

Alejandro J. Amate Romera: alejandroamate@yahoo.es



TAREAS Y COMPETENCIAS CLAVE:

-ELABORACIÓN DE TAREAS-



ÍNDICE

- ✓ **CONCEPTO DE COMPETENCIA**
- ✓ **CÓMO TRABAJAR EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS**
- ✓ **TAREAS, ACTIVIDADES Y EJERCICIOS**
- ✓ **ELABORACIÓN DE UNA TAREA**
- ✓ **ORIENTACIONES METODOLÓGICAS GENERALES**
- ✓ **MODELOS DE PENSAMIENTO: TAXONOMÍA BLOOM**
- ✓ **METODOLOGÍAS “FAMOSAS” PARA EL TRABAJO POR COMPETENCIAS**
- ✓ **CONCLUSIONES Y VALORACIONES**
- ✓ **RECURSOS**



Concepto de Competencia

Definición del marco europeo

Una combinación de conocimientos, capacidades y actitudes adecuadas al contexto. Las competencias clave son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personales, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo” (2006)

Definición de los nuevos decretos

Una combinación de conocimientos, capacidades, destrezas y actitudes adecuadas al contexto, [que] favorece la autonomía y la implicación del alumnado en su propio aprendizaje y, con ello, su motivación por aprender. (2016)



¿Qué integran?

Competencias



Lograr el pleno desarrollo

SABER SER Y ESTAR

SABER

Ciudadanos/as

HACER

COMPETENCIAS CLAVE PARA UN

APRENDIZAJE A LO

LARGO DE LA VIDA



¿Cuáles son?

Competencia lingüística (CCL)

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)

Competencia digital (CD)

Aprender a aprender (CAA)

Competencias sociales y cívicas (CSC)

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEP)

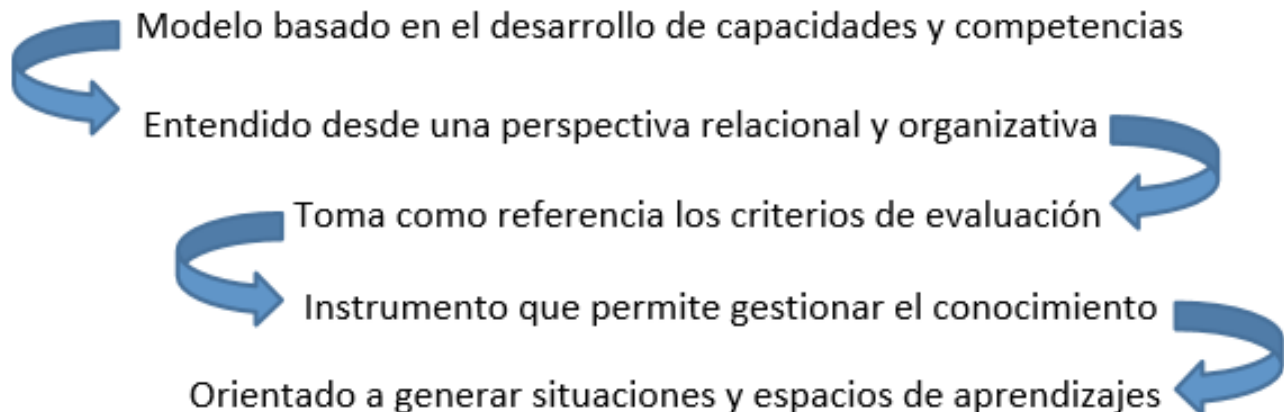
Conciencia y expresiones culturales (CEC)





Currículo andaluz ¿Cómo se organizan las enseñanzas?

Eje estratégico y vertebrador





El desarrollo educativo de las competencias clave requiere:

Un aprendizaje situado


Un aprendizaje significativo

Ofrecer situaciones problema, de aprendizaje real

Un desarrollo curricular conectado con los agentes sociales del entorno

Una conexión del currículo real del aula con las preocupaciones e intereses del alumnado

Mediante una...



**Estructura basada en
Tareas, Actividades y Ejercicios**

La cuestión fundamental es
¿cómo adquirimos las
competencias?
La respuesta es clara:
a través de las *tareas*.

