

Competencias:

Un modelo de gestión del aprendizaje

*M. Clavijo.
Almería 1 de marzo de 2017*



CONCEPTUALIZACION

Un marco común

Conceptualización

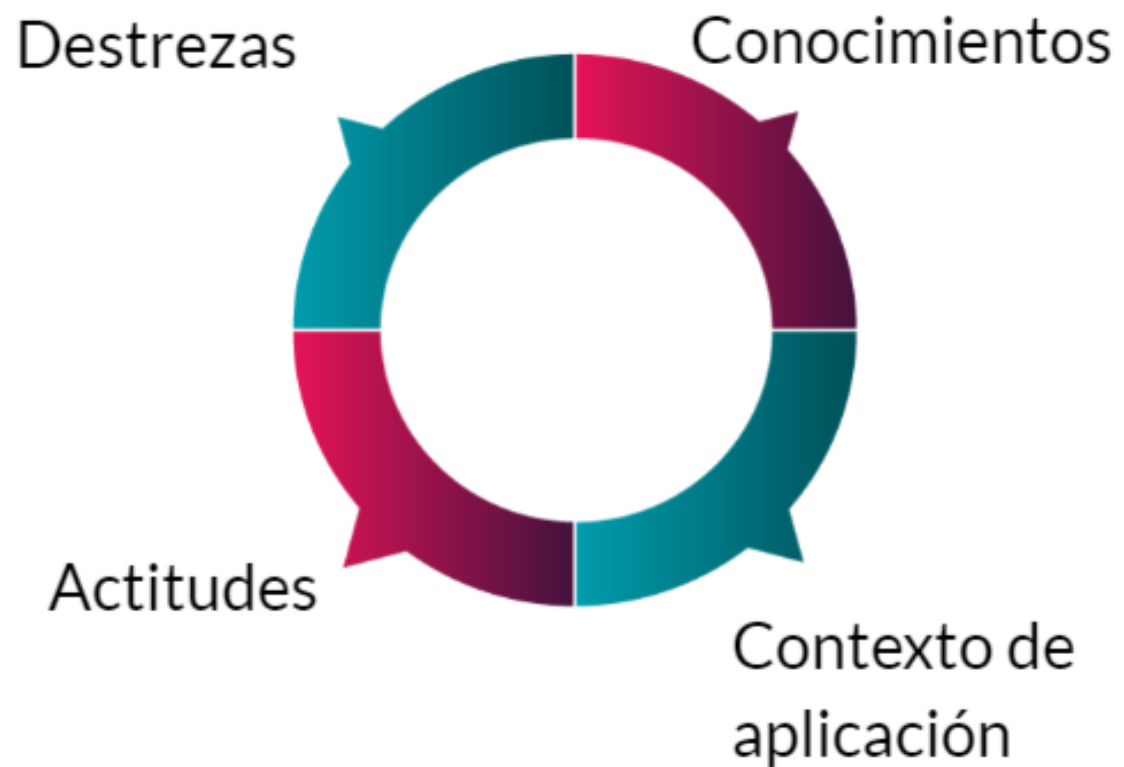
Comportamiento observable como resultados de la combinación de conocimientos, destrezas, actitudes... puestas al servicio de la resolución de un “problema”

Cada competencia reposa sobre una combinación de habilidades prácticas y cognitivas interrelacionadas, conocimientos (...), motivación, valores, actitudes, emociones y otros elementos sociales y comportamentales que pueden ser movilizados conjuntamente para actuar de manera eficaz”

OCDE -proyecto DeSeCo-, 2002, p. 8


Competencias - Desempeños

DESEMPEÑO
RESOLUCIÓN DE UNA TAREA CON EFICACIA





Competencias - Desempeños

- Las competencias son un **tipo de aprendizaje** complejo **que no se aprende, se adquiere**, en un proceso largo y en un entorno rico de experiencias e interacciones.
 - Sabemos que una persona es competente cuando la **vemos** desenvolverse en una situación de problema/reto, **aplicando un conocimiento adquirido** (sabe hacer) y **manteniendo** a la vez **una conducta** adecuada al reto (sabe ser).
 - Para que una persona adquiriera una sola competencia, es necesario que participe en un proceso continuo que incluya una **variada muestra de actividades cognitivas y conductuales**, enfrentándose a experiencias individuales y sociales que tengan una significación emocional en un entorno ético y no excluyente.
- 

5 Claves diferenciadoras

El DESEMPEÑO como concepto central: No es sólo saber algo, no es saber hacer algo, no es tener la capacidad para hacer algo. Es hacerlo

Integra dimensiones (y saberes) cognitiva, instrumental y actitudinal

Es observable y, por tanto, evaluable

Supone un aprendizaje ubicado: se aplica en un tiempo y lugar concreto

El aprendizaje (la adquisición de competencia) es gradual, no es nulo u absoluto

Competencias desde la normativa. D7/2015

Preámbulo. El currículo andaluz de Educación Primaria ha de tomar como eje estratégico y vertebrador del proceso de enseñanza y aprendizaje el desarrollo de las capacidades del alumnado y la integración de las competencias clave en el currículo educativo y en las prácticas docentes.E

Preámbulo. El aprendizaje basado en competencias incluye, además del «saber», el «saber hacer» y el «saber ser y estar».

Artículo 5. Este currículo concreta los conocimientos, las habilidades para aplicarlos en diferentes situaciones y las actitudes ante la vida, para la adquisición de las competencias clave mediante el desarrollo de aprendizajes significativos y motivadores, realizando actividades y tareas relevantes, así como resolviendo problemas complejos en contextos determinados.

Artículo 5.3. Para la adquisición de las competencias, las programaciones didácticas estructurarán los elementos del currículo en torno a actividades y tareas de aprendizaje que permitan al alumnado la puesta en práctica del conocimiento dentro de contextos diversos.

Artículo 12.3. La evaluación en la Educación Primaria tendrá en consideración el grado de adquisición de las competencias clave y el logro de los objetivos de la etapa.

Una solución ejemplar

¿QUÉ APRENDIZAJES? CONCRECIÓN CURRICULAR DE LA TAREA					EVALUACIÓN APRENDIZAJES
Contenidos	Criterios de evaluación	Indicadores de logro/ estándares	CCLV	Actividades ¹	PRUEBAS, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS
ÁREA: BIOLOGÍA Y GEOLOGÍA		TAREA: EXCURSIONES GUIADAS POR LA GEOLOGÍA ESPAÑOLA			
PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA: Temporalización: 20 sesiones, 3 sesiones semanales durante 6 semanas + 1 sesión de presentación y 1 de evaluación					
ESTRUCTURA DE LA TAREA			GESTIÓN DE LOS APRENDIZAJES EN EL AULA		
SECUENCIA DE ACTIVIDADES	SELECCIÓN DE EJERCICIOS	ACCIONES DE AULA		SESIONES (55')	MATERIALES DIDÁCTICOS Y RECURSOS DIGITALES
		ALUMNO/A	PROFESOR/A		
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD					
ACTIVIDADES	OPCIONES MÚLTIPLES		REFUERZO Y AMPLIACIÓN	OPCIONES MÚLTIPLES DE EVALUACIÓN	
PARTICIPACIÓN DE LAS FAMILIAS Y/O EL ENTORNO					
EVALUACIÓN					
REFERENTES	TÉCNICAS		INSTRUMENTOS	CRITERIOS DE CALIF.	



