



TALLER

DISEÑO DE TAREAS

José Barea Arco
Centro del Profesorado de Granada

Avión común



Golondrina común



Los jóvenes suelen tener el pecho ligeramente más oscuro que los adultos y tiene menos brillos negro-azulados.

Los jóvenes suelen tener la garganta ligeramente más anaranjada que los adultos y la cola más corta.

Ilustraciones basadas en Svensson et al., 2006

¿QUÉ ES UNA TAREA?

Una *tarea* se define como cualquier acción intencionada que un individuo considera necesaria para conseguir un resultado concreto en cuanto a la resolución de un problema, el cumplimiento de una obligación o la consecución de un objetivo.

Marco Común Europeo de Referencia



¿QUÉ ES UNA TAREA?

“La acción (o conjunto de acciones) orientada a la resolución de una situación-problema, dentro de un contexto definido, mediante la combinación de todos los saberes disponibles que permitirán la elaboración de un producto relevante”

José Moya (*Proyecto Atlántida*)

Our school is an 'eco-school'. That means that we try to give an ecological answer to what happens around us... One day we decided that we should learn to share our building with some very special 'neighbours' who came back home every spring: the swifts. They had already been nesting in our windows' blind boxes, but in 2009 a swift was discovered in a closed window, just behind the glass, and a great expectation arose among teachers and pupils. We were going to see how a swift nests and raise its chicks.

proyecto **vencejo amigo**
Colegio Virgen del Rocío Huelva
'friend swift' project

There were people who thought that such a close-nesting could be a source of distraction, noises and even health risks. However, we thought that there were so many things they could teach us that we could not reject this experience or forget this project. We have all been witnesses to the birth of Pichín, Pichón, Pichón, Pichón... beautiful common swifts who were raised in our windows. This helped us to strengthen the project with many other actions that included other species, such as house martins.

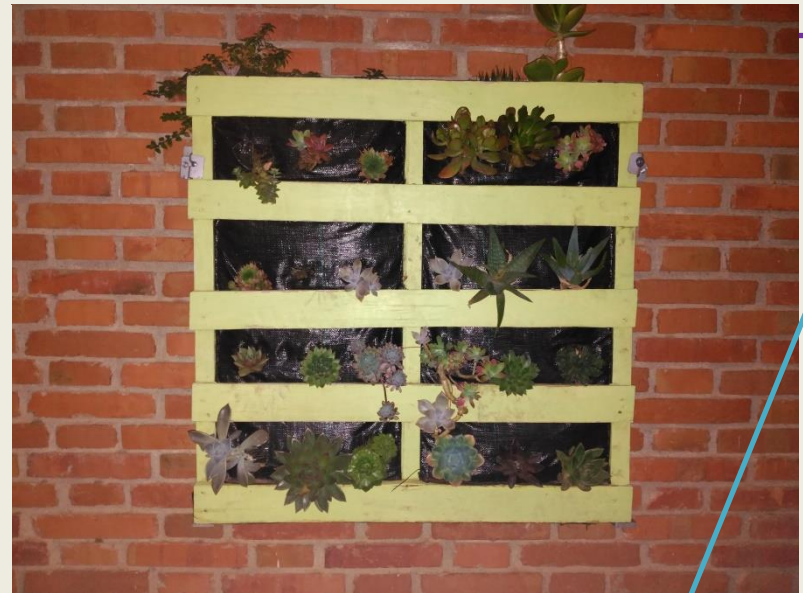
In the future, we would like to install more cameras just to share this experience with other schools.

boxes for swifts' nests made by the pupils
artificial nests for house martins made by the pupils
boxes for swifts' nests in our windows

POR LO TANTO

Una tarea es un plan de trabajo diseñado para resolver una situación que pudiera darse en la vida real para cuya resolución el alumno o la alumna utilizan, de manera combinada, una serie de conocimientos, habilidades, actitudes...

