

MARTÍN PINOS QUÍLEZ

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



ENTREGA 5

**PREGUNTAS
CLAVE Y
PROPUESTAS
PRÁCTICAS**

8. LAS COMPETENCIAS BÁSICAS EN LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

La incorporación de las competencias básicas supone un enriquecimiento sustancial del modelo actual de currículo. No es una cuestión de formato sino de fondo, por lo que pasan a formar parte de las enseñanzas de la educación obligatoria, junto con los objetivos de cada área, los contenidos y los criterios de evaluación. Por lo tanto, no sustituyen a estos componentes del currículo, sino que los completan, relacionándose con ellos, en un enfoque integrado e integrador de todo el currículo escolar. El currículo como sistema en el que todos sus elementos están integrados y son interdependientes entre sí.

No se trata de amontonar elementos sino de interrelacionarlos. En este capítulo veremos cómo.

8.1. ESQUEMA DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

La programación didáctica como documento clave de planificación del segundo escalón de concreción, se encuadra en un modelo curricular abierto, orientativo y flexible, concretando las intenciones educativas que emanan del currículo oficial, para desarrollarlas en el aula.

La programación didáctica debe referirse a un contexto determinado, por lo que surge en el marco del Proyecto Curricular de Centro y dentro del Proyecto Educativo.

De forma orientativa, una programación pensada desde las competencias básicas podría incluir los siguientes puntos, que habría que revisar para ver si se ajustan a lo que marca la normativa de la respectiva comunidad:

1. Introducción: principios e intenciones educativas, filosofía de fondo...
2. Contextualización: normativa, del alumnado, del centro.
3. Contribución del área a las Competencias básicas: incluidas las estrategias para la animación de la lectura y el desarrollo de la expresión oral y escrita, así como las medidas para incorporar las TIC.
4. Objetivos: del área en el ciclo y por cursos.
5. Contenidos: organización y secuenciación temporal por cursos. Actividades complementarias y extraescolares.
6. Metodología: principios metodológicos, estrategias para desarrollar procesos globalizados de Enseñanza y Aprendizaje.
7. Recursos didácticos: recursos materiales, humanos y funcionales; agrupamientos y espacios.
8. Educación en valores: incorporación transversal de los valores democráticos y demás transversales.
9. Atención a la diversidad.



10. Evaluación: del alumnado (criterios de evaluación, procedimientos e instrumentos de evaluación, criterios de calificación, mínimos.), y de la práctica docente (procedimientos e instrumentos).
11. Información al alumnado y a las familias: de los objetivos, contenidos y evaluación que se va a aplicar.

Aparentemente el apartado más novedoso estaría en la contribución del área al desarrollo de las competencias básicas. Sin embargo el procedimiento para completar este punto no es en absoluto complicado. En primer lugar extraemos de la normativa de la comunidad aquellos aspectos de las competencias que nos parecen idóneos en nuestro contexto. Recordemos que uno de los puntos del currículo oficial es, en cada área, precisamente su contribución al desarrollo de las competencias básicas. Así que allí ya tenemos una buena fuente de información.

Luego hay que aportar, a partir de la reflexión, de la experiencia, nuestras propias ideas sobre cómo trabajarlas. No olvidemos incluir estrategias para la animación a la lectura y el desarrollo de la expresión y comprensión oral y escrita, así como medidas para incorporar las TIC a nuestra materia, pues son dos aspectos relevantes que nos conciernen a todos.

En cuanto al orden de los apartados, no deja de ser un opción entre otras varias. La que acabamos de mostrar sigue una secuencia tradicional que parte de los aprendizajes perseguidos (objetivos y cccb), define los contenidos y tras concretar las oportunas consideraciones vinculadas a la metodología, cierra con la evaluación. Desde la consideración de que los criterios de evaluación son el referente clave para evaluar las competencias básicas, marcando qué objetivos y competencias, y además en qué grado, han de aprender nuestro alumnado, no es en absoluto descabellado plantear que en vez de al final de la programación, la evaluación pase a ocupar los primeros puestos de su índice. Y desde allí, lideren los criterios de evaluación y la concreción de los mismos, la construcción del resto de componentes, incluidas las actividades finales y tareas.

8.2. ¿CÓMO SE RELACIONAN LAS COMPETENCIAS CON LOS OBJETIVOS?

Los sueños mueven a la humanidad a avanzar. Creamos metas y objetivos para alcanzar esos sueños, para materializarlos. ¿Hacia dónde voy si no me he planteado hacia dónde quiero ir? ¿Tenemos claro que trabajamos para alcanzar los fines de la educación y cuáles son esos fines?

A principios del siglo pasado, un pequeño de siete años, llamado Glenn, era el encargado de encender la estufa de la escuela rural en que estudiaba, antes de empezar las clases. El día en que la escuela y las piernas del niño ardieron, los médicos dijeron a la familia que no esperaban que sobreviviera dada la gravedad y amplitud de sus quemaduras. Para sorpresa de todos, Glenn decidió seguir viviendo.

Confinado en una silla de ruedas, los médicos dijeron ahora que nunca podría andar. Sus piernas estaban destrozadas. Los masajes de su madre y su firme sueño de volver a andar hicieron que cada día se arrastrara por los suelos hasta la valla del patio, se irguiera e intentara dar al menos un paso. Cuenta que hizo esto cada día, hasta que, contradiciendo la fundamentada opinión de los médicos, consiguió andar.



Años después, este niño con un sueño y una voluntad férrea, este niño que no iba a vivir, que jamás andaría, convertido en un joven universitario, corrió el kilómetro más veloz del mundo. En 1934 estableció el record mundial de la milla y dos años después el de 800 m.

El Dr. Glenn Cunningham es un ejemplo vivo del poder de los sueños, de tener un objetivo y creer firmemente en él.

En la educación perseguimos el sueño de una humanidad feliz, comprometiendo en esa felicidad todos los aspectos de la persona desde un punto de vista holístico. Las metas en educación son los fines que nos dan acceso a ese sueño. Nuestra normativa establece once fines, como por ejemplo los dos primeros: *“El pleno desarrollo de la personalidad y de las capacidades de los alumnos”*, o *“La educación para el respeto de los derechos y libertades fundamentales, en la igualdad de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres y en la igualdad de trato y no discriminación de las personas con discapacidad”*.

