

## **De una tarea a un mundo de posibilidades "D'una tasca a un món de possibilitats"**

**Beatriz Barrero Fernández**

**Jesús Domingo Segovia**

Universidad de Granada

---

### **Presentación**

El siguiente trabajo trata de la importancia que pueden adoptar las tareas globalizadoras como promotoras de las competencias básicas. Este tipo de actividades proporcionan al sujeto que las realiza una serie de conocimientos, capacidades, habilidades y destrezas que le permiten desenvolverse y desarrollarse de manera satisfactoria en la sociedad. Dando lugar, de este modo, el aprendizaje a lo largo de la vida -Lifelong learning- (Bolívar y Pereyra, 2006).

La LOE (2006) ha sido nuestra primera ley educativa que ha introducido el término competencias, afectando así a la configuración de los currículum; obligando a que cada centro elabore su Proyecto Educativo de Centro en base a la nueva ordenanza que incluya las competencias:

*"Los currículos establecidos por las administraciones educativas, y la concreción de los mismos que los centros realicen en sus proyectos educativos se orientarán a facilitar la adquisición de dichas competencias"* Real Decreto de Enseñanzas Mínimas (art. 7.2).

Las competencias constituyen un tipo de aprendizaje que se sitúa entre los comportamientos y las capacidades. La definición de los aprendizajes básicos en términos de competencias, presenta una importante ventaja: invita a considerar conjuntamente tanto la materia (contenidos) como la forma (actividades). Siendo la competencia una forma de utilización de todos los recursos disponibles (saberes, actitudes, conocimientos, habilidades, etc.)

Según el Proyecto Atlántida (2007), la inserción de las competencias básicas en los currículum escolares tiene varias finalidades; en primer lugar, facilita la incorporación de determinados aprendizajes a las diversas materias curriculares; en segundo término, permite que los estudiantes pongan en funcionamiento sus aprendizajes para afrontar con éxito los conflictos de la vida cotidiana. Y por último, permite conocer cuáles son los contenidos y criterios de evaluación indispensables en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Parfraseando a Jones (1995) distinguimos cuatro características que para nosotros son esenciales a la hora de poner en marcha proyectos relacionados con competencias básicas. En primer lugar, la competencia está estrechamente relacionada con el interior, relativo a la persona, y con el exterior, concerniente a lo social. Los sujetos interiorizamos una capacidad que posteriormente será mostrada en presencia de otros, con la intención de ser aceptados. En segundo término, la adquisición y realización de las competencias tiene lugar en las prácticas cotidianas de la vida.

Adquiri ndolas de manera inconsciente mediante pr cticas rutinarias que encajen con las reglas y comportamientos que la sociedad apoya.

Como ya se ha venido apuntando, la  nica v a para que los alumnos/as interioricen los aprendizajes imprescindibles es a trav s de tareas o actividades, que previamente haya planeado el centro, y que cumplan con una serie de requisitos: 1) que implique al alumnado en la consecuci n de los objetivos establecidos por la instituci n; 2) que incluya instrucciones completas y claras; que sean actividades razonables adaptadas a las capacidades de los alumnos y a los medios de los que disponga el centro; 3) que se desarrollen de forma l dica para que motiven a los alumnos/as; y, 4) que favorezcan la adquisici n de los saberes esenciales de los que hablamos Tenbrink (1984).

En definitiva, las tareas juegan un papel esencial, enriquecen en el curr culum y favorecen a la adquisici n de las competencias b sicas. Son oportunidades que los profesores proporcionan al alumnado para que este adquiera habilidades y destrezas que le deriven a la interiorizaci n de los llamados "saberes esenciales", por lo tanto la b squeda de las mejores tareas, para lograr que el mayor n mero de alumnos(as) adquieran las competencias b sicas, constituye el n cleo esencial de cualquier transformaci n de un dise o curricular en curr culum (Proyecto Atl ntida, 2007)

En este sentido, nuestra intenci n con este trabajo giran en torno a: promover el trabajo integrado de competencias b sicas en el curr culum imprescindible mediante buenas tareas globalizadoras; mostrando un ejemplo de lo que podr a ser una tarea globalizadora promotora de las competencias b sicas, para que los lectores puedan hacerse a la idea de lo que son y de lo que suponen este tipo de actividades.

