identificación de la idea principal.
 - **Recuperación de información**: localización y extracción de información.
 - **Interpretación de la información**: realización de inferencias (conexiones, comparaciones...) a partir de la información del texto o discurso.
 - **Reflexión sobre el texto o discurso**: relacionando la información del mismo con las propias ideas y experiencias.
 - **Reflexión sobre los aspectos formales del texto o discurso**: vinculándolo a la intención del autor, el público a quien se dirige; ahondando en aspectos gramaticales, etc.

En cualquier tarea que diseñemos, es conveniente que al menos aparezcan actividades asociadas a la recuperación, interpretación y reflexión sobre la información ofrecida en el contexto. Estos tres aspectos parecen especialmente relevantes.



Como anécdota recuerdo una sustitución en una clase de Lengua de 6º de primaria hace varios cursos. La tutora había dejado escrito la página del libro de texto a trabajar y las actividades. Se trataba de una lectura, un fragmento de un relato titulado: “El sultanato de las Palmeras Azules”. Un texto bonito, cargado de valores en el que el emir intentaba convencer al Sultán de que permitiera a unos científicos procedentes de un lejano país, investigar por qué en el sultanato las palmeras tenían ese color. El Sultán enfurecido se negaba rotundamente: ¿Y para qué quieren investigarlo?, seguro que luego lo emplean contra nosotros... Eran algunos de los temores del mandatario. El miedo al conocimiento, el recelo al extranjero...

Tras la lectura, procedimos a realizar las diez preguntas orales que proponía el libro (de una conocida editorial, por cierto). Para mi sorpresa, las diez preguntas se limitaban a la extracción de la información. Ninguna pedía interpretar o reflexionar sobre los contenidos o los valores del relato. A continuación venían seis preguntas escritas. Cuatro de ellas, de nuevo se limitaron a recuperar información del texto. Las dos restantes requerían algún tipo de interpretación. Y para de contar.

Es para preocuparse si pensamos que hablamos de 6º de primaria y analizamos el trabajo propuesto desde la óptica de las competencias básicas. Seamos un poco más críticos con los libros de texto. A veces no ofrecen todo lo que necesitamos.

No desdeñar la importancia de incluir diversas competencias en la misma tarea, pues ya sabemos que unas complementan a otras. Si la competencia matemática pone en valor el pensamiento lógico matemático, las competencias para aprender a aprender, para la autonomía personal, la artística o la lingüística subrayan la creatividad y la innovación tan útil para resolver problemas complejos y hacer saltar la chispa que inspira la ciencia o los avances tecnológicos.

En resumen:



Hemos visto los elementos indispensables de la tarea competencial, pero a la hora de su planificación encontramos otros aspectos tradicionalmente vinculados a la labor de programación que no conviene descuidar. A través de la ficha de diseño de la tarea repasaremos estos elementos.

6.3. ¿CÓMO ELABORAMOS LA FICHA DE DISEÑO DE LA TAREA?

Tomamos como referencia el cuaderno de tareas presentado por los CPR de Zaragoza en la página www.competenciasbásicas.net, en base a las propuestas del Proyecto Atlántida para la confección de tareas integradas competenciales. Mi intención pasa por simplificar dicha propuesta planteando una ficha bastante más sencilla para la confección o análisis de las mismas.

FICHA DIDÁCTICA DE LA TAREA TÍTULO DE LA TAREA (QUE SEA ATRACTIVO PARA EL ALUMNADO)	CURSO: U.D. Nº
--	---------------------------------

1 CONTEXTO O ESCENARIO COMO HEMOS VISTO, RELACIONADOS CON SU VIDA COTIDIANA O CON SUS INTERESES Y MOTIVACIONES.
--

1. RECURSOS DIDÁCTICOS			
MATERIALES	ESPACIOS	TEMPORALIZACIÓN	AGRUPAMIENTOS
De todo tipo. Convencional, de uso cotidiano, traído de casa, reciclado, TIC...	Indicar si es el aula, el patio, el gimnasio, el parque...	Tiempos flexibles dado que trabajamos de modo globalizado o interdisciplinar. Evitar las rigideces en los tiempos de cada área.	Además del individual, incentivar el trabajo en grupos, especialmente a través de dinámicas cooperativas. Contemplar diversas opciones: grupo clase, pequeños grupos, parejas, tutoría entre iguales, etc.

3. CONTENIDOS Y OBJETIVOS CURRICULARES DE LAS ÁREAS INTEGRADOS EN LA TAREA	
CONTENIDOS	OBJETIVOS Numeración según el currículo oficial
Relacionando todas las áreas que intervienen en la tarea y qué contenidos curriculares de las mismas se trabajan. El contexto da unidad y sentido a la diversidad de contenidos pero hay que ser cuidadoso para establecer conexiones lógicas o si no, imaginativas entre ellos. El alumno ha de verse en la necesidad de relacionar contenidos de diferentes áreas para resolver la tarea.	

4. ACTIVIDADES
Redactadas de forma clara. Razonablemente exigentes. Un reto, sí, pero alcanzable. Incorporando diversos procesos cognitivos (recordemos la taxonomía de Bloom) De carácter globalizado o interdisciplinar, abarcando siempre diversas competencias básicas. Fácilmente evaluables. En ocasiones, incluso por el alumnado (autoevaluación o coevaluación)

En definitiva hablamos de actividades integradas de aprendizaje y evaluación.

5. COMPETENCIAS BÁSICAS A LAS QUE SE CONTRIBUYE CON LA TAREA			
1. COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	2. COMPETENCIA MATEMÁTICA	3. COMPETENCIA MUNDO FÍSICO	4. COMPETENCIA DIGITAL
COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA	6. COMPETENCIA CULTURAL Y ARTÍSTICA	7. COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER	8. AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL

O sea, de forma básica, el **PROCESO DE ELABORACIÓN DE LA TAREA** pasa por:

1. Elegir un escenario, una situación problema o contexto relacionado con el tema concreto que deseamos trabajar y ponerle un título atractivo.
2. Seleccionar los contenidos curriculares de nuestra área e incorporar también los de otras áreas. Los contenidos, los del currículo, los que toque impartir en ese momento.
3. Desarrollar la tarea incorporando las actividades que hará el alumnado.
4. Especificar las competencias básicas a las que contribuye la tarea.