Sueños y fines son aspiraciones tan elevadas que necesitan de escalones intermedios que permitan organizar y estructurar la mente y nuestros esfuerzos para conseguirlos. El problema no es cuan alto queremos subir sino si he dispuesto suficientes peldaños para hacerlo. Surgen así los objetivos como aspiraciones más específicas y mensurables. Desde los más generales de la Educación Primaria, como por ejemplo: *“Conocer, comprender y respetar las diferencias culturales y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad”*, o *“Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas”*. Para descender, paulatinamente, a los más concretos objetivos de las áreas, de la programación didáctica o de las unidades de trabajo.

El éxito escolar viene determinado por el logro progresivo de los objetivos educativos. De ahí la importancia de definirlos bien. Decía el pedagogo Laurence J. Peter, *“Si no sabes dónde vas, lo más probable es que acabes en otra parte”*.

Ni el decreto de mínimos ni las normativas de las distintas comunidades que lo desarrollan, contemplan en sus objetivos y criterios de evaluación un abordaje explícito de las competencias básicas, ofreciendo un panorama bastante similar al que ya se mostraba en la anterior legislación. Ha de ser la labor del profesorado, de los equipos docentes y de los centros la que plasme de forma coherente y rigurosa las interrelaciones que deben surgir entre objetivos, criterios de evaluación, competencias básicas y los contenidos,



Las capacidades motrices, cognitivas, afectivas y de relación interpersonal se interrelacionan profundamente

En la línea ya existente, los objetivos generales de las áreas se refieren fundamentalmente a cinco grandes tipos de capacidades: cognitivas, motrices, de equilibrio personal o afectivas, de relación interpersonal y de actuación e inserción social. En la práctica de la formulación de dichos objetivos,

esas capacidades aparecen a menudo interrelacionadas. Los objetivos deben permitir interrelacionar áreas y capacidades variadas (cognitivas, motrices, afectivas, sociales).

Como capacidades que son, y referidas a toda una etapa educativa, no serían directamente evaluables por lo que el profesorado debe concretar a través de los objetivos didácticos, qué aprendizajes van a permitir poner en juego y evaluar las capacidades y competencias subyacentes en cada objetivo general.

Por ejemplo muestro a continuación una posible concreción en los tres ciclos de primaria de los objetivos generales de Primaria que aparecen en el currículo aragonés de Educación Física, que por otra parte, coinciden en buena medida con los establecidos en el decreto de mínimos.

Tras cada objetivo del currículo se señala el número de la competencia o competencias con las que se relaciona, citándonos siempre a la numeración dada a las mismas por el propio currículo: **1. C. Lingüística 2. C. Matemática 3. C. Conocimiento e interacción con el mundo físico 4. C. Tratamiento de la información y digital 5. C. Social y ciudadana 6. C. Cultural y artística 7. C. Aprender a aprender 8. C. Autonomía e Iniciativa personal.**



OBJETIVOS DE EF PRIMARIA Y CCBB ASOCIADAS

OBJETIVOS DEL ÁREA Y CCBB ASOCIADAS	PRIMER CICLO	SEGUNDO CICLO	TERCER CICLO
<p>1. Utilizar, conocer y valorar su cuerpo y la actividad física como medio de exploración, desarrollo y disfrute de sus posibilidades motrices, de relación con los demás y como recurso para aprovechar el tiempo libre.</p> <p>CCBB: 3, 7 y 8</p>	<p>1.1- Reconocer y reaccionar de la forma acordada ante estímulos visuales (señales, colores, objetos en movimiento), auditivos (sonidos, silencios) y táctiles (texturas, contactos).</p> <p>1.2- Reconocer e identificar, en sí mismo y en los demás, las principales partes y articulaciones del cuerpo que intervienen en el movimiento.</p> <p>1.3- Reconocer la propia izquierda o derecha.</p> <p>1.4- Equilibrar el cuerpo explorando y adoptando diferentes posturas globales o segmentarias, con control del tono muscular necesario.</p> <p>1.5- Experimentar con las fases respiratorias (inspirar, espirar), vías (nariz y boca), intensidad (profunda o superficial), en situaciones de juego y relajación.</p> <p>1.6- Experimentar el juego como medio de placer y de actividad física.</p>	<p>1.1- Tomar conciencia de las posibilidades y limitaciones de su propio cuerpo y de los diferentes segmentos corporales en múltiples posiciones.</p> <p>1.2- Independizar el movimiento de los segmentos superiores e inferiores respecto del eje corporal.</p> <p>1.3- Interiorizar la propia lateralidad y reconocer la izquierda y derecha del compañero.</p> <p>1.4- Experimentar situaciones de equilibrio estático y dinámico, disminuyendo la base de sustentación, su estabilidad o elevando el centro de gravedad.</p> <p>1.5- Diferenciar los estados de contracción y desconstrucción muscular para mejorar la relajación.</p> <p>1.6- Participar en los juegos disfrutando de la actividad independientemente del papel que le corresponda desempeñar y reconocer el juego como medio de disfrute y empleo del tiempo libre.</p>	<p>1.1- Utilizar eficazmente el lado corporal no dominante.</p> <p>1.2- Diferenciar la derecha y la izquierda propia y ajena en los desplazamientos en el espacio.</p> <p>1.3- Utilizar correctamente la respiración, tanto cuando se hace un ejercicio físico intenso como en las actividades de relajación.</p> <p>1.4- Identificar los principales músculos, articulaciones y sistemas del cuerpo humano que intervienen en la actividad física.</p> <p>1.5- Conocer la importancia del calentamiento antes de la actividad física.</p> <p>1.6- Aceptar su realidad corporal (cambios puberales) empleando el juego como recurso para organizar su tiempo libre.</p>
<p>2. Apreciar la actividad física para el bienestar, mostrando responsabilidad y respeto hacia el propio cuerpo y el de los demás y reconociendo los efectos del ejercicio físico, de la higiene, de la alimentación</p>	<p>2.1- Mostrar interés por cumplir las normas referentes a la higiene corporal y uso de ropa deportiva.</p> <p>2.2- Identificar y poner en práctica hábitos que permitan prevenir riesgos en la actividad física o evitar accidentes.</p>	<p>2.1- Consolidar hábitos de higiene personal tras el ejercicio.</p> <p>2.2- Adoptar las medidas necesarias para evitar accidentes al realizar actividad física valorando cuando una situación puede poner en riesgo a uno mismo o al compañero.</p> <p>2.3- Reconocer y mantener una correcta</p>	<p>2.1- Consolidar hábitos de higiene personal vinculados al ejercicio, valorando su necesidad.</p> <p>2.2- Reconocer y apreciar los beneficios de la actividad física, los hábitos posturales y la alimentación para la salud.</p>