#### Propuesta de tarea globalizadora

- T tulo de la actividad: Cuaderno de viaje
- Destinatarios: Alumnos/as de segundo nivel tercer ciclo de Educaci n Primaria, correspondiente al sexto curso acad mico de la Ense anza General B sica, de cualquier centro educativo.
- Temporalizaci n: En sesiones alternativas en cada materia, a lo largo del  ltimo trimestre.
- Desarrollo: La/s tarea/s que proponemos a lo largo del siguiente trabajo, desarrolladas a lo largo de diversas sesiones, ayudar n a que el alumno/a adquiera los aprendizajes b sicos propuestos por cada centro educativo. La tarea general, que a su vez posee una serie de sub-tareas, consistir  en proponer a los alumnos/as de este nivel educativo que organicen su viaje fin de curso.

En nuestra propuesta se tendr n en cuenta los componentes que debe tener cualquier tarea, estos son:

- Competencia: Que se va adquirir en el desarrollo de la tarea.
- Contexto: Contexto o situaci n real en la que se va a desarrollar la competencia.
- Contenidos: Contenidos necesarios que debe poseer el alumno para realizar la tarea.
- Recursos: Elementos necesarios para llevar a cabo la tarea.

#### Actividades/ tareas

A continuaci n se proponen tres actividades, cada una de las cuales se desarrollar  en dos o m s sesiones, dependiendo de la complejidad de la actividad.

1	Competencia en comunicaci�n ling�stica	5	Competencia social y ciudadana
2	Competencia matem�tica	6	Competencia cultural y art�stica
3	Competencia en el conocimiento y la interacci�n con el mundo f�sico	7	Competencia para aprender a aprender
4	Tratamiento de la informaci�n y competencia	8	Autonom�a e iniciativa persona

digital		
---------	--	--

*Actividad 1*

<b>T�tulo:</b> Cu�l ser� el destino de nuestro viaje									
<b>Situaci�n de aprendizaje:</b> Todos los alumnos de sexto de primaria reunidos en el sal�n de actos del centro. La actividad propuesta tendr� lugar a una hora en la que no se vea afectado el horario normal de las materias, pudi�ndose desarrollar a la hora de tutor�a. En ella deber� estar presente el profesorado tutor del grupo/s que asista/n a la reuni�n.									
<b>Secuencia de actividades:</b> <i>Actividad n�1:</i> Una vez repartidos en peque�os grupos de trabajo (pudiendo estar estos compuestos por cinco o seis personas), el profesor responsable informar� de la secuencia de la actividad. En primer lugar es necesario que los alumnos busquen informaci�n a trav�s de internet sobre posibles destinos de viaje, debiendo de tener estos los 3 requisitos propuesto por el colectivo docente (que sea un lugar al que se pueda ir en tren o en autob�s; un lugar calificado por su inter�s l�dico y cultural, en el que se puedan realizar al menos 5 actividades culturales; y por �ltimo, debe estar dentro del territorio Espa�ol). <i>Actividad n�2:</i> Tras dejar unos treinta minutos aproximadamente para que los peque�os grupos elijan finalmente un destino, dar� comienzo a la puesta en com�n, donde cada grupo dar� a conocer el destino que hayan elegido argumentando las razones de su elecci�n. <i>Actividad n�3:</i> Finalizada la exposici�n y tras conocer las propuestas de los compa�eros, dar� comienzo la elecci�n del lugar. Para ello se ha pensado en realizar unas elecciones p�blicas, gestionadas por el propio alumnado bajo la supervisi�n del profesorado. En caso de que no hubiese unanimidad, se realizar� un sorteo con las propuestas m�s votadas.									
<b>Recursos:</b> Una sala en la que pueda participar todo el alumnado, con los ordenadores necesarios y la debida conexi�n a internet. Material fungible para el desarrollo de las elecciones.									
<b>Contenidos:</b> Los alumnos deber�n poseer las nociones b�sicas para manejarse en la red.									
<b>Etapas educativas:</b> Segundo nivel del tercer ciclo de Educaci�n Primaria									
Materias relacionadas	Objetivos de etapa	CB							
		1	2	3	4	5	6	7	8
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Educaci�n para la ciudadan�a y los derechos humanos</li> <li>▪ Conocimiento del medio natural, social y cultural</li> <li>▪ Lengua castellana y literatura</li> <li>▪ Educaci�n art�stica</li> </ul>	Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadan�a y respetar los derechos humanos, as� como el pluralismo propio de una sociedad democr�tica.	X		X		X	X	X	X
	Desarrollar h�bitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio as� como actitudes de confianza en s� mismo, sentido cr�tico, iniciativa personal, curiosidad, inter�s y creatividad en el aprendizaje.	X		X				X	X
	Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana	X							
	Conocer y valorar su entorno natural, social y cultural, as� como las posibilidades de acci�n y cuidado del mismo.			X			X	X	
	Iniciarse en la utilizaci�n, para el aprendizaje, de las tecnolog�as de la informaci�n y la comunicaci�n desarrollando un esp�ritu cr�tico ante los mensajes que reciben y elaboran.				X			X	X

	Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.					X		X	X
--	---	--	--	--	--	---	--	---	---

A continuación mostramos cuáles son los conocimientos, los descriptores, las destrezas, las habilidades y/o los objetivos alcanzados en cada una de las competencias a lo largo de la actividad

Qué supone en cada competencia el desarrollo de la actividad nº1	
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>... Escuchar</li> <li>... Exponer</li> <li>... Analizar</li> <li>... Dialogar</li> <li>... Tener en cuenta otras opiniones</li> <li>... Expresar ideas y emociones</li> <li>... Organizar la información</li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>... Percibir el espacio físico</li> <li>... Identificar preguntas o problemas</li> <li>... Obtener soluciones</li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>... Buscar, seleccionar, registrar, tratar y analizar la información</li> <li>... Trabajar en entornos colaboradores</li> <li>... Emplear las TIC</li> <li>... Procesar y gestionar adecuadamente la información</li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>... Comprender diferentes puntos de vista</li> <li>... Expresar ideas y escuchar las ajenas</li> <li>... Valorar conjuntamente los intereses individuales y los del grupo</li> <li>... Respetar decisiones del grupo</li> </ul>
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>... Trabajar de forma colaborativa</li> </ul>
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>... Ser consciente de las propias capacidades</li> <li>... Adquirir responsabilidades</li> <li>... Plantearse preguntas</li> <li>... Plantear metas alcanzables</li> <li>... Aprender de los demás</li> <li>... Identificar y manejar respuestas diversas</li> </ul>
8	<ul style="list-style-type: none"> <li>... Responsabilidad</li> <li>... Adquirir criterios propios</li> <li>... Imaginar proyectos</li> </ul>

*Actividad 2*

<p><b>Título:</b> Presupuesto del viaje y posible financiación</p> <p><b>Situación de aprendizaje:</b> Una vez que se haya decidido el lugar al que los alumnos de sexto desean ir, se organizarán pequeñas comisiones, constituidas por unos 10 alumnos/as y un profesor responsable para comenzar con la segunda tarea. El tiempo estimado para la misma será de dos sesiones de trabajo (sin tener en cuenta la actividad nº2).</p> <p><b>Secuencia de actividades:</b> <i>Actividad nº1:</i> La primera actividad como su nombre indica será la de realizar un presupuesto del viaje. En ella los alumnos deberán de contemplar todos los gastos que se ocasionarán en el transcurso de los días, desde la salida del colegio hasta el regreso a casa. Por tanto la tarea encomendada a los alumnos girará en torno a; gastos de transporte, alojamiento, actividades, dietas, etc. Una vez recogida la información deberán cuantificar cual es el gasto por alumno.</p>
--

<b>Actividad n°2:</b>										
Previstos los gastos, y con intención de colaborar aportando ayuda económica, los alumnos pueden realizar diversas actuaciones, como por ejemplo, representar una obra de teatro o un recital de poesía, a puertas abiertas, creado por ellos mismos o recogido de la literatura; organizar una pequeña galería de arte en la que se vendan obras creadas por ellos mismos, etc.										
<b>Recursos:</b>										
Un aula o un lugar de trabajo, acceso a internet, material fungible, etc.										
<b>Contenidos:</b>										
En el caso de la primera actividad, los alumnos deberán de manejar con soltura el lenguaje matemático. Dependiendo de la actuación que se elija en la actividad n°2 los contenidos pueden variar.										
<b>Etapas educativas:</b> Segundo nivel del tercer ciclo de Educación Primaria										
Materias relacionadas	Objetivos de etapa	CB								
		1	2	3	4	5	6	7	8	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Conocimiento del medio natural, social y cultural.</li> <li>▪ Educación artística.</li> <li>▪ Lengua castellana y literatura</li> <li>▪ Matemáticas.</li> <li>▪ Educación para la ciudadanía y los derechos humanos</li> </ul>	Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje.	X						X	X	
	Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana	X								
	Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.		X							
	Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las tecnologías de la información y la comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.				X			X		
	Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales.						X		X	
	Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas					X				X

Al igual que en la actividad anterior, la siguiente tabla muestra cuáles son los conocimientos, los descriptores, las destrezas, las habilidades y/o los objetivos alcanzados en cada una de las competencias a lo largo de la actividad.