No hay *competencia* sin un *contexto*

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"

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 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:

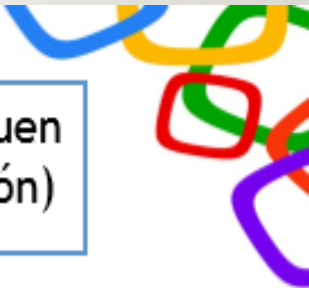
Calcular la potencia de un número entero

Análisis morfosintáctico de una oración

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

Memorizar

Usar la pipeta para medir el volumen de un líquido



Las tareas integran actividades y ejercicios y persiguen un producto social relevante (conocimiento en acción)

Tarea sencilla de varias materias

(Lengua Castellana, Lengua Extranjera, Matemáticas y Educación Plástica, Visual y Audiovisual)

Preparar un cartel informativo para un consumo responsable de TV

Actividad 1:

Analizar los hábitos televisivos

Ejercicio 1:

Escribo una lista de programas vistos.

Ejercicio 2:

Calculo el tiempo que veo TV.

Ejercicio 3:

Cuántos programas veo solo.

Actividad 2:

Debatir en clase

Ejercicio 1:

Argumento mis opiniones.

Ejercicio 2:

Respeto el turno de palabra.

En resumen... Diferencias

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...**

EJEMPLOS UDIS

EJEMPLOS DE UDIS

- Creación de la página web de un restaurante (Matemáticas)
- ¿Cuánto cuesta... cuánto vale? (Matemáticas, Lengua)
- Secuencia de UDIs de Educación física (E.F)
- Ojos que no ven... (Geografía e Historia, EPV, TIC)
- Andalucía, abierta al mundo (Lengua, Geografía e Historia, Inglés)
- El Sistema Solar a escala en el pasillo (Biología y Geología, Matemáticas)

DISEÑAR LAS
ENTRADAS A UNA
FIESTA EN EL
INSTITUTO CON
EL PRECIO

PLAN DEL VIAJE DE
ESTUDIOS DEL
INSTITUTO

ELABORAR UN
TRÍPTICO EXPLICATIVO
DE LA FACTURA DEL
AGUAY CÓMO
AHORRAR



ELABORAR UN
BLOG TURÍSTICO
DE LA LOCALIDAD

HACER UNA OBRA
DE TEATRO DEL
DESCUBRIMIENTO
DE AMÉRICA

ELABORAR UN
MENÚ SALUDABLE
PARA UNA SEMANA



Vamos a tener en cuenta...

La **intervención didáctica** del profesorado ha de orientarse a seleccionar para cada situación didáctica el método y procedimientos que son más adecuados para **lograr la motivación y la actividad del alumnado**.

¿Cómo?

El desafío para los profesores consiste, en **diseñar experiencias** de aprendizaje en las que los discentes puedan, desde sus formas de ver y comprender la realidad, construir nuevos **aprendizajes significativos** y formular y aplicar soluciones a las situaciones problemáticas debidamente contextualizadas.

Estrategias metodológicas en la práctica de aula para facilitar el desarrollo de las competencias

Proyectos de trabajo, realización de tareas,
proyectos interdisciplinarios, resolución de
problemas, talleres...