y de los hábitos posturales sobre la salud. CCBB: 3 y 8		actitud postural en las situaciones más habituales: sentado, levantar peso, transporte, saltar...	
3. Regular y dosificar el esfuerzo utilizando sus capacidades físicas, habilidades motrices y su conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para adaptar el movimiento en función de las propias posibilidades y de las circunstancias y naturaleza de cada actividad. CCBB: 3 y 8	3.1- Reconocer los efectos inmediatos que la actividad física, por su duración, distancia o intensidad tienen sobre el organismo. 3.2- Participar activamente en el juego ajustando sus desplazamientos o manipulación de objetos a las características del propio juego o al entorno en el que se desarrolla. 3.3- Adquirir y utilizar correctamente en el juego las relaciones topológicas básicas: delante/ detrás; dentro/ fuera; arriba/ abajo; antes/ después, etc., para situar personas y objetos.	3.1- Reconocer y valorar el grado de esfuerzo que requieren diversas actividades físicas. 3.2- Explorar las posibilidades y limitaciones de sus habilidades motrices y sus capacidades físicas en entornos no habituales adecuando su movimiento a las circunstancias y naturaleza de la actividad. 3.3- Adecuar el movimiento a la distancia, trayectoria y velocidad de los desplazamientos de los demás	3.1- Conocer los aspectos más básicos de las cualidades físicas básicas. 3.2- Desarrollar principalmente de forma global y en situaciones de juego la resistencia aeróbica, la flexibilidad, la velocidad de desplazamiento y reacción la fuerza. 3.3- Regular y dosificar el esfuerzo en las actividades físicas para buscar un rendimiento de calidad. 3.4- Mostrar una buena predisposición hacia las actividades físicas y la superación personal. 3.5- Adecuar el movimiento al medio y a la distancia, trayectoria y velocidad de los demás jugadores y móviles.
4. Adquirir y aplicar principios y reglas para resolver problemas motores y actuar de forma eficaz, segura y autónoma en la práctica de actividades físicas deportivas y artístico-expresivas. CCBB: 3, 7 y 8	4.1- Explorar sus posibilidades y limitaciones al desplazarse, saltar y girar sobre el eje longitudinal, de forma diversa, con coordinación y buena orientación en el espacio. 4.2- Lanzar y recoger objetos con coordinación de los segmentos corporales implicados y situando el cuerpo de forma apropiada para facilitar el gesto.	4.1- Utilizar las habilidades básicas y perceptivo motrices en la resolución de problemas que impliquen una adecuada percepción espacio-temporal en función de la incertidumbre procedente del medio o de otros jugadores. 4.2- Elaborar y perfeccionar nuevos esquemas motores: volteretas y giros, trepa y escalada, transportes... 4.3- Resolver problemas motores con varias alternativas de solución seleccionando aquellos movimientos eficaces y seguros que más se adecúen a sus posibilidades. 4.4- Aplicar principios o reglas sencillas extraídas de situaciones de juego y relacionadas con los mecanismos de	4.1- Resolver problemas de estructuración espacio-temporal en situaciones de incertidumbre de cierta complejidad. 4.2- Resolver problemas motores con un alto componente decisional, de forma satisfactoria. 4.3- Aplicar principios o reglas extraídas de situaciones de juego y relacionadas con los mecanismos de percepción, ejecución y decisión, en nuevos contextos que las demanden. .



		percepción y decisión, en nuevos contextos que las demanden.	
<p>5. Reconocer y valorar los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento, utilizándolos de forma estética y creativa para comunicar sensaciones, emociones e ideas.</p> <p>CCBB: 6</p>	<p>5.1- Reproducir corporalmente mediante movimientos o golpes, o con instrumentos de percusión una estructura rítmica sencilla.</p> <p>5.2- Representar personajes, acciones y situaciones sencillas mediante el cuerpo y el movimiento con desinhibición y creatividad.</p> <p>5.3- Explorar los recursos expresivos del movimiento, disfrutando con el baile libre, danzas sencillas y juegos rítmicos.</p>	<p>5.1- Reproducir mediante movimientos o golpes disociados del eje corporal, o con instrumentos de percusión, estructuras rítmicas.</p> <p>5.2- Utilizar la propia capacidad de creación expresiva para representar personajes, acciones, situaciones y sentimientos mediante el cuerpo y el movimiento con desinhibición.</p> <p>5.3- Coordinar el movimiento propio con el de los demás en danzas y bailes sencillos por parejas y aprender alguna danza grupal sencilla.</p>	<p>5.1- Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento con intención estética.</p> <p>5.2 - Transmitir y reconocer mensajes preestablecidos, sensaciones o estados de ánimo mediante el movimiento corporal.</p> <p>5.3 - Valorar los aspectos expresivos del movimiento propio y de los demás.</p> <p>5.4- Coordinar el movimiento propio con el de los demás en danzas y bailes de la comunidad o del mundo.</p>
<p>6. Participar en juegos y actividades físicas compartiendo proyectos comunes, estableciendo relaciones de cooperación, desarrollando actitudes de tolerancia y respeto que promuevan la paz, la interculturalidad y la igualdad entre los sexos, y evitando, en todo caso, discriminaciones por razones personales, de género, sociales y culturales.</p> <p>CCBB: 5 y 7</p>	<p>6.1- Participar en los juegos respetando las normas y a los compañeros y aceptando los distintos papeles de juego.</p> <p>6.2- Disfrutar de la educación física independientemente del resultado reconociendo el hecho de ganar o perder como algo propio del juego.</p> <p>6.3- Reconocer y participar en juegos cooperativos mostrando actitudes de colaboración.</p> <p>6.4- Controlar la agresividad en los juegos de oposición.</p>	<p>6.1- Participar y disfrutar del juego con independencia de quienes sean los compañeros y respetando las diferencias de género, cultura u otras.</p> <p>6.2- Disfrutar de la educación física independientemente del resultado reconociendo el hecho de ganar o perder como algo propio de algunos juegos.</p> <p>6.3- Reconocer, y valorar los juegos cooperativos participando en ellos con actitudes de colaboración.</p> <p>6.4- Resolver de forma no violenta los pequeños conflictos que pueden surgir durante el juego.</p>	<p>6.1- Identificar y aplicar con eficacia estrategias de cooperación y de cooperación-oposición en función del juego.</p> <p>6.2- Resolver de forma no violenta y consensuada los conflictos que pueden surgir durante el juego.</p> <p>6.3- Participar y disfrutar de las actividades físicas con los compañeros manifestando respeto, solidaridad y tolerancia.</p> <p>6.4- Crear coreografías asignando movimientos a melodías, canciones o ritmos.</p>
<p>7. Conocer, practicar y valorar la diversidad de actividades físicas lúdicas y deportivas, como elementos culturales, mostrando una actitud crítica como</p>	<p>7.1- Disfrutar conociendo y practicando algunos juegos tradicionales de Aragón así como juegos de otras culturas.</p> <p>7.2- Participar alegremente en las</p>	<p>7.1- Conocer, practicar y disfrutar con la diversidad de tipos de juegos motrices y actividades físicas que se practican en la escuela.</p> <p>7.2- Identificar como manifestaciones de</p>	<p>7.1- Conocer y practicar los juegos y deportes (adaptados, alternativos....) que se les proponen, valorándolos como formas culturales de nuestra cultura o de otras.</p>