Veamos un ejemplo de ficha didáctica rellena de una tarea para 4º de primaria en el área de educación física:

FICHA DIDÁCTICA DE LA TAREA

EL CLUB DE LOS IMPOSIBLES

CURSO: 4º

U.D. Nº

1 CONTEXTO O ESCENARIO

En el marco de un gran juego de aventura que se vivencia desde el área de Educación Física, se recrea un nuevo y más concreto escenario a través de un folleto publicitario para la captación de nuevos socios de un club muy especial. El folleto del club ofrece los elementos básicos de cualquier documento de este tipo proporcionando información sobre los objetivos del club, quienes pueden inscribirse en él, modo de hacerlo, coste, etc.

Precisamente este escenario es la carta de presentación de una unidad didáctica sobre habilidades motrices básicas, ambientada en los Imposibles, por lo que la tarea que surge de él adquiere una especial significación y atractivo. Los Imposibles son la versión española de los Increíbles, pero sin ofrecer una imagen estereotipada de los roles y capacidades que nuestra cultura adscribe a los dos sexos.

2. RECURSOS DIDÁCTICOS

MATERIALES	ESPACIOS	TEMPORALIZACIÓN	AGRUPAMIENTOS
Ficha de la tarea Útiles de dibujo y pinturas	Tarea para casa	1º trimestre	Individual Se admite la colaboración familiar en la actividad 6

3. CONTENIDOS Y OBJETIVOS CURRICULARES DE LAS ÁREAS INTEGRADOS EN LA TAREA

CONTENIDOS	OBJETIVOS
	Numeración según el currículo oficial de Aragón

EDUCACIÓN FÍSICA:

-Valores asociados a la actividad física y deportiva: alegría, esfuerzo, cooperación, solidaridad, tolerancia, respeto por el medio ambiente y salud.
 - Capacidades físicas básicas asociadas a los poderes de los superhéroes: fuerza (madre), flexibilidad (padre), velocidad (hija) y resistencia (hijo).

O. EF 3

O.EF 6

O.EF 9

LENGUA CASTELLANA:

-El subrayado.
 -Nombres comunes, propios, individuales y colectivos.
 -Comprensión y expresión escrita.
 -Concreción de conceptos abstractos.

O. L 1

O. L 2

O. L 6

MATEMÁTICAS:

-Multiplicación por una cifra. Multiplicación por un número seguido de cero.

O. M 1

O. M 6

PLÁSTICA:

-Dibujo creativo.

O. A 2

O. A 10

4. ACTIVIDADES**1. ¿Qué te propone el texto que has leído sobre el Club de los Imposibles?**

- A. Que tenga más interés, esfuerzo y cooperación y que sea más tolerante.
- B. Que me una al Club de los Imposibles y viva una gran aventura.
- C. Que me apunte a un club que van a hacer en las vacaciones de Navidad.

2. ¿Por qué cuando te dice el tiempo de entrega de esta tarea, aparece una frase subrayada?

- A. Para que no se me olvide que tengo dos días de plazo para hacerla.
- B. Porque es el resumen de lo que nos dice el texto.
- C. Para que aprenda a subrayar lo más importante.

3. De los cuatro personajes que aparecen en la imagen de los Imposibles, ¿a cuál de ellos te pareces más o te gustaría parecerle y por qué?**4. Lee la hoja del club y encuentra 2 nombres comunes, 2 propios, 2 individuales y 2 colectivos:**

Comunes:

Propios:

Individuales:

Colectivos: (en realidad sólo hay 1; es lo que llamo "pregunta trampa")

5. Si hay exactamente 2 días de plazo para realizar la tarea ¿Cuántas horas tienen esos 2 días? ¿y cuántos minutos son esos 2 días?**6. El Club de los Imposibles habla de siete valores indispensables para la convivencia y la supervivencia del ser humano. Escribe junto a cada uno, una acción que un niño-a puede hacer para mostrar ese valor, tal como se muestra en el ejemplo. Puedes pedir ayuda a tu familia.**

INTERÉS: Prestar atención al profesor y a mis padres cuando me explican algo.

ESFUERZO:

COOPERACIÓN:

SOLIDARIDAD:

TOLERANCIA:

RESPECTO AL MEDIO AMBIENTE:

SALUD:

7. Esfuérzate por conseguir esos valores y serás una Súper Persona. Dibújate en la parte de atrás de esta hoja a ti mismo con un bonito traje de Superhéroe e imagina cuáles serían tus tres mejores súper poderes.

Súper Poder 1:

Súper Poder 2:

Súper Poder 3:

5. COMPETENCIAS BÁSICAS A LAS QUE SE CONTRIBUYE CON LA TAREA

1. COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA Extraer, interpretar y reflexionar sobre la información del folleto. Reflexionar sobre elementos formales del texto. Expresión y comunicación escrita de las propias ideas.	2. COMPETENCIA MATEMÁTICA Identificar problemas con contenido matemático y seleccionar los recursos y saberes precisos para resolverlos. Aplicar operaciones matemáticas básicas para resolver problemas cotidianos.	3. COMPETENCIA MUNDO FÍSICO La salud como valor esencial a nivel individual y colectivo.	4. COMPETENCIA DIGITAL
5. COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA Educación en valores para la convivencia: tolerancia, respeto al medio ambiente, cooperación, solidaridad y coeducación.	6. COMPETENCIA CULTURAL Y ARTÍSTICA Expresarse mediante técnicas pictóricas con técnica libre	7. COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER	8. AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL

Ésta es la ficha didáctica de la tarea. Veamos ahora la tarea tal y como se la presentamos al niño para que la haga en casa como deberes.

EL CLUB DE LOS IMPOSIBLES



El Club de los Imposibles te propone unirse a él para participar en una misión importantísima: impulsar ciertos valores que se consideran fundamentales para la convivencia y la supervivencia del ser humano:

ALEGRÍA, ESFUERZO, COOPERACIÓN, SOLIDARIDAD, TOLERANCIA, RESPETO POR EL MEDIO AMBIENTE Y SALUD

Para ello busca aspirantes de entre 9 y 10 años que reúnan gran parte de esos valores y que quieran pertenecer al CLUB DE LOS IMPOSIBLES Y VIVIR UNA GRAN AVENTURA MOTRIZ.

¡NO IMPORTA SI NO ERES YA UN/A SUPERHÉROE!

SI TIENES INTERÉS, TE ESFUERZAS, SI QUIERES COOPERAR, SER SOLIDARIO Y TOLERANTE, SI TE PREOCUPA EL MEDIO AMBIENTE Y CRECER SANO, ENTONCES...