TAREAS

Definición de ejercicio

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



Crterios:

(1) Respuesta prefijada, (2) repetida frecuentemente (3) conductas

Definición de actividad

- La acción o conjunto de acciones orientadas a la adquisición de un conocimiento nuevo o la utilización de algún conocimiento en una forma diferente.



Crterios:

(1) Respuesta diferenciada, (2) variedad (3) comportamientos

Definición de una tarea:

La 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.



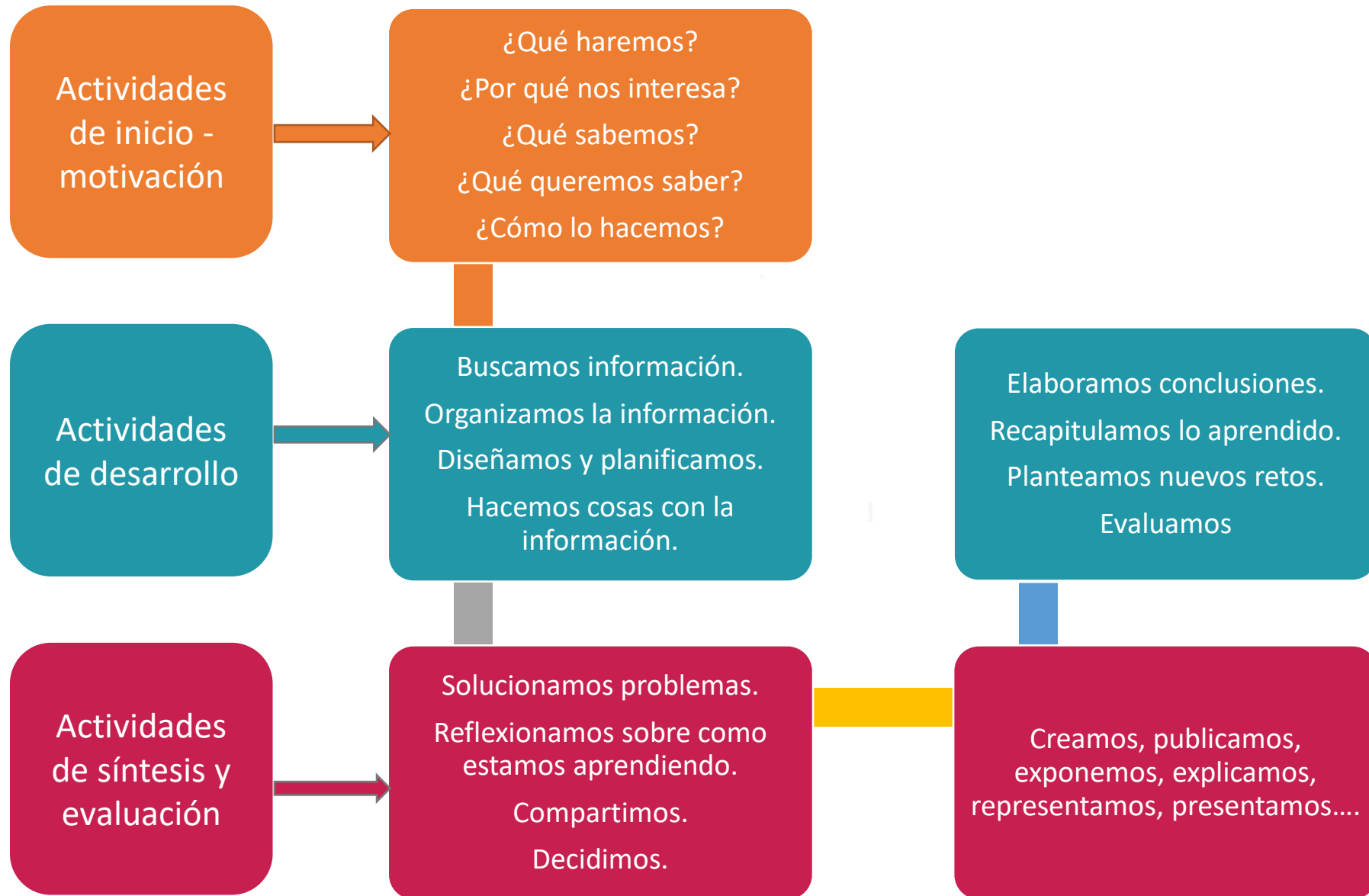
Crterios:

(1) Producto relevante, (2) Inserto en una práctica social

EJEMPLIFICACIONES DE TAREAS O PRODUCTOS.

- Realizar un reportaje periodístico.
- Hacer una entrevista.
- Realizar un debate.
- Elaborar un comic y presentarlo a concurso o publicarlo. (tiras cómicas en periódico escolar).
- Elaborar un díptico o tríptico informativo.
- Realizar una exposición.
- Elaborar y producir un anuncio publicitario.
- Hacer una emisión radiofónica.
- Realizar una visita guiada.
- Elaborar un tríptico sobre un museo de la ciudad.
- Crear un programa de radio.
- Crear una Línea de Tiempo de un acontecimiento, país, ciudad y presentarlo en un acto.
- Elaborar un folleto informativo sobre algún hecho cultural, arquitectónico.

UNA SECUENCIA DE APRENDIZAJE PARA GESTIONAR TAREAS





MODELOS DE ENSEÑANZA
MODELOS DE APRENDIZAJE

Métodos

- “El núcleo del proceso de enseñanza consiste en el **diseño de los ambientes** donde los alumnos pueden interactuar y estudiar de qué manera aprender” (Dewey, 1916).
- Un modelo de enseñanza no es sino una descripción de un ambiente de aprendizaje. Las descripciones tienen múltiples usos que van desde la **planificación de currículos, cursos, unidades didácticas y lecciones hasta el diseño del material de enseñanza**: libros y manuales, programas multimediatícos y programas de aprendizaje asistido por computadora. Joyce y Weil (1985)
- **Esquema básico**, amplio, que **estructura las tareas** de clase y que requiere el uso de estrategias como arte en la aplicación del conocimiento, para resolver cada situación Estebaranz (1994).

Métodos

Un modelo o método de enseñanza es el conjunto de decisiones que organiza y gestiona los elementos básicos de la práctica educativa: currículo, ambiente o contexto, recursos y materiales, interacción de los discentes y desempeños o ejecuciones de estos.