participante y como espectador, prestando atención a los juegos, deportes y manifestaciones artísticas propias de la comunidad aragonesa. CCBB: 5 y 6	actividades físicas que se realizan en la escuela o el entorno en que vive.	la propia cultura, los juegos tradicionales de la comunidad 7.3- Conocer y practicar juegos y danzas tradicionales sencillas o adaptadas precedentes de otros países.	7.2- Conocer, practicar y valorar juegos, danzas y deportes tradicionales de la comunidad. 7.3- Conocer, practicar y valorar actividades físicas de otras comunidades o países.
8. Realizar actividades físicas y juegos en el medio natural conociendo y valorando las posibilidades de acción y cuidado del mismo, respetando las normas de seguridad y adaptando las habilidades motrices a la diversidad e incertidumbre procedente del entorno. CCBB: 3 y 5	8.1- Participar de forma activa y disfrutar en las actividades organizadas en el parque o el medio natural mostrando respeto hacia las plantas y usando adecuadamente las papeleras.	8.1- Discriminar entre lugares naturales adecuados e inadecuados, seguros e inseguros para la práctica física, respetando unos y otros. 8.2- Conocer y disfrutar participando en algunas actividades organizadas en el parque y el medio natural.	8.1- Conocer, practicar y valorar las posibilidades de las actividades de aire libre en la naturaleza y en medios diferentes del habitual, identificando y respetando las normas de seguridad. 8.2- Adaptar las habilidades motrices al medio natural respetando las normas de cuidado del mismo.
9. Emplear y reconocer los distintos lenguajes expresivos: corporal, plástico, musical y verbal, fomentando en relación a este último, la comprensión lectora y la expresión verbal como medios de búsqueda e intercambio de información relativa a la Educación Física, como instrumentos para comprender y saber comunicar los contenidos del área y las propias emociones y sentimientos que la práctica motriz suscita. CCBB: 1 y 7	9.1- Verbalizar, escribir y dibujar sobre los juegos y su propia experiencia motriz.	9.1- Hablar, leer, escribir y dibujar sobre contenidos del área y sus propias vivencias motrices, comprendiendo la información, interpretándola y reflexionando sobre ella.	9.1- Usar para expresar y comprender contenidos relativos al área, los lenguajes corporal, plástico, musical y verbal. 9.2- Hablar y escuchar, leer y escribir sobre contenidos del área y sus propias vivencias motrices, comprendiendo la información, interpretándola y reflexionando sobre ella.



Los objetivos del currículo quedan así conectados a las competencias básicas. Al concretarlos en objetivos didácticos, los que corresponden al ciclo y que a su vez nos servirán para ir encajando en las distintas unidades didácticas, asumen en principio las mismas competencias, sin embargo podemos matizar si nos parece conveniente. Es decir, el objetivo nº 1 del currículo, como hemos visto en la tabla anterior, se vincula con las ccbb 3, 7 y 8; los objetivos didácticos que concretan ese objetivo nº 1, se ligan a esas mismas ccbb, pero y sin nos percibimos matices como, por ejemplo en el objetivo 6 de primer ciclo, que al ser desarrollado presenta en el 6.3. una conexión clara con las ccbb 7 y 8. Si así lo estimamos, lo especificamos y listo. Veamos el ejemplo de primer ciclo desarrollado.