¡APÚNTATE, ESTÁS EN CAMINO DE SER UN/A SÚPER PERSONA!

Las actividades del Club las desarrollaremos durante las sesiones de Educación Física, desde la próxima clase hasta las vacaciones de Navidad.

Por supuesto, pertenecer a este club es gratuito, porque para divertirse y convertirse en una gran persona, no hace falta dinero.

INSCRÍBETE RELLENANDO TUS DATOS PERSONALES Y COMPLETANDO TODAS LAS ACTIVIDADES QUE TE PROPONEMOS A CONTINUACIÓN. TIENES DE TIEMPO EXACTAMENTE DOS DÍAS.



Para aclarar cualquier duda consulta con:

Mr. Martín Pinos, entrenador de superhéroes y superheroínas.



DATOS PERSONALES

NOMBRE Y APELLIDOS:

CLASE: EDAD:

SUPERHÉROE FAVORITO:

Y AHORA RESPONDE...

8. ¿Qué te propone el texto que has leído sobre el Club de los Imposibles?

D. Que tenga más interés, esfuerzo y cooperación y que sea más tolerante.

E. Que me una al Club de los Increíbles y viva una gran aventura.

F. Que me apunte a un club que van a hacer en las vacaciones de Navidad.

9. ¿Por qué cuando te dice el tiempo de entrega de esta tarea, aparece una frase subrayada?

D. Para que no se me olvide que tengo dos días de plazo para hacerla.

E. Porque es el resumen de lo que nos dice el texto.

F. Para que aprenda a subrayar lo más importante.

10. De los cuatro personajes que aparecen en la foto de los Imposibles, ¿a cuál de ellos te pareces más o te gustaría parecerte y por qué?

.....

.....

.....

.....

.....

11. Lee la hoja del club y encuentra 2 nombres comunes, 2 propios, 2 individuales y 2 colectivos:

Comunes:

Propios:

Individuales:

Colectivos:



12. Si hay exactamente 2 días de plazo para realizar la tarea ¿Cuántas horas tienen esos 2 días? ¿y cuántos minutos son esos 2 días?

Haz aquí las operaciones que necesites:

13. El Club de los Imposibles habla de siete valores indispensables para la convivencia y la supervivencia del ser humano. Escribe junto a cada uno, una acción que un niño-a puede hacer para mostrar ese valor, tal como se muestra en el ejemplo. Puedes pedir ayuda a tu familia.

INTERÉS: Prestar atención al profesor y a mis padres cuando me explican algo.

ESFUERZO:

.....

COOPERACIÓN:

.....

SOLIDARIDAD:

.....

TOLERANCIA:

.....

RESPECTO AL MEDIO AMBIENTE:

.....

SALUD:

.....

14. Esfuérzate por conseguir esos valores y serás una Súper Persona. Píntate en la parte de atrás de esta hoja a ti mismo con un bonito traje de Superhéroe e imagina cuáles serían tus tres mejores súper poderes.

Súper Poder 1:

Súper Poder 2:

Súper Poder 3:

La ficha didáctica puede adquirir muy variados formatos. En este otro ejemplo se aprovecha una salida extraescolar para proponer una tarea competencial que es bien recibida por el alumnado.

TAREA: VAMOS DE EXCURSIÓN

UD 9
CURSO 4º

1. CONTEXTO O ESCENARIO ELEGIDO

¡Hola chicos y chicas! Me he enterado de que hay un lugar casi mágico al que podemos ir de excursión: La Gabarda.

La zona de La Gabarda está situada en los Monegros, a poco más de un kilómetro de las poblaciones de Sodeto y Alberuela de Tubo, en la provincia de Huesca.

En la Gabarda se han encontrado también restos de asentamientos visigodos, romanos e islámicos. Arqueología, paisaje, flora y fauna, todo ello lo podremos descubrir en el parque de La Gabarda.



Al llegar allí a las 10:30 h. podremos disfrutar de una verdadera aventura realizando un recorrido entre árboles, con quince dificultades, en el que se atraviesan redes, tirolinas, escaleras colgantes, lianas, estribos, pasarelas y cables.

La seguridad está garantizada y varios monitores supervisan todas las actividades, no obstante, recibiréis unas sencillas instrucciones sobre cómo utilizar el arnés para que en todo momento estéis perfectamente asegurados.

Además del circuito de aventura, haremos un paseo para conocer mejor los paisajes, vegetación y fauna de la Gabarda. Y por supuesto, jugaremos. Después de comer, regresaremos para estar en el colegio a las 17:30 h.

Para poder irnos de excursión necesitamos preparar el viaje. Habrá que pensar en el precio de la actividad, en el autobús, en la comida, horarios, ropa y material que necesitamos...

Seguro que en tríos será más fácil prepararlo todo. ¡Vamos allá!

2. RECURSOS DIDÁCTICOS



3. CONTENIDOS CURRICULARES DE LAS ÁREAS VINCULADOS A LA TAREA



LENGUA

- Uso del diccionario y buscadores web
- Lectura comprensiva para extraer e interpretar información de un texto.



MATEMÁTICAS

- Estimación de resultados
- Operaciones básicas de resta, suma y división por dos cifras
- Ángulos, líneas paralelas
- Estimación de tiempos



CONOCIMIENTO DEL MEDIO

- Elementos del paisaje y del pasado

4. CRITERIOS DE EVALUACION DE LAS ÁREAS CURRICULARES IMPLICADAS EN LA TAREA (numerados según aparecen en el currículo oficial aragonés)

LENGUA

- 4. Localizar y recuperar información explícita y realizar inferencias directas en la lectura de textos.
- 5. Interpretar e integrar las ideas propias con la información contenida en los textos de uso escolar y social, y mostrar la comprensión a través de la lectura en voz alta.
- 10. Comprender y utilizar la terminología gramatical y lingüística propia del ciclo en las actividades de producción y comprensión de textos.

MATEMÁTICAS

- 1. Resolver problemas relacionados con el entorno que exijan cierta planificación, aplicando dos operaciones con números naturales como máximo, así como los contenidos básicos de geometría o tratamiento de la información, y utilizando estrategias personales de resolución.
- 3. Realizar cálculos numéricos con números naturales, utilizando el conocimiento del sistema de numeración decimal y las propiedades de las operaciones, en situaciones de resolución de problemas.
- 5. Realizar en contextos reales estimaciones y mediciones, escogiendo, entre las unidades e instrumentos de medida usuales, los que mejor se ajusten al tamaño y naturaleza del objeto que se va a medir. Asimismo, realizar simulaciones de compra y venta manejando las monedas y billetes de nuestro sistema monetario
- 7. Reconocer y describir formas y cuerpos geométricos del espacio (polígonos, círculos, cubos, prismas, pirámides, cilindros, conos, esferas).