Qué supone en cada competencia el desarrollo de la actividad n°2	
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>... Exponer</li> <li>... Analizar</li> <li>... Dialogar</li> <li>... Tener en cuenta otras opiniones</li> <li>... Expresar ideas y emociones</li> <li>... Organizar la información</li> </ul>

2	<ul style="list-style-type: none"> <li>... Expresarse y comunicarse en lenguaje matem�tico</li> <li>... Argumentar</li> <li>... Expresar e interpretar datos</li> <li>... Manejar elementos matem�ticos de la vida cotidiana</li> <li>... Razonar matem�ticamente</li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>... Identificar preguntas o problemas</li> <li>... Obtener soluciones</li> <li>... Analizar los fen�menos f�sicos</li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>... Buscar, seleccionar, registrar, tratar y analizar la informaci�n</li> <li>... Trabajar en entornos colaboradores</li> <li>... Emplear recursos expresivos adem�s de las TIC</li> <li>... Procesar y gestionar adecuadamente la informaci�n</li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>... Expresar ideas y escuchar las ajenas</li> <li>... Valorar conjuntamente los intereses individuales y los del grupo</li> <li>... Manejar habilidades sociales y saber resolver los conflictos de forma constructiva</li> </ul>
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>... Conocer distintas manifestaciones culturales y art�sticas</li> <li>... Trabajar de forma colaborativa</li> <li>... Utilizar t�cnicas de expresi�n art�stica: dibujo, mural, fotograf�a...</li> <li>... Participar en la vida cultural y contribuir a la conservaci�n del patrimonio cultural y art�stico</li> <li>... Apreciar a la creatividad impl�cita en la expresi�n de ideas a trav�s de diferentes medios art�sticos. Utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute.</li> <li>... Imaginaci�n y creatividad.</li> </ul>
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>... Ser consciente de las propias capacidades</li> <li>... Resolver problemas</li> <li>... Adquirir responsabilidades.</li> <li>... Plantearse preguntas</li> <li>Plantear metas alcanzables</li> <li>... Aprender de los dem�s</li> <li>... Identificar y manejar respuestas diversas</li> </ul>
8	<ul style="list-style-type: none"> <li>... Responsabilidad</li> <li>... Adquirir criterios propios</li> <li>... Aprender de los errores</li> <li>... Conocerse a s� mismo</li> <li>... Imaginar proyectos</li> </ul>

### Actividad 3

**T tulo:** Collage evaluativo

**Situaci n de aprendizaje:**

Por  ltimo y utiliz ndolo como una forma de evaluaci n los alumnos/as desarrollar n un trabajo en el aula de pl stica aprovechando los recursos disponibles de la misma. La actividad se desarrollar  durante las sesiones oportunas para que los alumnos elaboren sus trabajos.

**Actitudes secuencia**

**Actividad n 1:**

La actividad propuesta se desarrollar  una vez concluido el viaje. Los alumnos/as deber n elaborar un collage conmemorativo del viaje. Haciendo uso de fotos, postales, recortes, adornos, etc. dependiendo de creatividad de la persona. Tras la conclusi n del trabajo estos ser n expuestos en las paredes de los pasillos del centro.

De forma paralela, en clase de lengua, los alumnos/as elaboraran una composici n a modo de cuento, poema, f bula, en la que cuente qu  cosas han aprendido, qu  cosas les han gustado, que cosas le han parecido m s aburridas...

**Recursos:**

Materiales diversos para elaborar el collage (material fungible, ordenadores impresoras, etc.).