OBJETIVOS DE PRIMER CICLO DE PRIMARIA	CCBB
1.1- Reconocer y reaccionar de la forma acordada ante estímulos visuales (señales, colores, objetos en movimiento), auditivos (sonidos, silencios) y táctiles (texturas, contactos). 1.2- Reconocer e identificar, en sí mismo y en los demás, las principales partes y articulaciones del cuerpo que intervienen en el movimiento. 1.3- Reconocer la propia izquierda o derecha. 1.4- Equilibrar el cuerpo explorando y adoptando diferentes posturas globales o segmentarias, con control del tono muscular necesario. 1.5- Experimentar con las fases respiratorias (inspirar, espirar), vías (nariz y boca), intensidad (profunda o superficial), en situaciones de juego y relajación. 1.6- Experimentar el juego como medio de placer y de actividad física.	3,7,8
2.1- Mostrar interés por cumplir las normas referentes a la higiene corporal y uso de ropa deportiva. 2.2- Identificar y poner en práctica hábitos que permitan prevenir riesgos en la actividad física o evitar accidentes.	3,8
3.1- Reconocer los efectos inmediatos que la actividad física, por su duración, distancia o intensidad tienen sobre el organismo. 3.2- Participar activamente en el juego ajustando sus desplazamientos o manipulación de objetos a las características del propio juego o al entorno en el que se desarrolla. 3.3- Adquirir y utilizar correctamente en el juego las relaciones topológicas básicas: delante/ detrás; dentro/ fuera; arriba/ abajo; antes/ después, etc., para situar personas y objetos.	3,8 3,8 2,3,8
4.1- Explorar sus posibilidades y limitaciones al desplazarse, saltar y girar sobre el eje longitudinal, de forma diversa, con coordinación y buena orientación en el espacio. 4.2- Lanzar y recoger objetos con coordinación de los segmentos corporales implicados y situando el cuerpo de forma apropiada para facilitar el gesto.	3,7,8
5.1- Reproducir corporalmente mediante movimientos o golpes, o con instrumentos de percusión una estructura rítmica sencilla. 5.2- Representar personajes, acciones y situaciones sencillas mediante el cuerpo y el movimiento con desinhibición y creatividad. 5.3- Explorar los recursos expresivos del movimiento, disfrutando con el baile libre, danzas sencillas y juegos rítmicos.	6
6.1- Participar en los juegos respetando las normas y a los compañeros y aceptando los distintos papeles de juego. 6.2- Disfrutar de la educación física independientemente del resultado reconociendo el hecho de ganar o perder como algo propio del juego.	5 5

6.3- Reconocer y participar en juegos cooperativos mostrando actitudes de colaboración. 6.4- Controlar la agresividad en los juegos de oposición.	5,7,8 5
7.1- Disfrutar conociendo y practicando algunos juegos tradicionales de Aragón así como juegos de otras culturas. 7.2- Participar alegremente en las actividades físicas que se realizan en la escuela o el entorno en que vive.	5,6 5
8.1- Participar de forma activa y disfrutar en las actividades organizadas en el parque o el medio natural mostrando respeto hacia las plantas y usando adecuadamente las papeleras.	3,5
9.1- Verbalizar, escribir y dibujar sobre los juegos y su propia experiencia motriz.	1,7

8.3. ¿CÓMO SE RELACIONAN LAS COMPETENCIAS CON LOS CONTENIDOS?

La adquisición de las competencias va necesariamente ligada a una serie de saberes de tipo cognitivo, procedimental y actitudinal. Son los contenidos.

Como ya ocurría antes, los contenidos, definidos por César Coll¹, como “*el conjunto de formas culturales y de saberes seleccionados para formar parte de las distintas áreas curriculares en función de los Objetivos Generales de Área*”, se encuentran agrupados en bloques dentro de cada materia. Estos contenidos se consideran necesarios para la consecución de los objetivos del área pero no significa que el profesorado no pueda incorporar, dado el carácter abierto de la propuesta, otros saberes que contribuyan también a mejorar el aprendizaje.

Como novedad no aparece la división, dentro de los bloques de los contenidos, en conceptuales, procedimentales y actitudinales, aunque persista esta triple tipología. En cada área encontraremos contenidos de las tres categorías y contenidos en los que convergen todas para poner de relieve que ese contenido debe ser abordado desde un enfoque conceptual, procedimental y actitudinal.

Por ejemplo: “*El juego como actividad común a todas las culturas. Realización de juegos libres y organizados. Valoración del juego como medio de disfrute y de relación con los demás*” (RD de mínimos, primer ciclo de primaria, Educación Física).

Los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales plasmados en la programación didáctica deben permitir alcanzar los objetivos del área pero también la adquisición de capacidades relacionadas con las competencias básicas, poniéndose al servicio de unos y otras.

Las competencias básicas, quedó claro en su momento, no son meros contenidos, ni siquiera los contenidos mínimos, sino que integran contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, o sea, conocimientos, destrezas y actitudes para poder desarrollarse en base a su manejo desde diversos procesos cognitivos o motrices.

¹ Coll, César. 1997. *Psicología y currículum*, Laia. Barcelona.



Llegado el momento de seleccionar los contenidos, las competencias básicas nos orientan a su vez, al hacer hincapié en el carácter globalizado, significativo y funcional de los mismos. Nos recuerdan la necesidad de optar por contenidos interdisciplinarios que puedan aplicarse en diferentes situaciones y contextos, que sean transferibles a la vida.

La contextualización de las programaciones siempre ha sido una consideración clave para adaptar la enseñanza a la realidad, intereses y necesidades del alumnado. Ahora con las competencias básicas este aspecto cobra mayor protagonismo, si cabe, pues ese contexto natural, social, cultural, familiar y escolar es cantera para nuestras situaciones de aprendizaje (contenidos y contextos para tareas competenciales extraídos de la vida), y a su vez el ámbito en el que el alumnado aplicará esos nuevos aprendizajes (funcionalidad y transferencia de los contenidos).

Planteábamos que educar en competencias es priorizar, decidir lo que realmente es importante y significativo, y enseñarlo y evaluarlo de forma contextualizada y globalizada. Precisamente por ello las competencias orientan en torno a la selección de contenidos realmente relevantes para el alumnado (contenidos significativos), relevantes para las áreas (contenidos esenciales desde la visión disciplinaria) y relevantes para la sociedad y la vida (contenidos útiles, funcionales y transferibles).

Conviene trasladar al alumnado los motivos por los que se le presenta un determinado contenido, una determinada unidad de trabajo, recalcando el valor que tendrá para ellos y cómo podrán emplearlo. A buen seguro que el alumnado podrá aportar nuevas funcionalidades y perspectivas que se nos escapen al profesorado si les permitimos expresarlas.

8.4. ¿CÓMO SE RELACIONAN LAS COMPETENCIAS CON LAS ACTIVIDADES?

Las actividades y tareas son elementos clave, porque las competencias básicas se desarrollan y, también se evalúan, mediante la resolución de tareas.

De nuevo las competencias aportan criterios que nos orientan en la selección de las actividades de aprendizaje. Las actividades de enseñanza y aprendizajes deben partir de situaciones significativas y funcionales que permitan luego transferir y dar aplicabilidad a los aprendizajes cuando se haga necesario.

Deben estar graduadas en dificultad, partiendo de los conocimientos previos e involucrando progresivamente nuevos requerimientos cognitivos, perceptivos, motrices, decisionales y sociales.

