

# ¿QUÉ SON LAS TAREAS COMPETENCIALES Y CÓMO LAS CONSTRUYO?

**Por Martín Pinos Quílez**

A la recurrente pregunta de ¿Cómo desarrollamos las competencias en el aula?, la respuesta más realista, que no la única sería: mediante las tareas. Esta es la opción elegida en este proyecto y por eso te las ofrecemos. Pero a los profesores nos gusta crear. Claro que lo sabemos. Por eso apuntamos aquí algunas nociones para que tú mismo puedas construir de forma sencilla tus propias tareas competenciales, las que tú realmente quieres para tus alumnos.

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.

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 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.

No serán tan eficaces, por tanto, las respuestas mecánicas o corrientes. Aun sabiendo que la repetición es necesaria para automatizar ciertos aprendizajes instrumentales, no será la técnica lo que nos preocupe sino su adaptación eficaz y creativa a medios y situaciones dispares.

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, 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 además deben ser evaluables. Mediante las tareas se adquieren competencias y se evalúa en qué grado se adquieren.

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, invitaciones para un 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.

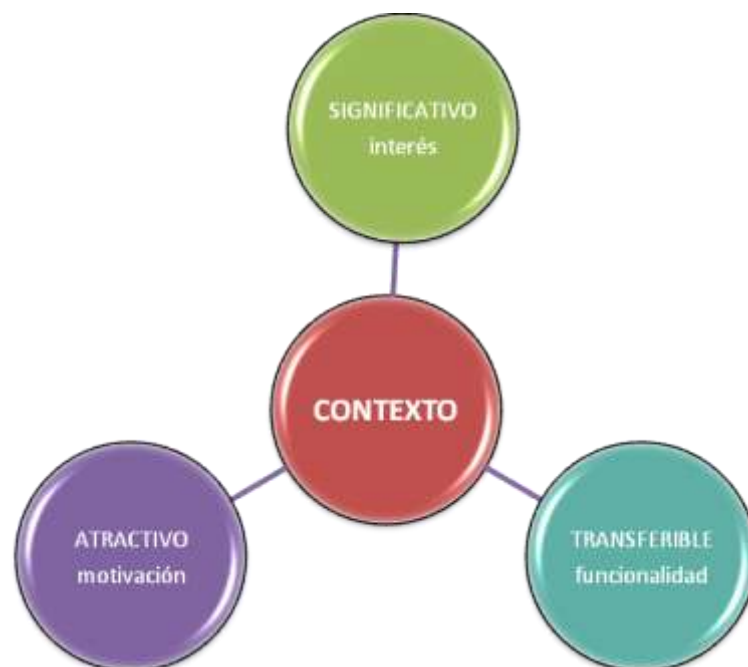
Los contextos elegidos han de ser relevantes para el alumnado e infundir su interés, teniendo claro que, sin contexto de partida no podemos hablar de tarea.

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.
- ✓ **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.

- ✓ **Variación:** 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 del concurso de tarjetas de Navidad del colegio, los cambios serán mínimos el próximo año.
- ✓ **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. Los contenidos de trabajo extraídos de las materias curriculares, especialmente Lengua, Matemáticas y Conocimiento del Medio, pero no sólo de ellas. No nos inventamos 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 u 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, o también motrices, concretando qué debe hacer, cómo, cuándo y dónde. Obviamente algunos de estos parámetros pueden quedar sólo parcialmente definidos

Conviene diferenciar bien entre los conceptos de tarea, actividad o incluso ejercicio, al hablar de tareas competenciales escritas. Porque las tareas contienen actividades, 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 en 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 posteriormente.

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.

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 los avances tecnológicos o la ciencia.

En resumen:



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

### **¿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.competencias\\_basicas.net](http://www.competencias_basicas.net), en base a las propuestas del Proyecto Atlántida para la confección de tareas integradas competenciales. Nuestra intención pasa por simplificar dicha propuesta planteando una ficha bastante más sencilla para la confección o análisis de las mismas.

<b>FICHA DIDÁCTICA DE LA TAREA</b> 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 la Educación Física y el tema concreto que deseemos 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 con una tarea para 4º de primaria:

<h2 style="margin: 0;">FICHA DIDÁCTICA DE LA TAREA</h2> <p style="margin: 0;">EL CLUB DE LOS INCREÍBLES</p>	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 recrea 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 Increíbles, por lo que la tarea que surge de él adquiere una especial significación y atractivo.

2. RECURSOS DIDÁCTICOS			
MATERIALES	ESPACIOS	TEMPORALIZACIÓN	AGRUPAMIENTOS
Ficha de la tarea Útiles de dibujo y pinturas	Tarea para casa	1 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
<p><b>EDUCACIÓN FÍSICA:</b>                      -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 (padre), flexibilidad (madre), velocidad y resistencia (hijo).</p> <p><b>LENGUA CASTELLANA:</b>                      -El subrayado.                      -Nombres comunes, propios, individuales y colectivos.                      -Comprensión y expresión escrita.                      -Concreción de conceptos abstractos.</p> <p><b>MATEMÁTICAS:</b>                      -Multiplicación por una cifra. Multiplicación por un número seguido de cero.</p> <p><b>PLÁSTICA:</b>                      -Dibujo creativo.</p>	<p>O. EF 3                      O.EF 6                      O.EF 9</p> <p>O. L 1                      O. L 2                      O. L 6</p> <p>O. M 1    O. M 6</p> <p>O. A 2    O. A 10</p>

#### 4. ACTIVIDADES

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

- A. Que tenga más interés, esfuerzo y cooperación y que sea más tolerante.
- B. Que me una al Club de los Increíbles 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 Increíbles, ¿a cuál de ellos te pareces más o te gustaría parecerte 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 Increíbles 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. **Esfuézate 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

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

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 INCREÍBLES



El Club de los Increíbles te propone unirse a él para participar en una misión importantísima: la recuperación de valores que han ido perdiendo su importancia y 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 INCREÍBLES 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 GRAN  
INCREÍBLE!**

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...