Actividades con distintas
organizaciones espacio-temporales,

Actividades que contemplen contextos y
entornos diferentes

Actividades que tengan
en cuenta diversos agrupamientos

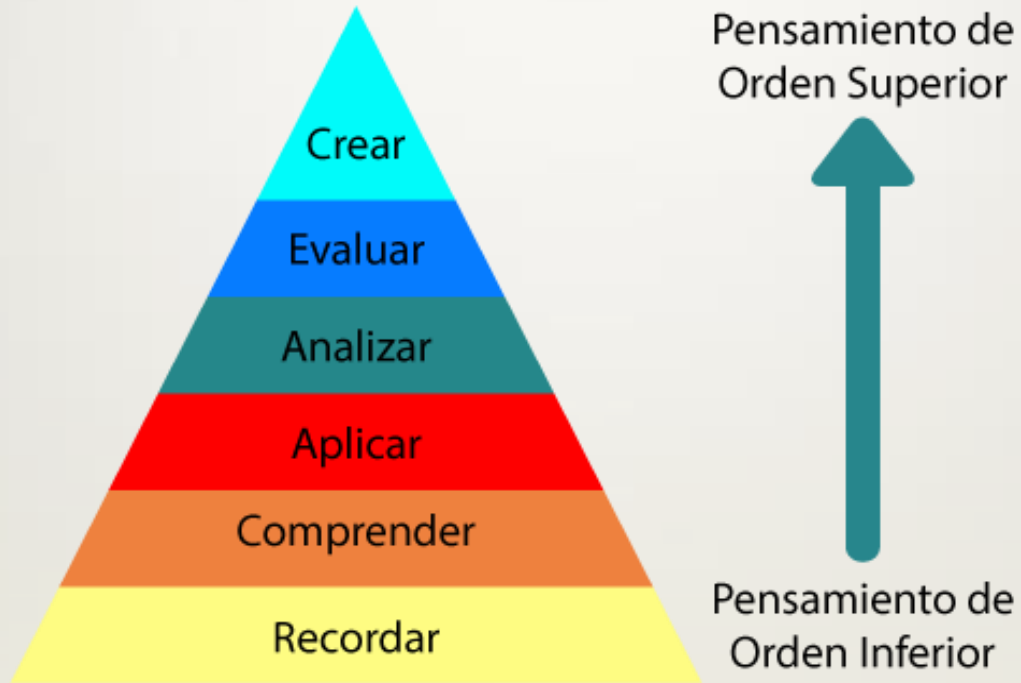
Escenarios

Actividades que respondan a la diversidad del alumnado

Actividades que integren el uso eficaz de las tecnologías de la información y la comunicación



MODELOS DE PENSAMIENTO



Taxonomía de Bloom

REVISIÓN DE LA TAXONOMIA DE BLOOM

(ANDERSON & KRATHWOHL, 2000)

CATEGORIA	RECORDAR	COMPRENDER	APLICAR	ORDEN SUPERIOR		
				ANÁLIZAR	EVALUAR	CREAR
DESCRIPCIÓN	Reconocer y traer a la memoria información relevante de la memoria de largo plazo.	Habilidad de construir significado a partir de material educativo, como la lectura o las explicaciones del docente.	Aplicación de un proceso aprendido, ya sea una situación familiar o en una nueva.	Descomponer el conocimiento en sus partes y pensar en cómo estas se relacionan con su estructura global.	Ubicada en la cúspide de la taxonomía original de 1956, Evaluar es el 5° proceso. Consta de comprobación y crítica.	Nuevo en esta taxonomía. Involucrar reunir cosas y hacer algo nuevo. Para llevar a cabo tareas creadoras, los aprendices generan, planifican y producen.
Verbos Indicadores de procesos cognitivos + ejemplos	<p>RECONOCER Identifique las ranas en un diagrama de diferentes tipos de anfibios. Encuentre un triángulo isósceles en su vecindario. Conteste cualquier pregunta de falso o verdadero.</p> <p>RECORDAR Nombre 3 autoras latinoamericanas del siglo XIX. Escriba las tablas de multiplicar.</p> <p>LISTAR DESCRIBIR RECUPERAR DENOMINAR LOCALIZAR</p>	<p>INTERPRETAR Traduzca el problema de un relato en una ecuación algebraica.</p> <p>EJEMPLIFICAR Nombre un mamífero que viva en nuestra área.</p> <p>CLASIFICAR Agrupe animales nativos en sus correspondientes especies.</p> <p>RESUMIR Elabore una lista de los puntos clave de un artículo dado.</p> <p>INFERIR Lea un diálogo entre 2 personajes y extraiga conclusiones de sus relaciones pasadas</p> <p>COMPARAR Explique porque el corazón se parece a una bomba.</p>	<p>EJECUTAR Oralmente lea un pasaje en una lengua extranjera. Lance correctamente una bola de béisbol.</p> <p>IMPLEMENTAR Diseñe un experimente para observar cómo crecen las plantas en los distintos tipos de suelo. Corrija el texto de un escrito dado. Elabore un presupuesto.</p> <p>DESEMPEÑAR USAR</p>	<p>DIFERENCIAR Dibuje un diagrama que muestre los personajes principales y secundarios de una novela.</p> <p>ORGANIZAR Ubique los libros en la Biblioteca de la escuela, ordenados en categorías.</p> <p>ATRIBUIR Determine la motivación de un personaje en una novela o cuento corto.</p> <p>COMPARAR DECONSTRUIR DELINEAR ESTRUCTURAR INTEGRAR</p>	<p>COMPROBAR Participe en un grupo de redacción y retroalimente a los compañeros en cuento a la organización y lógica de los argumentos.</p> <p>CRITICAR Escoja el mejor método para resolver un problema matemático.</p> <p>REVISAR FORMULAR HIPÓTESIS EXPERIMENTAR JUZGAR PROBAR DETECTAR MONITOREAR</p>	<p>GENERAR Con base en una lista de criterios, escriba algunas opciones para mejorar las relaciones interraciales en la escuela.</p> <p>PLANEAR Prepare fichas gráficas para una representación multimedia sobre insectos.</p> <p>PRODUCIR Escriba un diario desde el punto de vista de un soldado. Construya un hábitat para las aves acuáticas locales.</p> <p>DISEÑAR CONSTRUIR IDEAR TRAZAR ELABORAR</p>