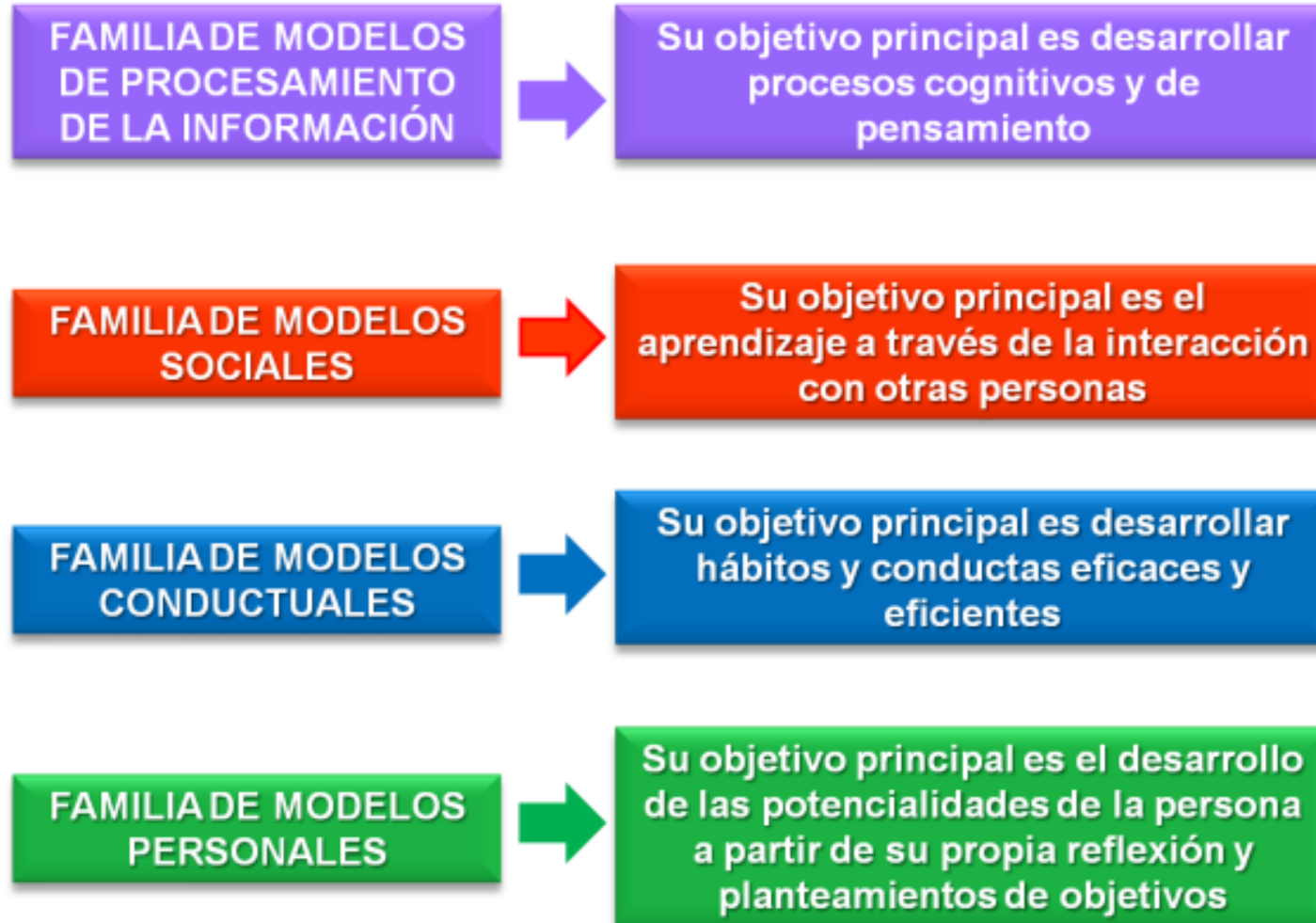
M. Clavijo (Proyecto Combas)

En la literatura especializada existen un acuerdo generalizado al afirmar la no idoneidad de una única metodología para todas las situaciones de aprendizaje (Guarro, 2002; Monterrey, 2005; De Miguel, 2005, 2007; Fernández March, 2005, 2006).

Métodos

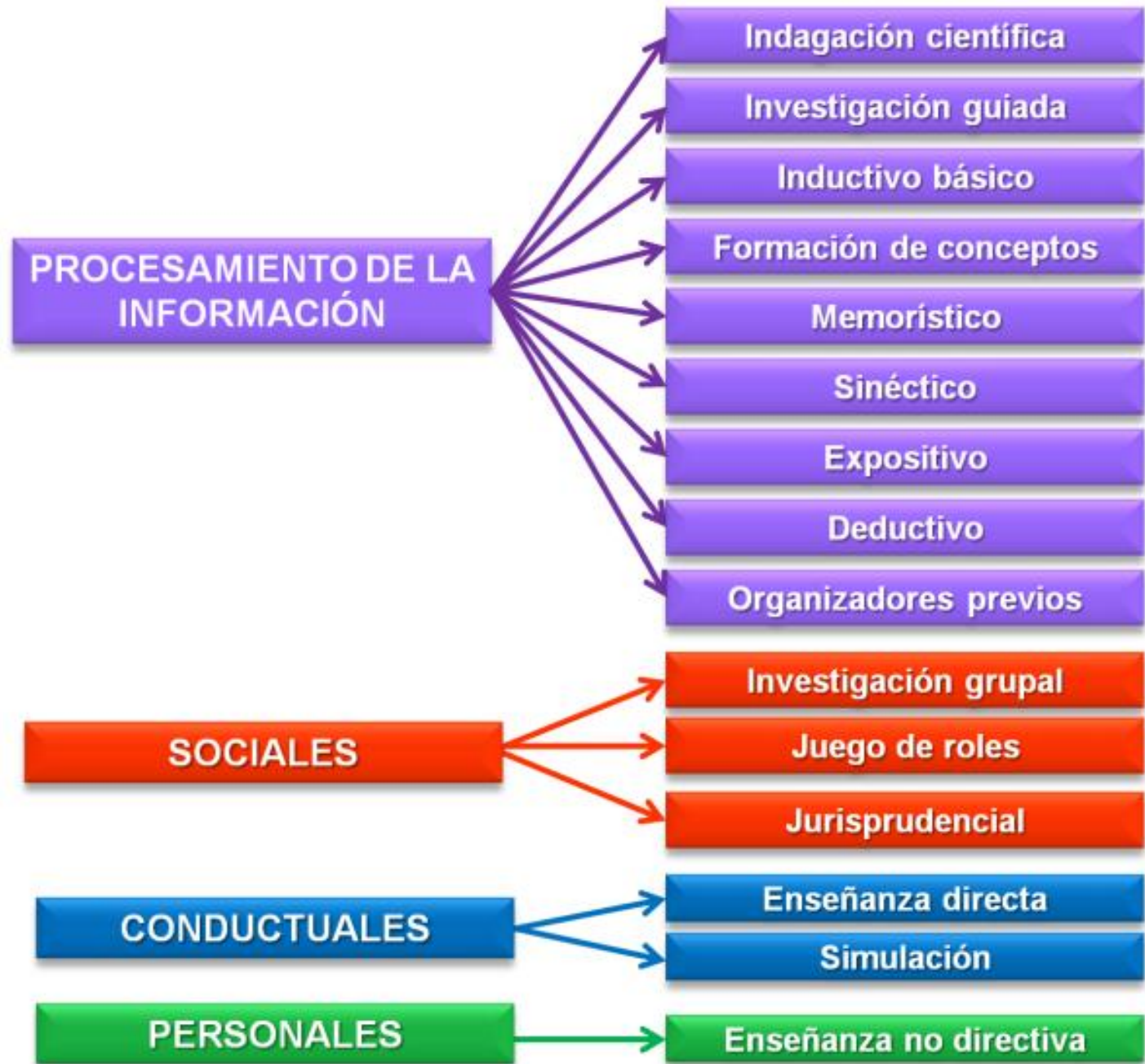
“Los docentes y autoridades escolares se ven cada vez más presionados para **mejorar el desempeño** de los estudiantes, pero muchas prácticas curriculares y de instrucción de hoy sacrifican el **aprendizaje a largo plazo por mejoramientos de corto plazo que miden estos instrumentos de evaluación**. Se les pide a los docentes que conduzcan a sus alumnos a niveles más alto de rendimiento académico, pero ellos no puede lograrse sin antes **acrecentar su repertorio de recursos didácticos**. Los docentes necesitan una **variedad de estrategias** para ocuparse del **currículo**, de **la enseñanza** y de **la evaluación** porque hoy no hay estrategias que sean válidas para todos los estudiantes” (James M. Wolf en Modelos de enseñanzas de Joyce y Marsha Weil, pp, 19-20)