Son, por tanto, situaciones-problema, planteadas con un objetivo concreto, que el alumnado debe resolver haciendo un uso adecuado de los distintos tipos de contenidos escolares.





EL TRABAJO POR TAREAS SUPONE:

1. Selección de **COMPONENTES CURRICULARES**

2. Relación con **SITUACIONES PREFERENTEMENTE REALES**

3. Elección de la **TAREA FINAL**

4. Inclusión en las **TAREAS POSIBILITADORAS (SUBTAREAS)** de **PROCESOS COGNITIVOS** y **COMPONENTES COMPETENCIALES**

5. **PLANIFICACIÓN** y **SECUENCIACIÓN ABIERTA** del desarrollo

6. Revisión **DINÁMICA** y **FLEXIBLE** de todo el desarrollo que permita el **CONTROL PROGRESIVO** de la resolución de la tarea

CONCRECIÓN CURRICULAR

INFORME DE PROGRAMACIÓN (UDI)

Año académico:

Curso:

Título:

Justificación:

Concreción Curricular

Lengua Castellana y Literatura

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

CONTENIDOS

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

COMPETENCIAS

CONCRECIÓN CURRICULAR

Ejemplo de desarrollo curricular de Primaria



Entendido desde una perspectiva relacional y organizativa

<p>Criterio de evaluación: C.E.1.3. Identificar y clasificar los seres vivos del entorno en animales y plantas, conociendo su estructura y señalando la importancia del agua para la vida, desarrollando valores de cuidado y respeto.</p>	
<p>Orientaciones y ejemplificaciones: Se desarrollará el conocimiento de los seres vivos del entorno, diferenciándolos entre animales y plantas, conociendo sus estructuras y funciones que impliquen la clasificación de los componentes bióticos de un ecosistema, así como el agua, elemento indispensable para la vida, aspecto que implica desarrollar valores de cuidado y respeto por el medio ambiente. Estos aspectos se trabajarán mediante la realización de diferentes fuentes de información para realizar pequeñas investigaciones que permitan establecer las diferencias y realizar las oportunas clasificaciones entre los animales y las plantas; realizar pequeños experimentos donde aprecien la importancia del agua para la vida; llevar a cabo diferentes representaciones donde se potencie los valores de responsabilidad, cuidado y respeto por el medio ambiente y los seres vivos.</p>	
<p>Objetivos del área para la etapa: O.CN.4. Interpretar y reconocer los principales componentes de los ecosistemas, especialmente de nuestra comunidad autónoma, analizando su organización, sus características y sus relaciones de interdependencia, buscando explicaciones, proponiendo soluciones y adquiriendo comportamientos en la vida cotidiana de defensa, protección, recuperación del equilibrio ecológico y uso responsable de las fuentes de energía, mediante la promoción de valores de compromiso, respeto y solidaridad con la sostenibilidad del entorno. O.CN.5. Conocer y valorar el patrimonio de Andalucía y contribuir activamente a su conservación y mejora.</p>	<p>Contenidos: Bloque 3: "Los seres vivos": 3.1. Identificación de diferencias entre seres vivos. 3.2. Observación de diferentes formas de vida. Identificación, denominación y clasificación de los seres vivos. 3.3. Observación directa e indirecta de animales y plantas. Identificación, denominación y clasificación según elementos observables. 3.4. Clasificación de los animales e identificación de las principales características y funciones. 3.5. Realización de salidas que permitan la observación in situ de animales y plantas. 3.6. Clasificación de las plantas e identificación de las principales características y funciones. 3.7. Observación de las relaciones entre los seres humanos, las plantas y los animales. 3.8. Curiosidad por valorar la importancia del agua y del aire como elementos físicos de la naturaleza. 3.13. Desarrollo de hábitos de respeto y cuidado hacia los seres vivos. 3.14. Desarrollo de valores de defensa y recuperación del equilibrio ecológico.</p>
<p>Competencias: CCE, CMCT, CAA, CSYC.</p>	<p>Indicadores: CN.1.3.1. Identifica y clasifica los seres vivos del entorno en animales y plantas, reconociendo los diferentes criterios de clasificación (tamaño, color, forma de desplazarse...) (CCE, CMCT, y CAA). CN.1.3.2. Conoce y valora la importancia del agua para la vida en los ecosistemas andaluces y desarrolla valores de cuidado y respeto por el medio ambiente. (CMCT, CAA y CSYC).</p>

¿Qué enseñar?