CONOCIMIENTO DEL MEDIO

- 3 Identificar y explicar las consecuencias para la salud y el desarrollo personal de determinados hábitos de alimentación, higiene, ejercicio físico y descanso.

5. PLANIFICACIÓN DE LA TAREA: ACTIVIDADES QUE LA INTEGRAN Y CCBB ASOCIADAS	6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS A LA ACTIVIDAD
<p>1. Encuentra y escribe aquí el significado de las siguientes palabras buscando en el diccionario o en Google.</p> <p>Tirolina:</p> <p>Liana:</p> <p>Estribo:</p> <p>Pasarela:</p> <p>¿Perteneecen todas al mismo campo semántico?</p> <p>Si visitamos la página de la Gabarda en internet, podremos encontrar información sobre y precios y duración del viaje. Ya conocéis el buscador Google, así que a investigar...</p> <p>2. Si quedamos con los monitores de la Gabarda a las 10:30 h, teniendo en cuenta lo que cuesta ir desde Zaragoza a la Gabarda ¿Cuándo creéis que deberíamos salir desde el colegio con el autobús?</p> <p>A. A las 9:30 h ya que cuesta llegar en coche 1 hora</p> <p>B. A las 9:00 h porque hay que salir de la ciudad y vamos en autobús, con lo que hay que prever algo más de tiempo</p> <p>C. A las 8:00 h porque cuesta llegar 2 horas en coche o en autobús</p> <p>3. Teniendo en cuenta que vamos a ir un grupo superior a 25 personas, ¿Cuánto os cuesta participar en el circuito de arborismo, del programa “Gabarda aventura”, a cada participante?</p> <p>A. 12 €</p> <p>B. 10 €</p> <p>C. No lo pone en la página web</p> <p>4. El autobús que nos llevará a la Gabarda cuesta 340 €. La asociación de madres y padres va a colaborar con 100 €. Calculad cuánto costaría finalmente a cada persona si vais 30 niños ¿Y si vais 32?</p>	<p>CE Lengua 4 y 10</p> <p>CE Lengua 4 y 5</p> <p>CE Lengua 4</p> <p>CE Matemáticas 1, 3 y 5</p>

5. Si vais 32 niños, averiguad ahora el coste total de la excursión para cada niño, teniendo en cuenta lo que vale el autobús y la actividad de aventura. La comida la llevaremos de casa.



6. En la imagen se han marcado mejor las líneas de las cuerdas de la tirolina. Las cuerdas forman ángulos agudos, rectos y obtusos. Dibujad abajo las cuerdas y señalad en el dibujo un ángulo de cada tipo y algunas cuerdas que sean paralelas.



7. Explica cómo te protegerás del sol durante la excursión y las consecuencias para tu salud si no lo haces. Señala otra medida básica de seguridad que tendrás que cumplir durante las actividades con cuerdas.



8. Completad el texto de la nota informativa que daremos a vuestros padres para informarles de la excursión.



Estimadas familias:

El colegio tiene prevista una excursión a La _____ el próximo mes de _____. Saldremos del colegio a las _____ h y regresaremos a las _____ h.

Al llegar allí a las _____ h. realizaremos un recorrido entre árboles, con _____ dificultades, en el que se atraviesan redes, tirolinas, escaleras _____, lianas, estribos, pasarelas y cables.

La comida la llevarán de casa: bocadillos y bebida para el almuerzo y la comida. No olvidéis en la mochila, una _____ para proteger la cabeza del sol, ropa deportiva y echarnos _____ para no quemarnos la piel con el sol.

Antes de comer daremos un paseo por la zona y haremos juegos.

El precio de la actividad, con el autobús incluido es de _____

CE Matemáticas 1, 3 y 5

CE Matemáticas 1 y 7

CE Conocimiento del M. 3

CE Lengua 4 y 10

9- Explicad el significado de esta frase sin repetir ninguna de las palabras subrayadas:

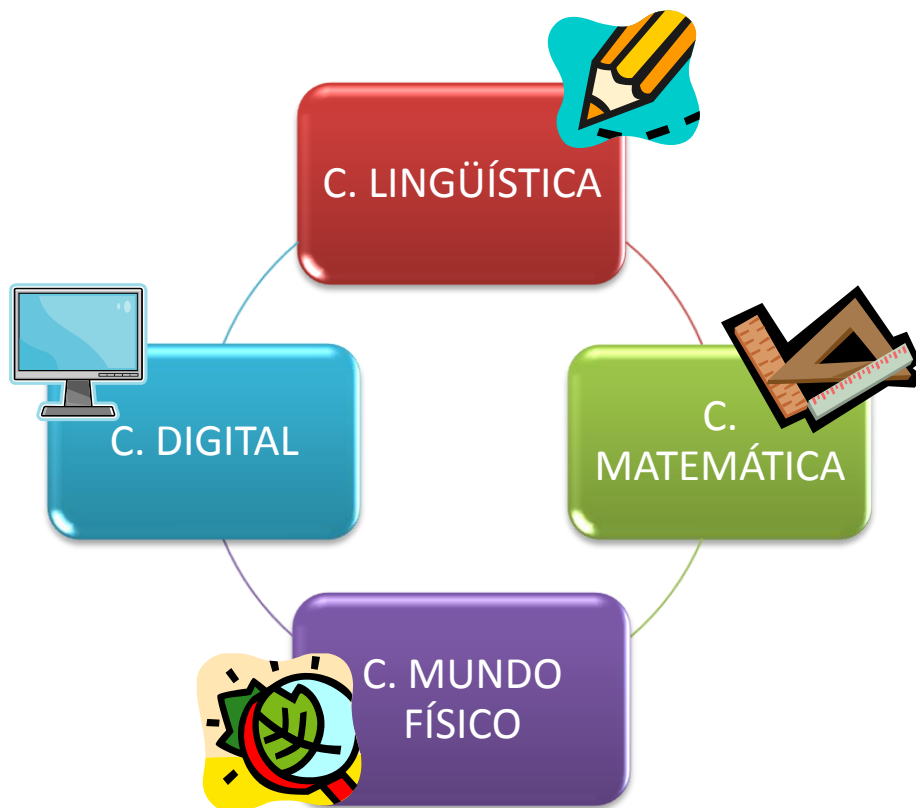


“Arqueología, paisaje, flora y fauna, todo ello lo podremos descubrir en el parque de La Gabarda”

CE Lengua 5 y 10

CE C. Medio 1, 6, 8 y 10

7. COMPETENCIAS BÁSICAS A LAS QUE SE CONTRIBUYE CON LA TAREA



Nota: observamos en este modelo como variación más significativa que además de señalar las competencias básicas trabajadas, se ha establecido la conexión con los criterios de evaluación del currículo para facilitar la evaluación.