Métodos



Joyce y Weil (1985)


Métodos



Joyce y Weil (1985)




Métodos

- **Enseñanza no directiva:** El alumnado es libre para explorar problemas, para decidir la respuesta y tomar decisiones. El profesorado no interviene.
 - **Enseñanza directiva:** Entrenamiento de habilidades y destrezas: se muestra el procedimiento, se realiza una práctica guiada y, después, una práctica autónoma.
 - **Simulación:** Utilización de simuladores para entrenar la conducta y lograr que, cuando se dé la situación real, sepa actuar adecuadamente.
 - **Investigación grupal:** Búsqueda de información en grupo, en la que lo más importante es la interacción del alumnado y la construcción colaborativa del conocimiento.
 - **Juego de roles:** Dramatización de situaciones “reales”, en las que cada alumno/a asume un rol dado y actúa en relación a él.
 - **Jurisprudencial:** Modelo de debate y argumentación, en grupo, en torno a temas sociales y éticos, que debe concluir con un veredicto.
 - **Inductivo básico:** Al contrario que el deductivo, consiste en partir de casos concretos,
 - **Organizadores previos:** Cuando la información a suministrar o el campo de estudios es amplio, se parte de una panorámica general del contenido y de sus relaciones (mapa conceptual, gráfico, esquema...)
- 



Métodos

- **Formación de conceptos:** Un paso más del Inductivo básico. Generación de conceptos a partir de la contraposición de datos en torno a una problemática. Requiere de planteamientos de hipótesis.
 - **Indagación científica:** Aprender ciencia haciendo ciencia, de forma guiada: (pregunta-hipótesis-experimentación y o búsqueda de información- resultados-conclusiones)
 - **Memorístico:** consiste en retener y luego recuperar información que no tiene que ser comprendida (datos, fechas, nombres,...). Requiere enseñar técnicas específicas.
 - **Sinéctico:** Proceso creativo de solución de problemas y/o de creación de productos novedosos basándose en analogías: unir dos cosas aparentemente distintas.
 - **Deductivo:** Partiendo de categorías y conceptos generales, el alumnado debe identificar y caracterizar los ejemplos concretos que se le suministran.
 - **Expositivo:** El profesorado suministra mucha información, organizada y explicada. Es adecuado cuando son temas amplios y complejos.
 - **Investigación guiada:** Similar a la indagación, pero realizando búsqueda de información en cualquier fuente, sin tener que partir de una hipótesis, pero sí de un tema a investigar.
- 

Métodos

MODELO DEDUCTIVO



CONCEPTO

El proceso **deductivo** trata de **inferir** lo que ocurre o va a ocurrir, en un caso concreto, **a partir de una ley general**. Es decir, el pensamiento va de lo general a lo particular. Esto lo diferencia del llamado método **inductivo**, que se basa en la **formulación de leyes partiendo de los hechos que se observan**. Uno y otro, en un proceso cíclico, permiten el conocimiento y la interpretación de procesos, fenómenos, seres, objetos.... Los científicos, a través de la observación y la emisión de hipótesis, llegan por inducción a describir patrones de comportamiento (leyes o teorías) y, gracias a éstas, es posible predecir lo que va a suceder en situaciones similares y explicar por qué ocurre.



Métodos

MODELO DEDUCTIVO



¿CUÁNDO ESTÁ INDICADO EL MODELO?

- Cuando se trate de analizar situaciones concretas aplicando leyes.
- Cuando queramos que clasifiquen objetos, seres vivos, cuerpos geométricos... partiendo de una taxonomía dada en la que figuren las características de cada uno de los grupos.
- Cuando busquemos predecir consecuencias, formular hipótesis, fundamentar las predicciones e hipótesis y verificarlas.

EJEMPLOS

Predecir cómo se comportará un cuerpo en caída libre, aplicando la Ley de la Gravedad.

Secuencia didáctica:

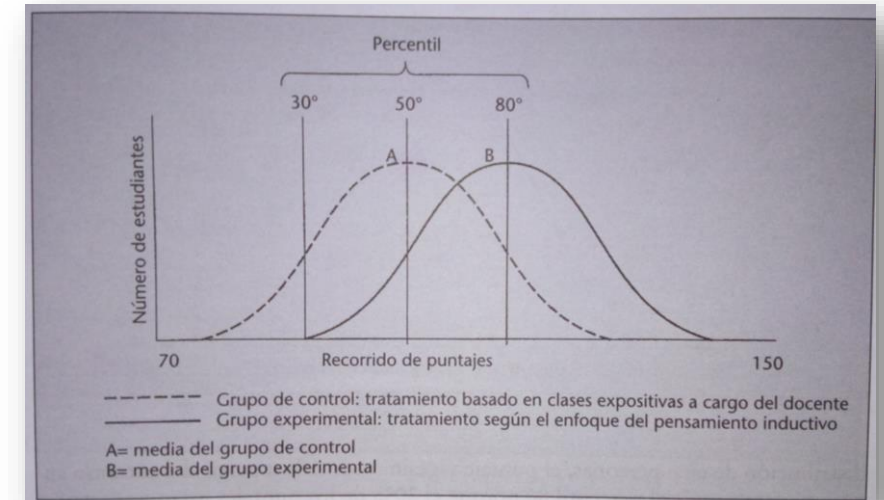
1. El/la docente, de forma expositiva, explicará la caída libre de los cuerpos y la fórmula que sirve para calcularla.
2. El alumnado realizará ejercicios y resolverá problemas similares a los explicados para comprender el proceso y aprender a resolverlos aplicando la fórmula.
3. El docente propondrá problemas referidos a contextos diferentes, introduciendo variantes, para que el alumnado prediga el comportamiento de objetos en esas situaciones y explique por qué se comportan de ese modo.

Predecir el tiempo atmosférico, utilizando la “Carta de Nubes”
Secuencia didáctica:

1. El/la docente enseña al alumnado la Carta de Nubes y, con ella, a identificar algunas de las nubes que haya en el cielo.
2. Anotarán el tiempo atmosférico que, según las nubes, se prevé que habrá al día siguiente.
3. Se comprobará el acierto o error.
4. A partir de aquí, el alumnado, con ayuda de la Carta de Nubes, practicará la predicción del tiempo.

Métodos

- *Dos grupos de alumnos participan en el estudio de una unidad de botánica cuyo centro de interés es la estructura de la vida de las plantas. Uno de los grupos estudia el libro de texto bajo la tutela del docente, quien les brinda ayuda e ilustra las estructuras con plantas que se encuentran en los terrenos de la escuela (grupo de control). El otro, (grupo inductivo) a cargo de la Doctora Bharati Baveja se le presentan un gran número de plantas rotuladas con sus nombres. El alumnado trabaja en parejas y las clasifica según las características estructurales de sus raíces, tallos y hojas. Periódicamente, las parejas comparten sus clasificaciones y les ponen nombres. A la vez se usa el método de formación de conceptos que en ocasiones amplía el nivel de conocimiento de los alumnos para inducir clasificaciones más complejas. Finalmente presenta distintos especímenes e induce al alumnado a clasificarlos según su estructura. El trabajo concluye con una recolección libre de especímenes, los cuales serán incluidos en las diferentes categorías y presentados y organizados.*
- *Prueba de control inicial sobre los conocimientos que poseían antes de comenzar la instrucción para luego dividirlos en dos grupos equivalentes en términos de desempeño.*
 - El grupo de control estudió el material con la ayuda de lecciones y clases expositivas.*
 - El grupo experimental trabajó por parejas y se ejercitó en el enfoque inductivo y la elaboración de conceptos.*



Distribución de los porcentajes de ambos grupos en la prueba posterior.