<b>Contenidos:</b>									
La actividad presentada requiere que los alumnos estimulen su creatividad y sus recuerdos del viaje.									
<b>Etapas educativas:</b> Segundo nivel del tercer ciclo de Educaci�n Primaria									
<b>Materias relacionadas</b>	<b>Objetivos de etapa</b>	<b>CB</b>							
		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Educaci�n art�stica</li> <li>▪ Lengua castellana y literatura</li> <li>▪ Educaci�n para la ciudadan�a y los derechos humano</li> </ul>	Desarrollar h�bitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio as� como actitudes de confianza en s� mismo, sentido cr�tico, iniciativa personal, curiosidad, inter�s y creatividad en el aprendizaje.	x		x					
	Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminaci�n de personas con discapacidad.					x			x
	Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana	x		x					
	Conocer y valorar su entorno natural, social y cultural, as� como las posibilidades de acci�n y cuidado del mismo.						x	x	
	Utilizar diferentes representaciones y expresiones art�sticas e iniciarse en la construcci�n de propuestas visuales.						x		x

Los conocimientos, los descriptores, las destrezas, las habilidades y/o los objetivos alcanzados en cada una de las competencias a lo largo de la actividad son:

Qu� supone en cada competencia el desarrollo de la actividad n�3	
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>... Escuchar</li> <li>... Exponer</li> <li>... Dialogar</li> <li>... Comprensi�n oral y escrita</li> <li>... Tener en cuenta otras opiniones</li> <li>... Expresar ideas y emociones</li> <li>... Organizar la informaci�n</li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>... Identificar preguntas o problemas</li> <li>... Analizar los fen�menos f�sicos</li> <li>... Analizar los h�bitos de consumo</li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>... Comprender diferentes puntos de vista</li> <li>... Expresar ideas y escuchar las ajenas</li> </ul>
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>... Conocer distintas manifestaciones culturales y art�sticas</li> <li>... Trabajar de forma colaborativa</li> <li>... Utilizar t�cnicas de expresi�n art�stica: dibujo, mural, fotograf�a...</li> <li>... Imaginaci�n y creatividad.</li> <li>... Apreciar a la creatividad impl�cita en la expresi�n de ideas a trav�s de diferentes medios art�sticos. Utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute.</li> </ul>
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>... Ser consciente de las propias capacidades</li> <li>... Adquirir responsabilidades.</li> <li>... Plantearse preguntas</li> <li>Plantear metas alcanzables</li> <li>... Aprender de los dem�s</li> </ul>

8	... Responsabilidad ... Adquirir criterios propios ... Conocerse a sí mismo
---	---

### Evaluación

Según el Decreto 230/2007, del 8 de agosto 2007. BOJA núm. 156 por el que se establece la ordenación ya las enseñanzas correspondientes a la Educación Primaria en Andalucía. *La evaluación se llevará a cabo por el profesorado, preferentemente a través de la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje de cada alumno o alumna y de su maduración personal* (Cap. IV; Art. 11).

En este caso, aunque la propia actividad nº3 puede ser evaluativa, de forma complementaria se pueden hacer uso de criterios como los que se muestran a continuación:

1. Presentar la información con orden y limpieza.
2. Presentar los documentos escritos con corrección ortográfica.
3. Expresarse con fluidez y corrección adecuándose al contexto.
4. Comprender textos y mensajes contextualizados.
5. Interpretar y utilizar datos del lenguaje matemático.
6. Aplicar los conocimientos adquiridos a la vida cotidiana.
7. Utilizar las TIC's como parte del proceso de aprendizaje.
8. Participar en las actividades diarias.
9. Utilizar, respetar y colaborar en las manifestaciones culturales y expresiones artísticas.
10. Tener predisposición para superar las dificultades y mejorar su conocimiento. Proyecto Atlántida, 2007)

### **Bibliografía**

Bolívar, A. y Pereyra, M.A. (2006). El Proyecto DeSeCo sobre la definición y selección de competencias clave. Introducción a la edición española. En Rychen, D.S. y Salganik L.H. (eds.). *Las competencias clave para el bienestar personal, social económico* (pp. 1-13). Archidona (Málaga): Ediciones Aljibe, colección Aulæ.

Decreto 230/2007, de 31 de julio, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la educación primaria en Andalucía. *Consejería de Educación*. Sevilla, 8 de agosto 2007. BOJA núm. 156.

Jones, L. (1995). Drug Talk in Context: the relationship between situation and performance in the expression and reception of drug-related knowledge, *Journal of Curriculum Studies*, 3, 2.

Proyecto Atlántida, (2007). *Las competencias básicas*. Disponible en: <http://www.proyecto-atlantida.org/> Consultado el día: 30/10/09.

Tenbrink, T. D. (1984). *Evaluación. Guía práctica para profesores*. Madrid: Narcea