La tarea tendrá una nota global pero se puede evaluar por áreas ya que están identificados los criterios que intervienen. Si estos criterios se han conectado en la programación didáctica como veremos, con las competencias, a la par tendremos también la evaluación de las mismas.

La ficha de trabajo del alumnado es la siguiente:

VAMOS DE EXCURSIÓN: LA GABARDA



¡Hola chicos y chicas! Me he enterado de que hay un lugar casi mágico al que podemos ir de excursión: La Gabarda.

La zona de La Gabarda está situada en los Monegros, a poco más de un kilómetro de las poblaciones de Sodeto y Alberuela de Tubo, en la provincia de Huesca.

En la Gabarda se han encontrado también restos de asentamientos visigodos, romanos e islámicos. Arqueología, paisaje, flora y fauna, todo ello lo podremos descubrir en el parque de La Gabarda.



Al llegar allí a las 10:30 h. podremos disfrutar de una verdadera aventura realizando un recorrido entre árboles, con quince dificultades, en el que se atraviesan redes, tirolinas, escaleras colgantes, lianas, estribos, pasarelas y cables.

La seguridad está garantizada y varios monitores supervisan todas las actividades, no obstante, recibiréis unas sencillas instrucciones sobre cómo utilizar el arnés para que en todo momento estéis perfectamente asegurados.

Para poder irnos de excursión necesitamos preparar el viaje. Habrá que pensar en el precio de la actividad, en el autobús, en la comida, horarios, ropa y material que necesitamos...

Seguro que en tríos será más fácil prepararlo todo. ¡Vamos allá!

1. Encuentra y escribe aquí el significado de las siguientes palabras buscando en el diccionario o en Google.

Tirolina: _____

Liana: _____

Estribo: _____

Pasarela: _____

¿Pertenece todas al mismo campo semántico? _____

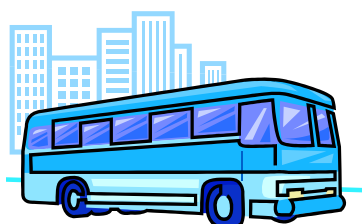
Si visitamos la página de la Gabarda en internet, podremos encontrar información sobre y precios y duración del viaje. Ya conocéis el buscador Google, así que a investigar...

2. Si quedamos con los monitores de la Gabarda a las 10:30 h, teniendo en cuenta lo que cuesta ir desde Zaragoza a la Gabarda ¿Cuándo creéis que deberíamos salir desde el colegio con el autobús?

D. A las 9:30 h ya que cuesta llegar en coche 1 hora

E. A las 9:00 h porque hay que salir de la ciudad y vamos en autobús, con lo que hay que prever algo más de tiempo

F. A las 8:00 h porque cuesta llegar 2 horas en coche o en autobús



3. Teniendo en cuenta que vamos a ir un grupo superior a 25 personas, ¿Cuánto os cuesta participar en el circuito de arborismo, del programa “Gabarda aventura”, a cada participante?

D. 12 €

E. 10 €

F. No lo pone en la página web



4. El autobús que nos llevará a la Gabarda cuesta 340 €. La asociación de madres y padres va a colaborar con 100 €. Calculad cuánto costaría finalmente a cada persona si vais 30 niños _____ ¿Y si vais 32?

Haz aquí las operaciones que necesites:

5. Si vais 32 niños, averiguad ahora el coste total de la excursión para cada niño, teniendo en cuenta lo que vale el autobús y la actividad de aventura. La comida la llevaremos de casa. _____

Haz aquí las operaciones que necesites:



6. Explica cómo te protegerás del sol durante la excursión y las consecuencias para tu salud si no lo haces. Señala otra medida básica de seguridad que tendrás que cumplir durante las actividades con cuerdas.



7. Completad el texto de la nota informativa que daremos a vuestros padres para informarles de la excursión.

Estimadas familias:

El colegio tiene prevista una excursión a La _____ el próximo mes de _____. Saldremos del colegio a las _____ h y regresaremos a las _____ h.

Al llegar allí a las _____ h. realizaremos un recorrido entre árboles, con _____ dificultades, en el que se atraviesan redes, tirolinas, escaleras _____, lianas, estribos, pasarelas y cables.

La comida la llevarán de casa: bocadillos y bebida para el almuerzo y la comida. No olvidéis en la mochila, una _____ para proteger la cabeza del sol, ropa deportiva y echarnos _____ para no quemarnos la piel con el sol.

Antes de comer daremos un paseo por la zona y haremos juegos.

El precio de la actividad, con el autobús incluido es de _____

8. En la imagen se han marcado mejor las líneas de las cuerdas de la tirolina. Las cuerdas forman ángulos agudos, rectos y obtusos. Dibujad abajo las cuerdas y señalad en el dibujo un ángulo de cada tipo y algunas cuerdas que sean paralelas.



9- Explicad el significado de esta frase sin repetir ninguna de las palabras subrayadas: *“Arqueología, paisaje, flora y fauna, todo ello lo podremos descubrir en el parque de La Gabarda”*

NOMBRES:

.....

.....

La tarea persigue, como vimos, resolver una situación-problema o alcanzar un objetivo, que bien puede ser un producto relevante o una producción social. Es decir, como resultado final la tarea puede tener una repercusión en el grupo, en la familia, por ejemplo al organizar una salida extraescolar o una excursión, o diseñar medidas de ahorro de energía para el hogar. Si es así, mejor, pero una buena tarea no tiene porqué concluir siempre con una producción social; con que sea relevante para el alumno y ponga en acción procesos cognitivos complejos integrando, áreas y competencias, es suficiente. Piensa si no es las mismas evaluaciones PISA o de diagnóstico. No piden producciones sociales y si embargo, evalúan competencias, ofreciendo un modelo de desarrollo de las mismas, tan válido como el de las tareas integradas competenciales.