Metodologías Innovadoras propicias para la Inclusión

acneae

8

NUEVAS TENDENCIAS EN EDUCACIÓN

La pedagogía inclusiva no se puede quedar al margen de las metodologías innovadoras

8

TRABAJO COOPERATIVO 1

Estructura de trabajo centrada en la ayuda mutua

ACNEAE Desempeñar roles ajustados a sus capacidades que les permitan progresar y promocionar en sus aprendizajes



APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS O EN RETOS 2

Estrategias de aprendizaje centradas en la investigación y tratamiento de la información para la elaboración de un producto final o la resolución de un problema o reto inicial

ACNEAE Tomar conciencia de sus propios procesos ejecutivos, propiciar autonomía personal y fomento de la autoestima



FLIPPED CLASSROOM 3

El alumnado trabaja en casa los aspectos más teóricos o conceptuales por medio de ayudas técnicas o físicas, mientras en la clase practica y resuelve los elementos de la tarea

ACNEAE Ofrece material alternativo de apoyo y ayuda extra a los alumnos que más ayuda necesitan para abordar los contenidos a trabajar en el aula, pudiendo adaptar su propuesta curricular y ajustarse a su ritmo



GAMIFICACIÓN 4

Aprovechar la predisposición psicológica hacia el juego para mejorar la motivación hacia aprendizajes en principio poco atractivos

ACNEAE Fomenta la participación y autoestima del alumnado con NEAE y canaliza los focos atencionales y de control ejecutivo de los mismos en un ambiente lúdico y menos abstracto



REALIDAD AUMENTADA 5

Técnica por la que se pueden agregar elementos visuales informativos a la realidad

ACNEAE Adaptar cualquier material a las capacidades personales del mismo rompiendo las posibles barreras que pueda encontrar en sus proceso de aprendizaje



VISUAL THINKING 6

Permiten a la persona tratar esa información ayudándose de imágenes, conectores gráficos y palabras que permitan la comprensión de la misma

ACNEAE Acceso a los contenidos a todos aquellos alumnos que tengan mayores dificultades en la comprensión fonarticulatoria y tengan un mayor potencial en el procesamiento visoespacial



INTELIGENCIAS MÚLTIPLES 7

Cada alumno tiene una o varias inteligencias por las que preferentemente accede al conocimiento

ACNEAE Propicia la participación de cada alumno accediendo a la información desde su capacidad potencial, desde su inteligencia más desarrollada



ENSEÑANZA MULTINIVEL 8

Se mantiene la referencia de unos objetivos y aprendizajes comunes, se dispone de un amplio elenco de métodos y estrategias de instrucción

ACNEAE Asume la individualización, la flexibilidad y la inclusión de todos los alumnos (en el aula ordinaria), sin distinción ni exclusión por su nivel de habilidades o capacidades



Si es por el maestro, nunca aprendo
@AMarquezOrdóñez

INTELIGENCIAS MULTIPLES – UN ORGANIZADOR COMPLETO DE TAREAS

Lingüística verbal	Lógico matemática	Corporal- cinéstica	Visual - espacial
Contar historias. Llevar a cabo un debate. Escribir un poema, mito, leyenda o artículo de periódico. Hacer una presentación oral Inventar slogans. Grabar audios. Crear un programa de radio. Utilizar la tecnología para escribir...	Crear historias que contengan problemas lógicos. Traducir... a una formula... Crear una línea temporal. Diseñar y llevar a cabo un experimento. Inventar un juego de estrategia. Crear analogías para demostrar. Diseñar códigos para. Categorizar hechos para. Describir pautas de simetría en. Utilizar la tecnología para calcular.	Hacer pequeñas simulaciones... Utilizar movimientos para explicar... Hacer la coreografía de una danza. Inventar un juego de mesa o de suelo. Crear puzzles que los alumnos. Construir un... Hacer salidas para... Hacer un modelo de... Diseñar un producto para... Usar la tecnología para jugar...	Hacer gráficos, mapas, agrupaciones... Crear una exposición de diapositivas, un video o un álbum de fotos de... Diseñar un póster, boletín, o mural. Crear obras de arte que... Crear anuncios para... Variar el tamaño y forma de... Crear códigos de colores para procesos de... Inventar un juego para demostrar... Ilustrar, pintar, esculpir o construir... Usar un retroproyector para enseñar Usar tecnología para dibujar...
Leer, escribir, contar cuentos, hablar, memorizar, hacer puzzles.	Resolver problemas, cuestionar, trabajar con números, experimentar.	Moverse, tocar y bailar, hacer teatro, los trabajos manuales, los oficios manuales y el lenguaje corporal.	Diseñar, dibujar, construir, crear, soñar despierto, mirar dibujos, Leer mapas, y gráficos hacer puzzles y laberintos, imaginar cosas, soñar despierto.

Musical

Hacer una presentación que incluya acompañamiento musical sobre...
Escribir letras de canciones para...
Cantar un rap o canción que explique...
Indicar una pauta musical en...
Usar la música para fomentar el aprendizaje...
Crear un collage musical para demostrar...
Usar la tecnología musical para...

Cantar, tararear, tocar un instrumento, escuchar música.

Interpersonal

Llevar a cabo una reunión para...
Presentar problemas desde diversas perspectivas
Participar en un grupo para...
Llevar a cabo un proyecto de servicio a la comunidad...
Enseñar a otra persona a...
Planear normas o procedimientos en colaboración para...
Dar y recibir información sobre...
Utilizar alguna de tus capacidades, asumir un papel que realizar dentro del grupo...
Usar la tecnología para relacionarte...

Tener amigos, hablar con la gente, juntarse con gente.

Intrapersonal

Describir aquellas cualidades que te ayudarán a completar con éxito...
Crear una analogía personal para...
Establecer y perseguir un objetivo para...
Describir como te sientes sobre...
Explicar tu filosofía sobre...
Utilizar el aprendizaje individualizado para...
Explicar tus valores personales sobre...
Escribir un diario
Explicar las razones para aprender...
Realizar un proyecto de tu elección sobre...
Recibe la opinión de otros sobre...
Auto evalúa tu trabajo sobre...
Usa la tecnología para reflexionar sobre...

Trabajar solo, reflexionar, perseguir los intereses propios; fomentar la auto-disciplina.

Naturalista


Coleccionar y categoriza datos sobre...
Escribir un diario de observaciones sobre...
Comparar los fenómenos meteorológicos a...
Inventar categorías para...
Explicar cómo una planta o especie animal se parece a...
Realizar una taxonomía de...
Usa binóculos, microscopios, telescopios para...
Identifica las relaciones entre...
Cuida animales o plantas para aprender sobre...
Describe los ciclos y pautas de...
Especifica las características de...
Realiza una salida de campo para...
Utiliza la tecnología para explorar...

Participar en la naturaleza, hacer distinciones.