¿Cómo enseñar?

¿Qué enseñar?

¿Para qué enseñar?

¿Qué evaluar?

Toma como referencia los criterios de evaluación

TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA

Transposición Didáctica

Tarea:

ACTIVIDAD:			
EJERCICIOS			
METODOLOGÍA			
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVOS	ESCENARIOS
ACTIVIDAD:			

DEFINICIÓN DE EJERCICIO

Acción o conjunto de acciones orientadas a la comprobación del dominio adquirido en el manejo de un determinado conocimiento.

características:

Poco contextualizado

Ligado especialmente a conceptos (contenidos)

Se relaciona con conductas observables. Supone escasa complejidad cognitiva

Ejemplos:

Calcular la potencia de un número entero

Análisis morfosintáctico de una oración

Flexiones (fortalecimiento de la musculatura, aumento de elasticidad...)

Memorizar

Usar la pipeta para medir el volumen de un líquido

DEFINICIÓN DE ACTIVIDAD

Acción o conjunto de acciones orientadas a la adquisición de un conocimiento nuevo o la utilización de algún conocimiento en una forma diferente, usando procesos cognitivos (objetivos) como analizar, comparar, reflexionar, crear....

características:

Mayor contextualización

Ligada directamente con los objetivos del currículo

Se relaciona con los procesos cognitivos. Supone mayor complejidad de procesos mentales

Ejemplos:

Uso del microscopio

Interpretar un cuadro impresionista

Relacionar, analizar, comparar...

Tiros a puerta en fútbol (posición del portero, cálculo de probabilidades, interpretación de intenciones...)

Análisis de un texto literario

DEFINICIÓN DE TAREA

Acción o conjunto de acciones orientadas a la resolución de una situación-problema, dentro de un contexto definido, mediante la combinación de todos los saberes disponibles que permitirán la elaboración de un producto relevante.

características:

Representa una práctica de vida, con producto relevante

Está inserta en una práctica social que favorece mayor nivel competencial

Plenamente contextualizada; requiere una mayor complejidad cognitiva.

Otorga niveles competenciales

Ejemplos:

“Guía didáctica del cultivo de la fresa”

“Romeo y Julieta”

“Máquinas antiguas”

“Nuestro mercado medieval”

“Solidarios con Benín”

EN RESUMEN:

Ejercicio / Actividad

Cerradas:

tienen una única solución

Uniformes:

consideran al alumnado homogéneo

Sin contextualizar:

no tienen relación con contextos
(personal, social, ...)

Desconectadas de la realidad y de los
intereses del alumnado

Simples:

Movilizan alguna habilidad
o proceso mental sencillo

Tratan de que se adquiera una
estrategia, se asimile un **contenido...**

Tarea

Abiertas:

admiten varias soluciones o formas de hacerlas.

Flexibles:

atienden a diversos estilos y ritmos de aprendizaje

Contextualizadas:

se presentan dentro de un contexto concreto

Conectan con la realidad, con la vida cotidiana, con
los intereses del alumnado

Complejas:

Movilizan recursos personales. Implican reflexión.

Tienden a la resolución de un problema y,
fundamentalmente, a la elaboración de un **producto...**

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS PARA EL DISEÑO DE UNA TAREA

PRINCIPIO DE PLURALISMO METODOLÓGICO

PRINCIPIO DE COMPLEMENTARIEDAD ENTRE METODOLOGÍAS

La enseñanza basada en **metodologías activas** es una **enseñanza centrada en el estudiante**, en su capacitación en competencias propias del saber de la disciplina.