RECORDAR/
MEMORIZAR



ENTERDER/
COMPRESIÓN



APLICAR/
APLICACIÓN



ANALIZAR/
ANÁLISIS



EVALUAR/
SINTESIS



CREAR/(1990)
EVALUAR(1956)

Definir	Traducir	Interpretar	Distinguir	Componer	Juzgar
Repetir	Discutir	Aplicar	Analizar	Concluir	Apreciar
Recordar	Describir	Emplear	Diferenciar	Proponer	Evaluar
Numerar	Reconocer	Usar	Calcular	Diseñar	Estimar
Nombrar	Explicar	Demostrar	Experimentar	Formular	Valuar
Relatar	Expresar	Dramatizar	Probar	Arreglar	Revisar
Subrayar	Identificar	Practicar	Comparar	Ensamblar	Seleccionar
Describir	Localizar	Ilustrar	Contrastar	Coleccionar	Escoger
Encontrar	Informar	Operar	Criticar	Construir	Medir
Identificar	Revisar	Planear	Diagramar	Crear	Lograr
Relacionar	Contar	Programar	Inspeccionar	Arreglar	Calificar
	Definir	Completar	Debatir	Validar	Componer

Análisis Modelos de pensamiento

Modelos de pensamiento	Características	Expresiones culturales
Reflexivo	Personalización	Ideas/Concepciones
Analítico	Encuadre	Datos/Hechos
Lógico	Orden	Normas/Reglas
Crítico	Cuestionamiento	Criterios/Razones
Analógico	Comparación	Metáforas/Modelos
Sistémico	Relación	Modelos/Teorías
Deliberativo	Decisión	Criterios/Normas
Práctico	Actuación	Técnicas/Programas
Creativo	Inventiva	Ideas nuevas/Diseño

EJEMPLOS de tareas y actividades. Competencias asociadas

Reflexivo

Preparar una **PRESENTACIÓN** sobre un tema

CAA. CCL

Crítico

Preparar y celebrar un **DEBATE**.
Dar razones (cuidar los argumentos)

SIEP. CSYC

Deliberativo

Formar **comisiones** para consensuar las **NORMAS DE LA CLASE**, etc...

SIEP. CSYC

Analítico

Elaborar un **INFORME**, recopilando datos y analizándolos

CMCT. CAA

Analógico

DETECTAR las metáforas, las comparaciones, las analogías en una explicación oral

CCL. CEC

Práctico

Aplicar las **instrucciones** recibidas para la **ELABORACIÓN DE UN ÁRBOL GENEALÓGICO**, etc.

CCL. CD

Lógico

Elaborar un **TRÍPTICO INFORMATIVO**: funcionamiento de...