Listado de propuestas “relevantes” para el alumnado que nos pueden inspirar una tarea:

- Preparar y representar una obra de teatro, un montaje expresivo, un espectáculo circuense...
- Diseñar y hacer las invitaciones para familias o compañeros a algún acto escolar (obra de teatro, festival de juegos tradicionales, carrera escolar...).
- Elaborar el presupuesto para una excursión, adquirir lo necesario y prepararlo.
- Preparar un juego de orientación que lleve por los puntos turísticos más relevantes de la localidad o discurra por el parque.
- Diseñar las preguntas para entrevistar a un determinado personaje: aventurero, ilustrador, médico, deportista de élite...
- Diseñar encuestas sobre temas de interés del alumnado, aplicarlas y realizar el vaciado de los resultados.
- Investigar sobre los juegos de nuestros abuelos, rellenar la ficha de un juego y enseñarlo a los demás.
- Redactar las normas de clase, diseñar un cartel y colocar los carteles en el aula.
- Preparar una presentación en power point o una secuencia animada de fotografías digitales de la última excursión, de la preparación de un proyecto, etc., para colgarla en el blog del colegio.
- Escribir una carta a un antiguo compañero de clase, a un compañero enfermo, al concejal de cultura de la localidad, al director del colegio...
- Organizar un campeonato de fútbol o balón prisionero en los recreos.
- Dramatizar situaciones de emergencia: llamar al 112, atender a un herido...
- Elaborar un menú semanal equilibrado y sano para un niño.
- Participar en el periódico del colegio como redactor, ilustrador, maquetador...
- Leer y rellenar un formulario para inscribirse en un club o en un evento.
- Diseñar y confeccionar carteles para una campaña publicitaria en torno a un valor (medio ambiente, salud...), una actividad de centro (fiesta de la Paz, carrera popular...), etc.
- Construir un juguete o juego para usarlo en clase siguiendo instrucciones escritas.
- Organizar una excursión, una visita a un lugar de la localidad, etc.
- Interpretar el mapa del tiempo de los días previos a una excursión, para planificarla adecuadamente.



- Escribir entre todos un libro de recetas saludables, de juegos de la zona o del mundo, de poemas...
- Diseñar, construir y usar juguetes con materiales reciclados y reutilizados.
- Etc.

Como puede constatarse las opciones son múltiples.

Las dos variables de ficha didáctica de la tarea, que acabamos de ver, se inspiran, como hemos dicho, en el formato de tareas de PISA, sin apenas complicarlo más. Esa es la opción que yo he elegido. Luego veremos más ejemplos de tareas, obviando la ficha didáctica, porque en la práctica, cuando empezamos a tener las cosas claras en torno a las competencias, podemos aventurarnos a confeccionar tareas directamente, sin la ficha didáctica previa, simplificando todavía más el proceso.

Podemos encontrar, no obstante, modelos de fichas de diseño de la tarea mucho más complejos al incorporar nuevos elementos que permiten un análisis más sistemático y una reflexión más profunda a nivel pedagógico, de cada una de las actividades propuestas en la tarea. Son propuestas pedagógicamente intachables elaboradas por excelentes profesionales. Sin embargo he podido comprobar a lo largo de muchas conversaciones, en muy diversos centros en los que se han propuesto modelos de ese tipo dentro de los planes de formación impartidos por la administración educativa, que el profesorado se agobia ante el esfuerzo y la energía mental que supone trabajar cotidianamente de esa forma.

Esos formatos tan complejos a algunos nos asustan, crean sensación de incompetencia profesional. Puedo entender que profesores con una alta preparación pedagógica y motivación encuentran en esos formatos la herramienta perfecta de trabajo. Pero para a la mayoría de los maestros, con los que he compartido clases, cursos o ponencias, les desborda.

Trabajar competencias, es a fin de cuentas, simplificar, seleccionar lo que realmente es importante para la vida, significativo para el alumnado y enseñarlo y evaluarlo de forma contextualizada y globalizada. Sin más complicaciones.

Creo sinceramente que hay que optar por modelos eficaces pero también eficientes. No puedo invertir más tiempo en confeccionar la ficha de diseño y análisis de una tarea que en elaborar la tarea misma.

Un famoso koan² dice:

- *Maestro, ayúdame a encontrar la verdad.*

- *¿Percibes la fragancia de las flores?*

- *Sí.*

- *Entonces no tengo nada que enseñarte*

La sencillez, enseña este koan, está en la esencia del zen; el sentido de nuestra vida ha de buscarse en lo cotidiano, en las cosas aparentemente más sencillas, en el perfume de una flor. No es necesario ir más allá.

² Los koan son pequeños textos de la tradición zen japonesa en los que el maestro ofrece una enseñanza a su discípulo para que se acerque a ella desde la intuición y o desde el razonamiento.



Jigoro Kano, gran maestro fundador del Judo, decía que la sencillez es la clave de todo arte elevado, de la vida y del judo.

Para los occidentales lo simple no nos parece valioso. Aunque a veces la respuesta sea evidente, razonamos: - *No puede ser tan sencillo* – y buscamos con empeño fórmulas más complicadas para solucionar la cuestión. Decía Goethe que lo fácil es complicar las cosas, que lo verdaderamente difícil es simplificarlas.

En uno de mis juegos, “Los enigmas del tuareg”, se cuenta que una joven fue raptada y abandonada en el desierto en un lugar con sólo tres posibles salidas. La primera estaba defendida por hambrientos leones; la segunda por una enorme lupa que concentrando los rayos del sol quemaba todo lo que pasaba bajo ella; la última salida era un nido de serpientes venenosas. ¿Por dónde escapó la joven tuareg?