Information & Technology Skills for Student Success


The **Big6**[™]



- Define the information problem
- Identify information needed

1 Task Definition


The **Big6**[™]



- Determine all possible sources
- Select the best sources

2 Info Seeking Strategies


The **Big6**[™]



- Locate sources
- Find information within sources

3 Location & Access


The **Big6**[™]



- Engage (read, hear, view, touch)
- Extract relevant information

4 Use of Information


The **Big6**[™]



- Organize from multiple sources
- Present the information

5 Synthesis

The **Big6**[™]



- Judge the product (effectiveness)
- Judge the process (efficiency)

6 Evaluation

El Modelo Big6 desarrollado por Mike Eisenberg y Bob Berkowitz se puede definir como un **proceso sistemático** de solución de problemas de Información apoyado en el pensamiento crítico. También podría definirse como las seis áreas de habilidad necesarias para la solución efectiva y eficiente de Problemas de Información (puntos específicos y estratégicos que ayudan a satisfacer las necesidades de información).



EVALUACIÓN

EVALUACIÓN



FUNDAMENTACIÓN

Salazar Martínez (2007) indica que la evaluación en el actual sistema educativo tiene en cuenta las siguientes consideraciones:

- Los procesos educativos no son posibles sin evaluación.
- La evaluación es parte del sistema de autorregulación.
- La evaluación no es puntual, se extiende a todo el proceso educativo.
- La evaluación es continua.
- Supone un cambio de enfoque, pasar del concepto de "Educar para evaluar" (Carácter concreto, exclusivamente académico, externo y selectivo) al concepto de "Evaluar para educar", es decir, formar, orientar, ...

En definitiva, la evaluación se puede identificar como un proceso caracterizado por: (Sanmartí, 2007)

- *Recoger información*, ya sea por medio de instrumentos escritos o no.
- *Analizar esa información y emitir un juicio sobre ella.*
- *Tomar decisiones* de acuerdo con el juicio emitido.

Qué, cómo, cuándo y quién de la evaluación

Para qué evaluar.	Finalidad de la evaluación.		<i>Para conocer. Para decidir. Para mejorar</i>
Para quién evaluar	Destinatarios de la evaluación		<i>Alumnos Equipo docente. Supervisores Agencias de calidad La sociedad...</i>
Por qué evaluar.	Funciones de la evaluación.		<i>Reflexión Valoración Objetivación Calidad. Conocimiento</i>
Qué evaluar.	Determinación del objeto de la evaluación Contenidos de la evaluación.		<i>Aprendizajes. Unidades didácticas. Materiales. Diseño Uso de las TIC Desempeño de la labor docente. Programas...</i>
Cómo evaluar.	Metodología evaluativa:		
		Criterios de evaluación:	<i>Desarrollo de las capacidades señaladas en los objetivos</i>
		Instrumentos de recogida de información.	<i>Cuestionarios, cuaderno de trabajo, autoevaluación, informes. Observación directa, participación, tests, pruebas objetivas...</i>
		Procedimiento (técnica).	<i>Definición de estándares. Selección de indicadores. Matrices de evaluación. Escala de puntuaciones....</i>
Cuándo evaluar.	Temporalización de la evaluación.		<i>Al inicio. –evaluación diagnóstica A lo largo del proceso –e. procesual Final - evaluación sumativa</i>
Quién evalúa.	Agente.		<i>Profesor Alumno Grupo Agentes externos</i>
Toma de decisiones.	Juicios.		<i>Comprobación de la adquisición de la competencia. Introducción de modificaciones y mejoras en el proceso.</i>
Comunicación de los resultados.	Informe.		<i>Desde comunicación informal a memorias complejas</i>

CRITERIOS	TIPOS
Según su FINALIDAD	Diagnóstica Formativa Sumativa
Según su EXTENSIÓN	Global Parcial
Según los AGENTES	Interna: <ul style="list-style-type: none"> • Autoevaluación: Evaluación del propio rendimiento. • Heteroevaluación: Evaluación distinta a las personas evaluadas. Maestro a alumno, Consejo Escolar al Equipo Directivo... • Coevaluación: Los sujetos se evalúan entre sí. Externa
Según el MOMENTO	Inicial Procesual o continua Final
Según el CRITERIO DE COMPARACIÓN	Normativa: se evalúa en función de una norma estadística. Este tipo de evaluación no tiene sentido en el proceso de enseñanza- aprendizaje, aunque sí para decidir promociones o para otorgar títulos. Criterial: se evalúa en función de un criterio permanente establecido. Ésta sí tiene sentido en el proceso de enseñanza- aprendizaje, pues los criterios tienen que ser los mismos para todos. Actualmente se correspondería con los criterios de evaluación.
Según la METODOLOGÍA	Cuantitativa: El fin es evaluar de forma objetiva y medible. El conocimiento de los alumnos es evaluado mediante test, controles, et. Cualitativa: Su finalidad es valorar no solo el producto final sino comprender el contexto del alumnado. Se usarán técnicas de observación, entrevistas y debates.

EVALUACIÓN



Será el preámbulo de la **Orden 4 de noviembre de 2015** el que nos señale el camino para tratar este epígrafe. En él se cita lo siguiente: *“El proceso de la **evaluación** debe realizarse **mediante instrumentos y procedimientos** que promuevan, de manera paulatina, la autogestión del esfuerzo personal y el autocontrol del alumnado sobre el propio proceso de aprendizaje. En su recorrido, el alumnado puede identificar al maestro y a la maestra como tutor o tutora en el sentido originario del término, es decir, puede hallar una guía, un referente, y un acompañante de su propio crecimiento personal.”*

Además, los **referentes para la evaluación** son:

a) Los **criterios de evaluación y su concreción en estándares de aprendizaje evaluables**, tal y como aparecen recogidos en el Anexo I de la **Orden de 17 de marzo de 2015**.

EVALUACIÓN



PROCEDIMIENTOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Las estrategias o procedimientos de evaluación.

Son los pasos a seguir y las formas de proceder para buscar la información requerida a la hora de realizar la evaluación las denominamos genéricamente como procedimientos.

Las técnicas aluden al método que se utiliza para la obtención de la información sobre el proceso de aprendizaje del alumnado.

Técnicas de observación: consiste en un proceso de descripción del comportamiento de un alumno/a en particular, y los elementos considerados en dicha descripción son interpretados por el evaluador con base en ciertos criterios determinados anticipadamente.

Técnicas para la evaluación del desempeño: es un método que requiere que el estudiante elabore una respuesta o un producto que demuestre su conocimiento y habilidades.

Un **instrumento** es una herramienta específica del que se sirve una técnica para recoger datos de forma sistematizada y objetiva. Es el recurso imprescindible con el que podemos realizar de forma más operativa la práctica de la acción evaluadora.

EVALUACIÓN



MAT. C.E.6



Tarea: Análisis oferta

Investiga una oferta real sobre un artículo y la analiza aplicando porcentajes y realizando los cálculos.

50%

4

Lee y escribe con mucha fluidez; compara, ordena y representa con acierto todo tipo de números; relaciona fracciones, decimales y porcentajes, con sus representaciones gráficas y simbólicas; y redondea números decimales reconociendo el valor de sus cifras. Así interpreta y emite con coherencia información numérica y mensajes en contextos reales, simulados o en conexión con otras áreas.

3

Lee y escribe con fluidez destacable; compara, ordena y representa con frecuente acierto todo tipo de números; relaciona fracciones, decimales y porcentajes, con sus representaciones gráficas y simbólicas; y redondea números decimales reconociendo el valor de sus cifras. Así interpreta y emite con cierta coherencia información numérica y mensajes en contextos reales, simulados o en conexión con otras áreas.