Deben suponer un reto alcanzable, aunque no sin esfuerzo, y permitir las ayudas necesarias por parte del profesor en función de las posibilidades de cada cual.

Deben ser motivantes.

Si las actividades nos permiten trabajar contenidos conceptuales, destrezas y habilidades, debemos considerar que su elección no es neutra de cara a desarrollar los aspectos actitudinales. Por ejemplo, no significa lo mismo optar por actividades competitivas o cooperativas, no es lo mismo plantear un proyecto o una webquest de forma individual, en equipos competitivos, o en grupos cooperativos. Esto lo sabe muy bien el profesorado, pero además debe ser plenamente consciente de que para desarrollar las actitudes, el profesor,



su comportamiento en el aula, su interacción con el alumnado, la organización de la clase y de los grupos, el cómo establece y hace valer las normas, los valores que irradia y transmite con su personalidad y forma de vida, son sustanciales como modelo para el alumnado. Y para aprender actitudes el modelaje, la imitación, y la incorporación de actividades que inviten a reflexionar, a expresar lo sentido y a verbalizarlo, nos van a ser de gran ayuda.

8.5. ¿CÓMO SE RELACIONAN LAS COMPETENCIAS CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y DEMÁS REFERENTES DE LA EVALUACIÓN?

Los **criterios de evaluación**, que aparecen en los documentos oficiales secuenciados para los distintos ciclos de la etapa, marcan el tipo y grado de aprendizaje que el alumnado debe adquirir en ese ciclo en relación a las capacidades indicadas en los objetivos generales y las competencias básicas. Son por lo tanto el referente fundamental para conocer el grado de desarrollo de las capacidades expresadas en los objetivos del área y en las competencias básicas, para su evaluación a lo largo de la etapa.

Estos criterios de evaluación son prescriptivos en aras a garantizar unos aprendizajes mínimos homogéneos en todo el Estado, y a nivel interno en las comunidades autónomas, pero deben ser adaptados a la realidad del alumnado y el entorno en que se van a aplicar. No es aceptable que en las programaciones didácticas se haga una mera transcripción literal de los criterios de evaluación del currículo de la comunidad.

El criterio concreta la evaluación de las capacidades que subyacen en los objetivos generales y las competencias básicas, y ya sabemos que las capacidades no pueden ser evaluadas directamente, debiendo establecer niveles, indicadores, criterios de logro más concretos. Al igual que a partir de los objetivos generales del área, diseñamos objetivos didácticos para un determinado ciclo o nivel, concretando, parcelando, matizando los primeros, los criterios de evaluación de currículo para el ciclo deben contextualizarse mediante su concreción al alumnado al que se dirigen, en lo que podríamos denominar criterios de evaluación didácticos o indicadores de evaluación. El nombre es lo de menos, pero puesto que se trata de los criterios de evaluación que van a ir a la programación didáctica y de allí a las unidades didácticas o de trabajo, podría ser razonable llamarlos criterios de evaluación didácticos.

Toda vez que en la programación didáctica ya tenemos previstos los objetivos didácticos, es decir, sabemos las capacidades que queremos conseguir desarrollar en nuestro alumnado, deberíamos ahora explicitar cómo se evalúa cada uno de esos objetivos. Tradicionalmente a partir de cada objetivo didáctico se ha incluido un criterio de evaluación didáctico. Con la misma o parecida formulación pero en presente de indicativo. Por ejemplo, el objetivo didáctico de primer ciclo:

1.2- Reconocer e identificar, en sí mismo y en los demás, las principales partes y articulaciones del cuerpo que intervienen en el movimiento.

Lo evaluamos con el criterio didáctico:

1.2- Reconoce e identifica, en sí mismo y en los demás, las principales partes y articulaciones del cuerpo que intervienen en el movimiento: cuello, hombros, codos,



muñecas, columna vertebral, caderas, rodillas y tobillos, en situaciones de juego o sobre dibujos.

Respetando el infinitivo como tiempo de formulación de los criterios, tal y como los presenta el currículo, tendríamos:

1.2- Reconocer e identificar, en sí mismo y en los demás, las principales partes y articulaciones del cuerpo que intervienen en el movimiento: cuello, hombros, codos, muñecas, columna vertebral, caderas, rodillas y tobillos, en situaciones de juego o sobre dibujos.

Como ya vimos en la tabla de objetivos de primer ciclo, este objetivo se conectaba con las competencias 3 y 8. Al evaluar este objetivo con este criterio de evaluación, podemos trasladar dicha valoración a esas competencias.

En nuestra programación deberán por tanto contemplarse criterios de evaluación que permitan constatar el grado de adquisición de ciertas competencias o aspectos de las mismas. O bien como acabamos de mostrar, indicar junto a cada criterio del área, con qué competencias o indicadores de la competencia se relaciona, al igual que hicimos con los objetivos.

Si tal y como hemos visto hasta ahora, la concreción de los criterios de evaluación del currículo en criterios de evaluación didácticos deriva de los objetivos didácticos, conectados unos con las competencias, quedan ligados los dos. De hecho, como propone Arreaza, Escamilla, Julián y Pinos, podemos plantear una formulación conjunta o integrada de los objetivos y criterios de evaluación de la programación didáctica o de nuestras unidades, dando al objetivo didáctico la suficiente concreción como para no tener que repetir lo mismo, o prácticamente lo mismo, como hemos venido tradicionalmente haciendo, en dos apartados distintos de la programación.

La forma de expresarlo que sugiere Arreaza, parece muy acertada:

Formulación conjunta de objetivos y criterios de evaluación didácticos:

“Al concluir esta programación o unidad, el alumnado será competente para...” Por ejemplo:

Reconocer e identificar, en sí mismo y en los demás, las principales partes y articulaciones del cuerpo que intervienen en el movimiento: cuello, hombros, codos, muñecas, columna vertebral, caderas, rodillas y tobillos, en situaciones de juego o sobre dibujos.

Luego tendremos ocasión de ver todo esto reflejado en los ejemplos de unidades didácticas, cuyos planteamientos serían igualmente válidos para la programación.