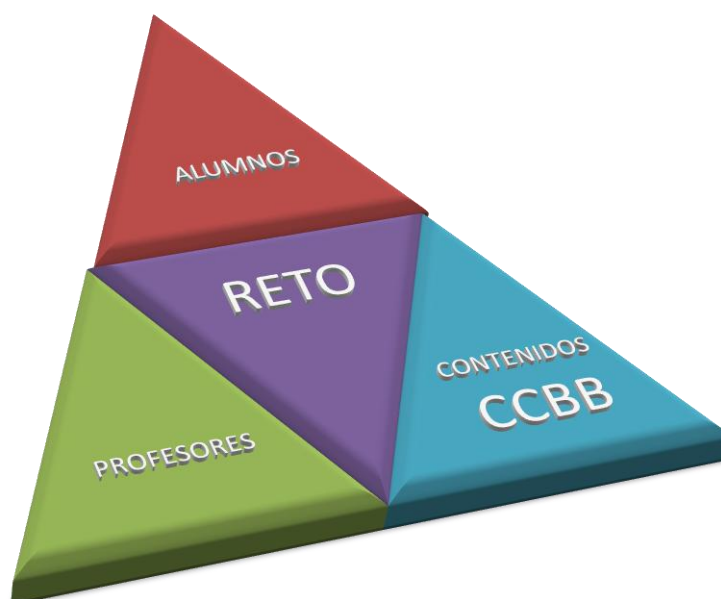
La mente nos suele llevar por pintorescas soluciones de dudosa efectividad: agujeros bajo la arena, echar las serpientes a los leones... cuando la más simple de las respuestas pasa por delante de nosotros a diario. La joven se tumbó a esperar a que se hiciera de noche y caminó tranquilamente bajo la lupa.

Para que las competencias y las tareas competenciales estén presentes habitualmente en el aula, es preciso optar por patrones sencillos. Y podemos ser eficaces y eficientes siguiendo procedimientos de confección de tareas simples, tal y como nos enseña PISA.

Al trabajar con el alumnado la resolución de conflictos, cuando hay varias propuestas de solución, enseño que hay tres preguntas clave para determinar si estamos ante una buena solución o no:

1. **¿Resuelve el problema?**
2. **¿Se puede llevar a la práctica?**
3. **¿Satisface a todas las partes?**

Acudamos al famoso triángulo interactivo que César Coll, difundiera en sus enseñanzas sobre el constructivismo.



En sus vértices aparecen los tres elementos básicos del proceso de enseñanza y aprendizaje: Alumnado, profesorado y contenidos. Con la LOE, a los contenidos se añaden ahora nuevos saberes de mayor relevancia, las competencias básicas, por lo que los incorporamos al triángulo. En el centro un importante reto (vamos a considerarlo como el conflicto a solucionar): desarrollar las competencias y conseguir que todos los elementos (vamos a considerarlos como las partes en litigio) interactúen adecuadamente, se pongan de acuerdo, para lograr el aprendizaje. Las posibles soluciones a analizar serían los diferentes modelos de diseño de las tareas.

Primera pregunta: **¿resuelve el problema?** Creo que tanto el modelo que hemos visto en los ejemplos, como las propuestas más complejas que se nos ofrecen, responden afirmativamente. Ambas formas permiten desarrollar las competencias. La propia administración educativa aragonesa, en la normativa de aplicación de las evaluaciones de diagnóstico para los centros, recalca que las pruebas ofrecen al profesorado modelos de evaluación de las competencias. Si, como hemos visto ya, con las mismas tareas que desarrollamos las competencias, las evaluamos, podemos afirmar que los modelos presentados en esas evaluaciones de diagnóstico (el mismo que PISA) son también válidos para su adquisición.

Segunda pregunta: **¿se puede llevar a la práctica?** Por supuesto que sí. PISA y los proyectos que han impulsado otros distintos modelos demuestran que se puede trabajar con ellos. No entramos en si nos va a costar más o menos esfuerzo llevarlo a la práctica, sino si se puede hacer.

Tercera pregunta: **¿satisface a todas las partes?** Analicemos. El alumnado estará contento con unas formas u otras si se les presenta adecuadamente. Las competencias estarán satisfechas porque como hemos dicho ambos patrones resuelven el problema y se pueden llevar a la práctica. El profesorado... Aquí es donde se marca la distancia. Porque para el profesor de a pie, para el profesor que está cada día en el colegio, saturado de trabajo y responsabilidades, el tiempo es más que oro. Y el agobio que he percibido en muchos compañeros al enfrentarse a modelos complejos, desaparece con un suspiro de alivio cuando, bebiendo de las fuentes originarias de las competencias, les mostramos un modelo simple y rápido de confeccionar.

Esa es mi reflexión pero, desde el respeto y la admiración que proceso hacia los autores de esos otros modelos más complejos.

6.4. ¿CÓMO FORMULAR ACTIVIDADES PARA UNA TAREA ESCRITA?

La tarea competencial escrita no orienta sus propósitos al desarrollo de procesos cognitivos simples. Demasiadas veces, el abuso del aprendizaje memorístico ha condicionado el tipo de actividades escolares. Ahora se trata de poner en juego toda la riqueza de procesos cognitivos para desarrollar globalmente la inteligencia del niño, y eso, necesariamente pasa por formular acciones o actividades cuyos enunciados conduzcan a esos procesos.

Cuando decidimos las actividades de la tarea, los listados de verbos que autores como Bloom nos han legado, nos permiten comprobar hasta qué punto estamos trabajando, u olvidando, la amplia variedad de procesos que a nivel mental intervienen en la resolución de problemas.



La elección del verbo que encabeza la actividad no es trivial pues condicionará los mecanismos cognitivos que van a desarrollarse. Veamos una versión estructurada en ocho categorías empezando por procesos de pensamiento de Orden Inferior para ir avanzando progresivamente a los de Orden Superior.

PERCEPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Observar • Escuchar atentamente • Percibir (los propios movimientos, sensaciones corporales) • Localizar • Identificar
MEMORIA	<ul style="list-style-type: none"> • Recordar • Memorizar • Reconocer • Listar • Localizar • Identificar • Encontrar
COMPRENSIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretar • Resumir • Inferir • Clasificar • Explicar • Ejemplificar • Extraer información • Comprender • Reflexionar • Valorar
APLICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Producir • Resolver • Describir • Narrar • Ejemplificar • Aplicar • Definir de forma personal • Usar • Utilizar • Calcular • Demostrar • Diseñar • Planificar • Ejecutar • Ilustrar • Entrevistar

ANÁLISIS	<ul style="list-style-type: none"> • Contrastar • Subrayar • Destacar • Comparar • Distinguir • Clasificar • Estructurar • Ordenar • Organizar • Determinar • Jerarquizar • Deducir • Relacionar causas y efectos • Relacionar las partes y el todo • Relacionar medios y fines
SÍNTESIS	<ul style="list-style-type: none"> • Exponer • Generalizar • Inducir • Compilar • Resumir • Esquematizar • Elaborar cuadros sinópticos • Elaborar mapas de contenido • Crear índices • Adaptar • Elaborar hipótesis • Combinar • Integrar
EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguir lo fundamental de lo accesorio • Interpretar • Determinar criterios • Revisar • Enjuiciar • Estimar • Evaluar • Valorar • Juzgar • Criticar
CREACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar • Construir • Planear • Idear • Producir • Elaborar • Crear • Programar



	<ul style="list-style-type: none"> • Inventar • Imaginar • Componer
--	--

Preguntas del tipo:

¿Qué quiere decir?