PROCESOS COGNITIVOS

Los procesos cognitivos son el factor dinámico de la competencia: el conjunto de operaciones que hace posible la movilización de los recursos disponibles.

PROCESOS COGNITIVOS

Número total de registros: 11

Denominación	¿Activo?
Creativo	No
Integrar e interpretar	No
localizar y obtener informacion	No
Reflexionar, valorar	No
1 CONOCIMIENTO	Sí
2 COMPENSIÓN	Sí
3 APLICAR	Sí
4 ANALIZAR	Sí
5 SINTETIZAR	Sí
6 EVALUAR	Sí
7 CREATIVO	Sí

PROCESOS COGNITIVOS

Sus referentes son la Taxonomía de Bloom adaptada por Anderson & Krathwohl (2001)





ESCENARIOS - CONTEXTOS

Para la adquisición de las Competencias Clave, es esencial que los alumnos realicen Tareas en todos los contextos, de manera que los aprendizajes, habilidades y destrezas permitan un desarrollo equilibrado.

Se pueden diferenciar:

- Contexto Primario: Individual y Familiar.
- Contexto Secundario: Comunitario y Escolar.
- Contexto Terciario: Social.

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

Valoración de lo aprendido

Tarea: Elaboración de un recetario

INDICADORES			
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN			
ESCALA DE OBSERVACIÓN			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4

INDICADORES			
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN			
ESCALA DE OBSERVACIÓN			
Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

Técnica: OBSERVACIÓN SISTEMATIZADA

Instrumentos: Hojas de registro individualizadas

Pueden ser: Listas de control

Escalas de estimación

Fichas de lectura

Registro anecdótico

Fichas de tutoría

Técnica: PRUEBAS

Instrumentos: Escritas u orales

Técnica: ANÁLISIS DE TAREAS

Instrumentos: Cuaderno de clase

Trabajos monográficos

Informes de actividades prácticas

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Número total de registros: 13

Denominación	Código	¿Activo?
<u>AUTOEVALUACION</u>	AUTO	Sí
<u>CUADERNO ALUMNO</u>	CUAL	Sí
<u>*ESCALA OBSERVACIÓN</u>	ESOB	Sí
<u>EXAMEN ORAL</u>	EXAO	Sí
<u>EXAMENES ESCRITOS</u>	EXAE	Sí
<u>EXPOSICION ESCRITA</u>	EXPE	Sí
<u>EXPOSICION ORAL</u>	EXPO	Sí
<u>LISTA DE CONTROL</u>	LICO	Sí
<u>PORTFOLIO</u>	PORT	Sí
<u>RÚBRICA</u>	RÚB	Sí
<u>TRABAJO COOPERATIVO</u>	TRCO	Sí
<u>TRABAJO INDIVIDUAL</u>	INDI	Sí
<u>TRABAJO INVESTIGACION</u>	TRIN	Sí



VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

PORTAFOLIO

El portafolio es una carpeta o dossier donde el estudiante recoge de forma sistemática y organizada una colección de sus mejores producciones, para poder documentar sus progresos y sus logros.

DIARIO DE APRENDIZAJE

Es un diario donde el alumnado recoge por escrito sus pensamientos y aprendizajes.

RÚBRICAS

La rúbrica es una matriz de evaluación que presenta en uno de sus ejes lo que se va a evaluar de una determinada actividad (criterios de evaluación o indicadores) que representan lo que se espera que los alumnos hayan dominado y en el otro eje de la matriz se presentan los criterios o niveles de desempeño, que servirán para valorar el grado de dominio.



VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

Tipos de evaluación, según el agente evaluador:

Heteroevaluación:

Cuando el docente es quien evalúa.

Autoevaluación:

Cuando el alumno (evaluado) es quien se evalúa.

Coevaluación:

Cuando el grupo es quien se evalúa.



**Gracias por su atención
y participación**

José Barea Arco
jose.barea.arco.edu@juntadeandalucia.es
Centro del Profesorado de Granada
www.cepgranada.org