Hay profesionales de la educación que consideran que la confección de los criterios de evaluación didácticos es preferible que parta de los criterios de evaluación del currículo, en lugar de los objetivos, que es la fórmula vista hasta ahora. Es decir, no me voy a los objetivos del currículo, concreto a partir de ellos los de la programación didáctica y luego establezco los criterios o indicadores de evaluación, sino que me voy a los criterios de evaluación oficiales, y los desgloso en criterios de evaluación para la programación didáctica.



La idea así es no perder de vista que lo que realmente no pide el currículo es que evaluemos los criterios de evaluación normativos; por encima de los objetivos. Desde esta óptica el proceso es diferente al explicado antes, pero similar. Por ejemplo, para el tercer ciclo de primaria veamos cómo lo haríamos tomando de nuevo el currículo aragonés como referencia:

CRIT. DE EVALUACIÓN y CRIT. DE EVALUACIÓN DIDÁCTICOS PROGRAMACIÓN DE 3º CICLO PRIMARIA EN EDUCACIÓN FÍSICA	CCBB	OBJ. GENE.
1. Orientarse en el espacio tomando puntos de referencia, interpretando planos sencillos para desplazarse de un lugar a otro, escogiendo un camino adecuado y seguro.	3,8	
1.1. Diferenciar la derecha y la izquierda en sí mismo y en los objetos como referencia para ubicarse o ubicar los distintos elementos del entorno. 1.2. Interpretar planos de orientación sencillos de entornos habituales, orientándolos correctamente para localizar puntos relevantes del terreno en el plano y viceversa. 1.3. Completar un recorrido en situaciones de incertidumbre (parque o terreno natural sencillo), localizando controles situados sobre pasamanos (elementos lineales fáciles de seguir), puntos de decisión (lugares que implican cambio de dirección) y elementos no relevantes. 1.4. Realizar recorridos de orientación que comporten elecciones de ruta, seleccionando los caminos más adecuados (seguros, rápidos y fáciles).	3,8	1 8 8 8,4
2. Adaptar los desplazamientos, saltos y otras habilidades motrices básicas a la iniciación deportiva y a diferentes tipos de entornos que puedan ser desconocidos y presenten cierto grado de incertidumbre.	3,7,8	
2.1. Adecuar sus desplazamientos en carrera o salto, al medio y a la distancia, trayectoria y velocidad de los demás jugadores y móviles. 2.2. Adaptar los desplazamientos y saltos para evolucionar hacia habilidades específicas ligadas a la iniciación deportiva o medios con incertidumbre. 2.3. Realizar giros simples o combinados sobre los tres ejes corporales en situaciones lúdicas o de iniciación deportiva.	3,7,8	3 3 3
3. Lanzar, pasar, recibir, conducir y golpear pelotas y otros móviles, en situaciones de juego, sin perder el control de los mismos, y anticipándose a su trayectoria y velocidad.	2,3	
3.1. Lanzar, pasar y recibir pelotas u otros móviles adecuando el movimiento al móvil, al medio y a la distancia, trayectoria y velocidad de los demás	2,3	3

jugadores.		
3.2. Conducir y golpear pelotas u otros móviles, adecuando el movimiento al móvil, al medio y a la distancia, trayectoria y velocidad de los demás jugadores.	2,3	3
3.3. Utilizar con cierta eficacia el lado corporal no dominante para ejecutar habilidades manipulativas.	3,8	3,1
4. Mostrar conductas activas para incrementar globalmente la condición física a través del juego, ajustando su actuación al conocimiento de las propias posibilidades y limitaciones corporales y de movimiento.	3,7,8	
4.1. Reconocer las posibilidades y limitaciones del cuerpo humano identificando los principales músculos, articulaciones y sistemas que intervienen en la actividad física.		1
4.2. Conocer los aspectos más básicos de las cualidades físicas básicas y qué tipo de actividades las desarrollan.	3,7,8	3
4.3. Mostrar interés y actuar para desarrollar de forma global y en situaciones de juego, la resistencia aeróbica, la flexibilidad, la velocidad de desplazamiento y reacción y la fuerza.		3,1
4.4. Regular y dosificar el esfuerzo para buscar un rendimiento de calidad en los juegos o actividades de iniciación deportiva.		3
5. Actuar de forma coordinada y cooperativa para resolver retos o para oponerse a uno o varios adversarios en un juego colectivo, identificando y aplicando principios y reglas de acción, ya sea como atacante o como defensor.	5,7,8	
5.1. Resolver problemas motores con un alto componente decisonal, de forma satisfactoria, aplicando estrategias de cooperación o de colaboración-oposición en función del juego.	5,7,8	4,6
5.2. Aplicar principios o reglas sencillas extraídas de situaciones de juego en nuevos contextos que las demanden.	7,8	4
5.3. Contribuir, aportar y ayudar al grupo en las tareas cooperativas.	5,7,8	6
6. Identificar, como valores fundamentales de los juegos y la práctica de actividades deportivas el esfuerzo personal, el disfrute y las relaciones que se establecen con el grupo, actuando de acuerdo con ellos.	5,8	
6.1. Mostrar una buena predisposición hacia las actividades físicas y la superación personal.	8	1,4
6.2. Valorar en el juego y la práctica de actividades deportivas el disfrute y a las personas con las que juega, por encima de los resultados.	5	6,1