1. ¿Qué te propone el texto que has leído sobre el Club de los Increíbles?

- 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.

2. ¿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.

3. De los cuatro personajes que aparecen en la foto de los Increíbles, ¿a cuál de ellos te pareces más o te gustaría parecerte 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:



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? .....

Haz aquí las operaciones que necesites:

6. El Club de los Increíbles 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. 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, como el que hemos elegido para este proyecto. En este ejemplo se aprovecha una salida extraescolar para proponer una tarea competencial que es bien recibida por el alumnado.

## TAREA: VAMOS DE EXCURSIÓN

UD \_\_\_\_  
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

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?



**CE Lengua 4 y 10**

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?



- A. A las 9:30 h ya que cuesta llegar en coche 1 hora
- 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
- C. A las 8:00 h porque cuesta llegar 2 horas en coche o en autobús

**CE Lengua 4 y 5**

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?

- A. 12 €
- B. 10 €
- C. No lo pone en la página web



**CE Lengua 4**

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?



**CE Matemáticas 1, 3 y 5**

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**

**CE Lengua 5 y 10**



<p>9- Explicad el significado de esta frase sin repetir ninguna de las palabras subrayadas:</p> <p style="text-align: center;">  </p> <p><i>“<u>Arqueología</u>, <u>paisaje</u>, <u>flora</u> y <u>fauna</u>, todo ello lo podremos descubrir en el parque de La Gabarda”</i></p>	<p><b>CE C. Medio 1, 6, 8 y 10</b></p>
--	--

**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, en lugar de con los objetivos. Otra opción que facilita 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 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 totalmente, 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!**

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? \_\_\_\_\_

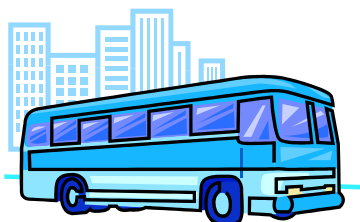
Si visitamos la página de la Gabarda en internet, podremos encontrar información sobre y precios y duración del viaje. Ya conocéis el buscador Google, así que a investigar...

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, un desfile para el carnaval...
- 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 discorra por el parque.
- Diseñar las preguntas para entrevistar a un determinado personaje: aventurero, escritor, médico...
- 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, del proyecto realizado en clase, etc., para colgarla en el blog del colegio.
- Escribir una carta a un antiguo compañero de clase, a un compañero enfermo, al concejal de medioambiente 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.
- Participar en el periódico del colegio como redactor, ilustrador, maquetador...
- Leer y rellenar un formulario para inscribirse en un club, en un concurso 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 poemas, de juegos de la zona o del mundo...
- 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 hemos 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 hemos podido comprobar a lo largo de muchas conversaciones, en muy diversos centros en los que se ha propuesto ese modelo 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.

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

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

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 propuestas de solución, enseñamos 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 fichas didácticas o de diseño de las tareas.

**Primera pregunta: ¿resuelve el problema?** Creemos 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 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 los 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 como nosotros está cada día en el cole, saturados de trabajo y responsabilidades, el tiempo es más que oro. Y el agobio que hemos 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 nuestra reflexión pero, desde el respeto y la admiración que procesamos hacia los autores de esos modelos más complejos.

## **¿CÓMO FORMULAR ACTIVIDADES PARA UNA TAREA ESCRITA?**

La tarea 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.

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

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

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 presentan un potencial, una riqueza educativa que nos invita a incorporarlas con más insistencia en nuestras tareas y propuestas didácticas.

Ken Robinson (2010), 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 nos 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?

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 plantea cambiar 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:

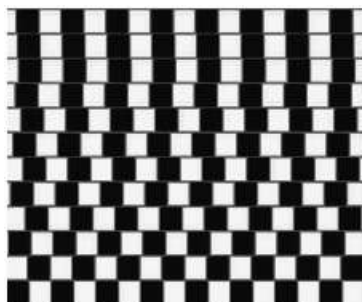
– **Preguntas con ítems cerrados**

- **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.

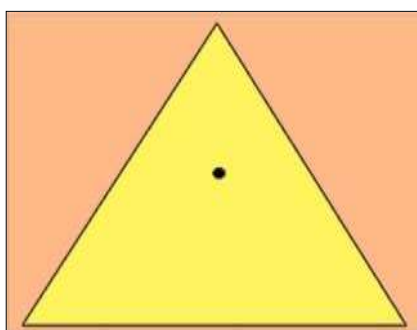
B. ( ) Las líneas que van de izquierda a derecha con paralelas entre sí.



- **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: 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: 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 jocosos, B es la correcta, A, parcialmente y C incorrecta

- **Preguntas de respuesta construida corta:** normalmente la respuesta es cerrada, pero exige del niño desarrollar algún procedimiento para 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: Algunos colectivos de la ciudad quieren promover el uso de la bicicleta para desplazarse en ella, en lugar del coche. Señala tres ventajas y tres inconvenientes.

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 o poner en juego procesos de razonamiento lógico.

**Une cada frase con el personaje que la ha dicho:**

Tengo nervios de acero

Carlos II

Yo quería ser el primero

Un boxeador

Es mejor dar que recibir

Robocop