CMCT. CEC. CCL

Sistémico

Aprender a **relacionar distintas teorías**: **REELABORAR UNA PREGUNTA DEL LIBRO DE TEXTO**

CAA. CCL

Creativo

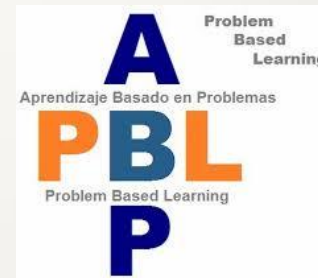
Escribir un **MICRORRELATO**; un **POEMA**. Diseñar y preparar **ACTIVIDADES CULTURALES**

CEC. CAA

Como mínimo. Seguro que, según la actividad o tarea, se asociarán otras competencias

METODOLOGÍAS “DE MODA” PARA EL TRABAJO POR COMPETENCIAS

- **APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS (ABP):** se pretende que el estudiante construya su conocimiento sobre la base de problemas y situaciones de la vida real y que, además, lo haga con el mismo proceso de razonamiento que utilizará cuando sea profesional. Se usan los problemas como punto de partida para la adquisición de nuevos conocimientos.
- **APRENDIZAJE COOPERATIVO:** es un modelo de aprendizaje que, frente a los modelos competitivo e individualista, plantea el uso del trabajo en grupo para que cada individuo mejore su aprendizaje y el de los demás. En este modelo hay, por tanto, un doble objetivo: aprender los objetivos previstos en la tarea asignada y asegurarse de que todos/as los/as miembros del grupo lo hacen.



METODOLOGÍAS “DE MODA” PARA TRABAJO POR COMPETENCIAS

- **APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS:** consiste en la realización de un proyecto, normalmente de cierta envergadura y en grupo. El desarrollo del proyecto empieza con una pregunta generadora. Esta no debe tener una respuesta simple basada en información, sino requerir del ejercicio del pensamiento crítico para su resolución
- **AULA INVERTIDA (FLIPPED ROOM):** el alumno adquiere conocimientos nuevos fuera del aula (generalmente a través de vídeos preparados con esa intención) dedicando el tiempo de clase a debates, consulta de dudas y realización de tareas y proyectos para practicar y poner en práctica lo aprendido.



METODOLOGÍAS “DE MODA” PARA TRABAJO POR COMPETENCIAS

- **GAMIFICACIÓN:** es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos. Facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una **experiencia positiva** en el usuario.



TAREA: ELABORAR LA TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA DE UNA TAREA PARA LLEVAR AL AULA Y EVALUARLA

Actividad 1: Fundamentar la necesidad de elaborar tareas para desarrollar las competencias clave

Ejercicio 1: Ideas previas sobre qué es una competencia clave. Lluvia de ideas

Ejercicio 2: Lectura-recordatorio del concepto de competencia

Metodología	Temporalización	Recursos	Procesos cognitivos	Escenarios
Gran grupo y expositiva	30 min	Ordenador, proyector	Reflexivo Recordar; Entender	Individual

Actividad 2: Elaborar una tarea I

Ejercicio 1: Conocer las definiciones de ejercicio, tarea y actividad y las diferencias entre las tres.

Ejercicio 2: Completar un documento elaborando una tarea con sus actividades y ejercicios

Ejercicio 3: Exponer una síntesis de la tarea elaborada en grupo

Ejercicio 4: Evaluar tareas de otros grupos

Metodología	Temporalización	Recursos	Procesos cognitivos	Escenarios
Expositiva . Grupos cooperativos	75 min	Ordenador, proyector, ficha-guión	Sistémico, deliberativo, práctico, creativo, crítico Entender; Aplicar; Evaluar; Crear	Individual, comunitario y escolar

Actividad 3: Completar la tarea

Ejercicio 1: Estrategias metodológicas generales, procesos cognitivos, escenarios y contextos

Ejercicio 2: Completar metodología, procesos cognitivos, temporalización, escenarios y contextos

Metodología	Temporalización	Recursos	Procesos cognitivos	Escenarios
Grupos cooperativos	40 minutos	Ordenador, proyector, ficha, internet, desarrollo curricular en Andalucía	Deliberativo, práctico, Entender, Aplicar	Individual, comunitario y escolar