2

Lee y escribe con fluidez; compara, ordena y representa con algunos errores todo tipo de números; relaciona fracciones, decimales y porcentajes, con sus representaciones gráficas y simbólicas; y redondea números decimales reconociendo el valor de sus cifras. Así interpreta y emite con ambigüedades información numérica y mensajes en contextos reales, simulados o en conexión con otras áreas.

1

Lee y escribe con poca fluidez; compara, ordena y representa con muchos errores todo tipo de números; sin llegar a relacionar fracciones, decimales y porcentajes, con sus representaciones gráficas y simbólicas ni redondear números decimales reconociendo el valor de sus cifras. Así interpreta y emite con ambigüedades e incoherencias información numérica y mensajes en contextos reales, simulados o en conexión con otras áreas.

Trabajo

* Precio de antes: 6,99€
 * Descuento: 28%
 * Precio de ahora: 5€

$$-28\% \text{ de } 6,99 = \frac{28 \times 6,99}{100} = \frac{195,72}{100} = 1,9572 = 1,95€$$

* Se ha quitado 1,95€.

* El precio final lo ha redondeado.

$$\begin{array}{r} 6,99 \\ \times 28 \\ \hline 5592 \\ + 1398 \\ \hline 195,72 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 6,99 \\ - 1,95 \\ \hline 5,04 \end{array}$$



TAREAS – PROYECTOS EJEMPLOS

TAREA:
Realizar un informe económico

9

TAREA:
Elaborar una carta y presentarla al consejo escolar y Claustro

1

TAREA:
Elaborar una representación a escala

8

TAREA:
Elaborar un díptico

2

TAREA:
Construir una encuesta y elaborar un informe sobre los resultados para presentarlo en la evaluación final

7

TAREA:
Elaborar texto explicaciones guías

3

PROYECTO ART GALLERY

TAREA:
Realizar una composición plástica.

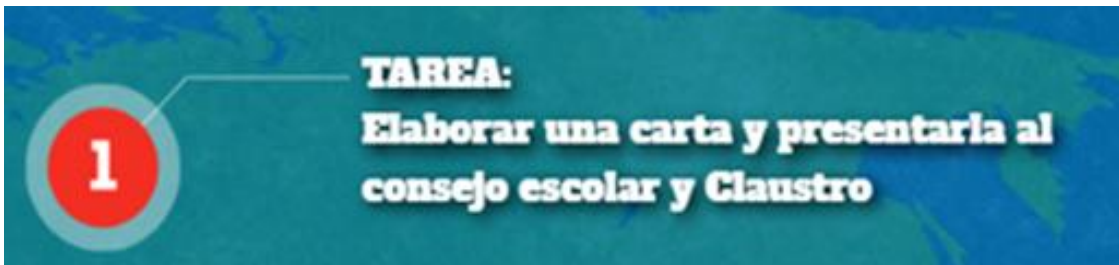
6

TAREA:
Elaboración de entrevistas.

4

5

TAREA: Elaborar textos introducciones videos, taller,...



TAREA: Elaborar una carta y presentarla al consejo escolar y Claustro

Queridos maestros y maestras.

El motivo de la presente carta es la de invitarles a la I exposición de arte en la galería ART GALLERY del CEIP Reyes Católicos.

Este trabajo ha sido un proyecto que hemos realizado el alumnado de 6º curso del colegio. En él hemos dedicado mucho esfuerzo y entusiasmo.

Dicha galería estará compuesta por ocho reproducciones y dos murales, que han sido elaborados tomando como referencia las obras de Piet Mondrian, pintor holandés vanguardista nacido en Amersfoort el 7 de marzo de 1872 y falleció en Nueva York el 1 de febrero de 1944 (El pasado 1 de febrero fue el 73 aniversario de su fallecimiento). Mondrian fue uno de los representantes principales del neoplasticismo, corriente artística en la que las obras están marcadas por líneas rectas, planos, cubos y el uso de los colores primarios en sus composiciones.

La exposición consistirá en una visita guiada en la que se ofrecerá información sobre los cuadros expuestos, la vida y la obra del pintor Piet Mondrian. Esta visita se realizará en castellano y en Inglés. También tendrán la posibilidad de visionar un audiovisual sobre el proyecto, así como de participar en un taller sobre la elaboración de diseños neoplasticistas, siguiendo la línea de Mondrian. Por último les pediremos su opinión mediante entrevistas y encuestas a fin de obtener información para mejorar en futuras exposiciones.

El día de apertura de la galería será el próximo lunes 13 de febrero, en una primera visita que hemos organizado para el claustro de profesores, el consejo escolar del centro y las representantes de madres y padres de los grupos de 6º.

El precio que hemos establecido para esta visita es de 1,10€ por persona. Algo simbólico que destinaremos a costear los gastos ocasionados y para el viaje de fin de curso.

Así pues, esperamos que hayan recibido la invitación con mucho gusto y que asistan a la apertura de la galería, y sobre todo, esperamos que se contagien de nuestro eslogan de la visita:



PIENSA, CREE, SUEÑA Y ATRÉVETE.

Wolff Disney

TAREA: Elaborar un díptico

2

I Exposición Art Gallery CEIP Reyes Católicos

Piet Mondrian



Nació en Amersfoort el 7 de marzo de 1872 y falleció en Nueva York el 1 de febrero de 1944. Desde 1892 hasta 1908 estudió en la Academia Estatal de Ámsterdam.

Comenzó su carrera como maestro de educación primaria, pero mientras enseñaba también practicaba la pintura. La mayor parte de su trabajo de este período naturalista o impresionista está constituida por paisajes. Las imágenes pastorales de su Holanda nativa representan molinos de viento, campos, y ríos, inicialmente de manera impresionista al estilo de "La escuela de La Haya", que hace al autor sucesor de Jongkind, y luego en una variedad de estilos y técnicas que documenta su búsqueda por un estilo personal. Las pinturas en las que predominan los colores malva, gris suave y verde oscuro son las más representativas de su momento inicial e ilustran la influencia de varios movimientos artísticos en Mondrian, incluso el puntillismo y los colores vívidos del fovismo, en los que se vuelca en 1908 por influencia de Jan Toorop.

Entre 1911 y 1914 estuvo en París, donde recibió la influencia cubista. Volvió a Ámsterdam y allí conoció, en 1915, a Van Doesburg, con el que fundó el grupo "De Stijl" en 1917. En torno a esta revista *De Stijl* (El estilo), publicada entre 1917 y 1926, se constituyó un grupo de artistas que recibieron la directa influencia de la "revolución cubista", entre los cuales Mondrian es el pintor más importante.

En 1919 regresó a París. En 1921 redujo su paleta a los colores primarios, blanco y negro. En 1930 se unió al grupo "Cercle et carré" y en 1931 a Abstraction-Création. En 1930 la estilista Lola Prusac crea para la Casa HERMÈS en París una línea completa de bolsos y equipajes directamente inspirados en las obras de Mondrian con recortes rojos, amarillos y azules.¹ En 1938 se marchó a Londres y en 1940 a Estados Unidos.

En la década de los años 1940, sus trabajos se volvieron más vívidos en ritmo como Broadway Boogie-Woogie o Victory Boogie-Woogie, menos estructurados al yuxtaponer áreas de colores brillantes y cálidos.