7. Manifestar actitudes de colaboración, tolerancia, respeto de las diferencias, no discriminación y resolución de conflictos de forma pacífica en todos los ámbitos del área.	5,8	
7.1. Participar y disfrutar de las actividades físicas con los compañeros manifestando respeto, tolerancia y sin mostrar actitudes discriminatorias.	5,8	6
7.2. Resolver de forma no violenta y consensuada los conflictos que surgen en el juego.		6
8. Conocer y practicar diferentes juegos tradicionales de Aragón y de otras zonas geográficas valorando los primeros como parte de nuestro patrimonio cultural y los segundos como medio de conocimiento y acercamiento a otras culturas.	5,6	
8.1. Conocer y practicar algunos juegos, danzas y deportes tradicionales de la comunidad.		7
8.2. Conocer y practicar algunos juegos, danzas y deportes de otras comunidades o países.	5,6	7,6
8.3. Valorar los juegos y deportes (tradicionales, adaptados, alternativos....) que se les proponen como formas culturales de nuestra cultura o de otras.		7
9. Implicarse en un proyecto grupal para elaborar y representar composiciones coreográficas sencillas, montajes expresivos, dramatizaciones, etc. a partir de estímulos musicales, plásticos o verbales.	5,6,7	
9.1. Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento para transmitir y reconocer mensajes, sensaciones o estados de ánimo en montajes o representaciones elaboradas por el grupo.	5,6,7	5,9
9.2. Colaborar con el grupo para crear, practicar y representar en público coreografías sencillas asignando movimientos a melodías, canciones o ritmos.		5,9
10. Consolidar hábitos saludables relacionados con la actividad física, identificando algunas de las relaciones que se establecen entre la práctica correcta y habitual de ejercicio físico y la mejora de la salud y actuar de acuerdo con ellas.	3,8	
10.1. Mostrar interés y buena disposición por la práctica habitual de actividad física.	3,8	1
10.2. Conocer la importancia del calentamiento y de la vuelta a la calma en la actividad física.		1,2
10.3. Mostrar hábitos de higiene personal tras el ejercicio, valorando su necesidad.		2,1
10.4. Reconocer los beneficios para la salud de la actividad física, de los hábitos		2

posturales y de una correcta alimentación e hidratación.		
11. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como recurso del área, para buscar información, elaborar documentos de trabajo o presentaciones, registrar parámetros sobre su propia actividad física, etc.	1,4,7	
11.1. Usar las TIC, como fuente de búsqueda de información vinculada al área diferenciando entre información importante, accesorio e irrelevante, entre información objetiva y opiniones.	1,4,7	9
11.2. Elaborar documentos o presentaciones sencillas con medios TIC.	1,4,7	9
11.3. Reflexionar y valorar críticamente los riesgos del uso abusivo o inadecuado de las TIC.	1,3,4	9,2
12. Opinar coherente y críticamente sobre las situaciones conflictivas y los aspectos positivos surgidos en la práctica de la actividad física y el deporte, entendiendo el punto de vista ajeno, utilizando la expresión oral y la escritura para reflexionar sobre su propia experiencia motriz y transmitirla.	1,5	
12.1. Hablar y escuchar sobre las situaciones conflictivas y los aspectos positivos surgidos en la práctica de la actividad física y el deporte, sobre contenidos del área o sus propias vivencias motrices, comprendiendo la información, interpretándola y reflexionando sobre ella.		9,7
12.2. Leer y escribir sobre las situaciones conflictivas y los aspectos positivos surgidos en la práctica de la actividad física y el deporte, sobre contenidos del área y sus propias vivencias motrices, comprendiendo la información, interpretándola y reflexionando sobre ella.	1,5	9,7
12.3. Ejercer una escucha activa para entender los puntos de vista ajenos.		9,6
13. Participar en las actividades organizadas en el medio natural manifestando, de una forma activa y crítica, actitudes de respeto, valoración y defensa del medio ambiente.	3,5,8	
13.1. Conocer y practicar diversas actividades en el medio natural, identificando y respetando las normas de seguridad.	3,5,8	8
13.2. Manifestar actitudes de respeto y valoración del medio natural.		8

O expresado de otro modo. A partir de las tablas usadas de ejemplo, en Educación Física, en tercer ciclo de primaria voy a evaluar (y desarrollar, desde una formulación conjunta de criterios de evaluación y objetivos), las competencias básicas desde los siguientes criterios de evaluación del currículo:

C. LINGÜÍSTICA: Criterios de evaluación 11 y 12.

C. MATEMÁTICA: Criterio de evaluación 3.

C. CONOMIENTO E INTERACCIÓN CON EL MUNDO FÍSICO: Criterios de evaluación 1, 2, 3, 4, 10 y 13.

C. TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y C. DIGITAL: Criterio de evaluación 11.

C. SOCIAL Y CIUDADANA: Criterios de evaluación 5, 6, 7, 8, 9, 12 y 13.

C. CULTURAL Y ARTÍSTICA: Criterios de evaluación 8 y 9.

C. APRENDER A APRENDER: Criterios de evaluación 2, 4, 5, 9 y 11.

C. AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL: Criterios de evaluación 1, 2, 4, 5, 6, 7, 10 y 13.

En la última tabal, como se ve, de cada criterio del currículo se han concretado varios para la programación, y luego se han conectado con las competencias básicas y los objetivos generales del área. Una opción también interesante e igualmente válida. Que cada cual elija.

Lo que no podemos olvidar es que la norma nos pide que fijemos en nuestra programación didáctica los **contenidos y criterios mínimos de evaluación**, es decir, los que estimamos esenciales para considerar superados los aprendizajes. En la tabla anterior, por ejemplo, serían los que aparecen en negrita.

Las competencias básicas no constituyen los aprendizajes mínimos comunes. La principal contribución de las competencias básicas consiste en orientar la enseñanza, al permitir identificar los aprendizajes que tienen carácter imprescindible y que el profesorado complementará con aquellos otros que estime necesarios para la superación del ciclo.

Su carácter “imprescindible” ha hecho que la LOE las establezca como referencia para la promoción de ciclo en la educación primaria y para la titulación al final de la educación secundaria obligatoria, así como para las evaluaciones de diagnóstico previstas en el cuarto curso de la educación primaria y en el segundo de la educación secundaria obligatoria.

Teniendo claro cuáles son nuestros criterios de evaluación y cuáles se consideran como mínimos, el escalón siguiente pasa por acordar los **criterios de calificación**, o lo que es lo mismo, los criterios para determinar la nota que obtendrá cada alumno.

Y una vez que lo tenemos todo claro, para garantizar el derecho que asiste a los alumnos a que su rendimiento escolar sea valorado conforme a criterios de plena objetividad, en las reuniones generales de principio de curso debemos hacer públicos a las familias, al alumnado, los principales objetivos, competencias básicas, contenidos y criterios de evaluación que se van a trabajar; cuáles se consideran como mínimos para superar el área y con qué criterios se les va a calificar. Asimismo, se deberá informar sobre los procedimientos e instrumentos de evaluación.

Veremos ejemplos de todo ello un poco más adelante.

Próxima entrega. Un solo punto será suficiente:

9. ¿Cómo evaluamos por competencias?