RECURSOS FORMACIÓN

[Guía para la formación en centros sobre las competencias básicas.](#) Se trata de una guía muy completa en la que encontraréis todos los materiales de consulta de COMBAS-PICBA, además de ejemplos de las diferentes actividades realizadas por algunos de los centros participantes. Para descargarla, en la pestaña formato seleccionad **rar**. Una vez descargado el archivo, hay que descomprimirlo y aparecerá una carpeta. se abre la carpeta y se hace doble clic sobre el archivo llamado **index.html**. la guía se abrirá en el navegador. Todos los documentos que contiene están en pdf.

[Proyecto Atlántida.](#) Web oficial del Proyecto, con materiales y propuestas de participación. Sitio indispensable, no olvidemos que el planteamiento de la junta de Andalucía está basado en él.

[Atlántida Granada.](#) Uno de los sitios sobre competencias más activos en la actualidad. Contiene bastante información sobre competencias y, si algun@ os animáis, podéis ponerlos en contacto con ellos para participar.

[Página oficial del MEC sobre competencias clave.](#) No puede faltar.

[Educación en competencias.](#) Sitio interesante del CEP de Córdoba.

RECURSOS PRÁCTICOS

www.educacioncienciastic.com : aunque está orientado a Biología pero están muy claros los proyectos que plantean, la estructura del mismo.... da ideas de cómo poder implementarlo en clase. Evidentemente no de contenidos pero interesante en cuanto a la forma. Además tienen también un apartado de herramientas, recursos....

[Recursos Ministerio de Educación](#) : portal de portales en el que se presenta una muy amplia colección de recursos y experiencias en el aula de diferentes materias y niveles

[Procomun](#): portal con una enorme cantidad de recursos y artículos de todas las materias y niveles. Muy recomendable.

[Revista Situate](#) : revista de la Consejería de Canarias con situaciones de aprendizaje (UDIs) de diferentes materias y niveles.

[Blog de Ana Basterra: materiales y recursos](#) : Materiales, recursos y un montón de ideas y sugerencias, especialmente para el ámbito socio-lingüístico

[Material didáctico y programación Gobierno Vasco](#) : En vasco y castellano. Plantillas para programación y recursos didácticos (situaciones-problema) para diferentes materias y niveles

[Lecciones de historia](#) : Blog de Rosa Liarte, uno de las referencias obligadas del flipped room (clase invertida). Blog con numerosos recursos y experiencias de aula de Geografía e Historia

TUTORIALES APLICACIONES WEB

PROCESADORES DE TEXTO

[WRITER](#)

TRABAJO COLABORATIVO/OFIMÁTICA ONLINE

[GOOGLE DOCS](#)

[GOOGLE DRIVE](#)

BLOGS Y WIKIS

[BLOGGER](#)

[WIKISPACES](#)

MAPAS CONCEPTUALES

[BUBBL.US](#)

[FREEMIND](#)

LÍNEAS DEL TIEMPO

[XTIMELINE](#)

[GOOGLE MAPS](#)

ALOJAMIENTO EN LA NUBE

[SCRIBD](#)

[ISSUU](#)

[CALAMEO](#)

EDICIÓN DE IMÁGENES

[GIMP](#)

AVATARES

[VOKI](#)

TABLONES Y MUROS

[WALLWISHER](#)

POSTERS DIGITALES

[GLOSTER](#)

SONIDO/PODCASTS

[AUDACITY](#)

[IVOOX](#)

[REDKARAOKE](#)

GENERADOR DE COMICS

[STRIPGENERATOR](#)

[STRIPGENERATOR2](#)

CREACIÓN DE LIBROS VIRTUALES

[MY SCRAPBOOK](#)

CREACIÓN DE GRÁFICOS ONLINE

[CHARTGO](#)

PRESENTACIONES

[SLIDESHARE](#)

[PREZI](#)

[PHOTOPEACH](#)

[IMPRESS](#)

**GRACIAS POR
VUESTRA ATENCIÓN
Y TRABAJO**