La teoría de Mondrian ha sido relevante en el siglo XX trascendiendo la pintura e influyendo en las demás expresiones estéticas: diseño, decoración, arquitectura, y escultura.

Obras expuestas en la galería

- Obra Nº 1: Composición número 4 de rojo, amarillo y azul.
- Obra Nº 2: Composición número 1 de rojo y azul.
- Obra Nº 3: Composición número 2 de rojo, amarillo y azul.
- Obra Nº 4: Composición número 3 de rojo, amarillo y azul.
- Obra Nº 5: Composición de Rombo en rojo, amarillo, azul, gris y negro.
- Obras Nº 6: Composición con rombo con rombo en amarillo, azul y negro.
- Obra Nº 7: Tableau I.
- Obra Nº 8: Composición número 3 en rojo, amarillo y azul.
- Obra Nº 9: Composición rectangular en rojo, amarillo y azul.
- Obra Nº 10: "The Last Art".

ESTA EXPOSICIÓN Y TODAS LAS ACTIVIDADES HAN SIDO
REALIZADAS POR EL ALUMNADO DE 6º DEL CEIP REYES
CATÓLICOS DEL CURSO ESCOLAR 2016-2017. (BOLLULLOS
DEL CONDADO)

6ºA

Ana Alcántara Camacho
Marta Alcántara Valdera
Raquel Alcántara Valdera
Juan Manuel Camacho Gavira
Lidia Camacho Jiménez
Alejandro Campos Raposo
Alberto Cano García
Julia Carrasco Carrasco
David Cruz Romero
Triana Domínguez Alcántara
Lahcen El Moudden
Alejandro Espina Millán
Rafael Espina Pérez
María Iglesias Villarán
María López Martínez
Claudia Martín Vargas
Julia Martínez Carrascosa
Sara Merchante Domínguez
Manuel Neble Espina
Miriam Rodríguez Camacho
Javier Urbano Jiménez
Guadalupe Valdayo Díaz
Marta Valdera Camacho
Pablo Valenciano Pérez
Anthony Vargas Salas.

6ºB

Lucía Álvarez Sánchez
Millán Balsam
Teresa de Jesús Bedoya Martín
Miguel Calvo Camacho
Ángel Camacho Pérez
Enrique Carrasco Sánchez
Iván Carrasco Valenciano
Lucía Carrellán Pérez
Adrián De La Rosa García
Nuria Díaz Barrera
Jesús Domínguez Sánchez
Julia Herrera Calvo
Lucía Iglesias Díaz
Natalia Jiménez Del Pino
Belén Lagares Ojeda
Lucía Macías Rodríguez
Sandra Martín Villarán
Clara Martínez Camacho
Laura María Ojeda Muñoz
Edurne Rocío Sánchez Camacho
Marta Soriano Malrena
Diego Suero Valenciano
Alejandro Valdayo Hernández
Rocío Valenciano Martínez
Belén Valenzuela Carrellán

*Agradecemos todo el esfuerzo de padres/madres, profesores y todas
las personas que han creído que éramos capaces de realizar semejante
trabajo.*

PIENSA, CREE, SUEÑA Y ATRÉVETE.

Wolf Disney

I Exposición Art Gallery CEIP Reyes Católicos

*Un recorrido por la esencia del color de la
mano del pintor holandés Piet Mondrian.*

1ª Exposición: lunes 13 de febrero para profesores y Consejo escolar.

2ª Exposición: lunes 20 de febrero para toda la comunidad educativa.

3

TAREA:
Elaborar texto
explicaciones guías

I Exposición Art Gallery CEIP Reyes Católicos

BIENVENIDA. (Punto 1 de encuentro)

Hola, buenas tardes, os agradecemos vuestra visita y bienvenidos a todos y a todas a esta Galería de Arte del CEIP Reyes Católicos, que, aunque sea pequeña seguro que os resultará hermosa.

Nosotros/as seremos vuestros/as guías. Yo me llamo "_____" y mi compañero/a se llama "_____".

Intentaremos explicarles de la manera más fácil la descripción de los cuadros que hemos realizado el alumnado de 6º.

Por favor, les rogamos que guarden silencio y silencien sus teléfonos móviles. Al final tendrán ocasión de preguntar aquello que deseen.

Muchas gracias, esperamos que disfruten de la visita. (Me siguen por favor)

4

TAREA:
Elaboración de entrevistas.

ENTREVISTA

Bienvenida:

Buenas tardes nos gustaría hacerle una entrevista para conocer su opinión, le importaría respondernos a unas preguntas sobre la visita.

Profesores:

- + ¿Os ha resultado interesante venir a visitar esta galería? ¿Por qué?
- + ¿Os parecería difícil de hacerlo que habéis visitado? ¿Por qué?
- + ¿Os gustaría volver a visitar de nuevo nuestra galería? ¿Por qué?

ENTREVISTA

Bienvenida:

Buenas tardes nos gustaría hacerle una entrevista para conocer su opinión, le importaría respondernos a unas preguntas sobre la visita.

Padres:

- + ¿Qué os ha parecido el taller que habéis realizado? ¿Por qué?
- + ¿Os gustaría crear una galería de arte con vuestros hijos? ¿Por qué?
- + ¿Conocíais a este pintor antes de visitar la galería?
- + ¿Qué idea tenéis ahora de él?
- + ¿Os ha gustado nuestras obras con la inspiración que tuvo el pintor Piet Mondrian? ¿Por qué?
- + ¿Estáis orgullosos del trabajo que han realizado vuestros hijos? ¿Por qué?

Despedida:

Muchas gracias por haber perdido unos minutos con nosotros para hacerle esta pequeña entrevista. Esperamos que halláis disfrutado mucho y volváis pronto.

TAREA:

Construir una encuesta y elaborar un informe sobre los resultados para presentarlo en la evaluación final

7

Encuesta

1) Señala la puntuación para cada cuestión, siendo 1 la puntuación más baja y 4 la más alta.

La calidad de las obras representadas	1	2	3	4
Las explicaciones de los guías	1	2	3	4
El montaje audiovisual	1	2	3	4
El precio de las entradas	1	2	3	4
El díptico con la información facilitada	1	2	3	4

(Os pedimos sinceridad en las respuestas, ya que para nosotros son datos importantes que analizaremos para así mejorar aspectos en futuras actividades)

2) ¿Qué creen que podíamos mejorar?

3) ¿Os gustaría que hiciésemos más exposiciones? (tacha la opción elegida)

SI

NO

4) ¿Qué obra le gustaría que hiciésemos en el futuro?

- Guernica de Picasso
- "Niña con el globo" de Banksy
- Marilyn Monroe de Andy Warhol

5) ¿Os ha parecido bien el tiempo de exposición?

ADECUADO

POCO

MUCHO

6) ¿Qué les ha parecido la exposición y el video?

BIEN

MAL

MUY BIEN

MUY MAL

Un enfoque por competencias no tiene porque ser, paradójicamente, más elitista que una pedagogía centrada en los saberes. ¿Cómo abordar el enfoque por competencias? Como una **tentativa de modernizar el currículum, adaptado a la realidad** contemporánea, en el campo del trabajo, de la ciudadanía o de la vida cotidiana. Es cierto que la ascensión de las competencias en el campo educativo va vinculada al mundo de la economía y del trabajo, pero también importa mostrar que, lejos de dar la espalda a los saberes, **el enfoque por competencias les da una fuerza nueva, vinculándolas a las prácticas sociales, a las situaciones complejas, a los problemas, a los proyectos...**