¿Qué significa?

¿Por qué crees que?

¿Qué ocurriría si?

¿Qué dirías si?

¿Qué harías si?

¿Qué piensa de?

¿Qué propondrías tú?

¿Cómo hubieras reaccionado tú? Etc.

Son preguntas que desde la reflexión personal y el pensamiento crítico, presentan un potencial, una riqueza educativa que nos invita a incorporarlas con más insistencia en nuestras tareas y propuestas didácticas.

Ken Robinson (2010, 87), afirma que “*la forma más elevada de inteligencia consiste en pensar de forma creativa*”. Al igual que Blom, sitúa la creatividad en el escalón superior de los procesos cognitivos.

Y lo que me parece realmente relevante. Se puede ser creativo en cualquier situación que requiera inteligencia, puesto que una y otra van de la mano. Se puede manifestar creatividad desde cualquier tipo de inteligencia. Se puede impulsar la creación desde propuestas lingüísticas, matemáticas, espaciales, motrices, artísticas, interpersonales... ¿No sería oportuno reservar un hueco en cada tarea competencial que programemos, para el más elevado de los procesos cognitivos, aquel que ha impulsado la evolución y el progreso de la humanidad?

Si avanzamos un poco más, nos percatamos de que el modelo de tareas que ofrece PISA a partir de sus pruebas de evaluación, y que las diversas comunidades vienen aplicando en las evaluaciones iniciales de diagnóstico, nos invita a reflexionar sobre los tradicionales enunciados de las actividades. El objetivo es incluir diferentes modalidades y tipos para que intervengan diversos niveles y componentes cognitivos, y dar mejor respuesta a la variedad de ámbitos (conocimientos, habilidades, actitudes) que están implicados en las competencias. Veamos los principales:

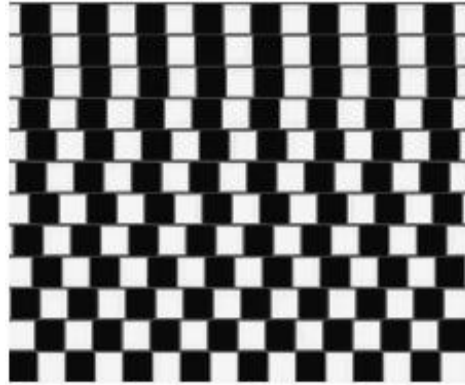
– **Preguntas con ítems cerrados**

- **De opción dicotómica:** una única respuesta correcta.



Por ejemplo: Escribe V (verdadero) o F (falso), delante de cada una de estas afirmaciones:

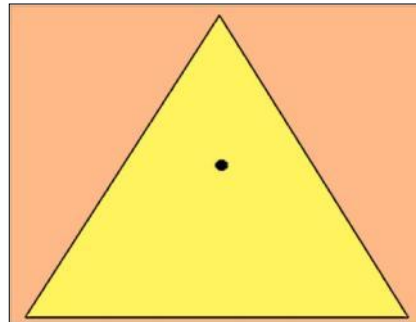
- A. () Una pulga puede saltar más de 300 veces su altura.
- B. () Las líneas que van de izquierda a derecha con paralelas entre sí.



- **De opción múltiple:** una única respuesta correcta entre tres o más posibilidades.

Por ejemplo: ¿El punto negro está situado? (comprueba la respuesta)

- A. En el centro del cuadrado y a la misma distancia del vértice que de la base del triángulo.
- B. Más cerca del vértice del triángulo que de la base.
- C. A la misma distancia del vértice que de la base del triángulo.



Nota al lector: aunque la respuesta A pueda parecer tan válida como la C, si comprobamos las mismas veremos que no hay ningún cuadrado, sino un rectángulo.

- **De respuesta graduada:** hay una respuesta correcta, otras parcialmente correctas y otras erróneas.

Por ejemplo: ¿Cuántos meses tienen 30 días?

- A. 4 meses
- B. 11 meses
- C. 5 meses



Nota al lector: si tenemos que mirar el calendario, tendremos la tendencia a pensar que la respuesta correcta es la A, sin embargo si pensamos un poco más nos daremos cuenta de que, salvo febrero, todos los demás meses tienen 30 días, incluidos los que además tienen 1 día más. En este ejemplo, un poco jocoso, B es la correcta, A, parcialmente y C incorrecta

- **Preguntas de respuesta construida corta:** normalmente la respuesta es cerrada, pero exige del niño aplicar ciertos procedimientos o recursos mentales para construirla y llegar a ella.

Por ejemplo: Ordena estas palabras para componer una oración con sentido:

“FIERAS LAS AMANSA MÚSICA A LA”

- **Preguntas de respuesta construida abierta:** hay múltiples posibilidades de respuesta porque pedimos que opinen, valoren, critiquen...

Por ejemplo: Explica lo que crees que ha querido expresar Forges, el dibujante, en esta viñeta:

FORGES



Si tenemos la consideración de ir incluyendo los diversos tipos de enunciados en nuestras tareas, no sólo obtendremos las ventajas ya mencionadas sino que además, estaremos trabajando en la misma línea que las propuestas de evaluación externa.

Aun así seamos conscientes de que existen otras opciones para formular las preguntas que tampoco tenemos porqué archivar en el trastero. Por ejemplo las actividades de unir con flechas elementos dispuestos en columnas separadas, para comprobar conocimientos, comparar, establecer relaciones o poner en juego procesos de razonamiento lógico.

Une cada frase con el personaje que la ha dicho:

Es mejor dar que recibir

Robocop

Yo quería ser el primero

Un boxeador

Tengo nervios de acero

Carlos II

Próxima entrega:

7. ¿Qué metodologías son más idóneas para aplicar las competencias básicas?

7.1 Orientaciones metodológicas. La clave: globalización

7.2 El trabajo por proyectos

7.3 El uso de las TIC: webquest

7.4 El trabajo cooperativo

7.5 Las competencias y los estilos de enseñanza