



Unidad Didáctica

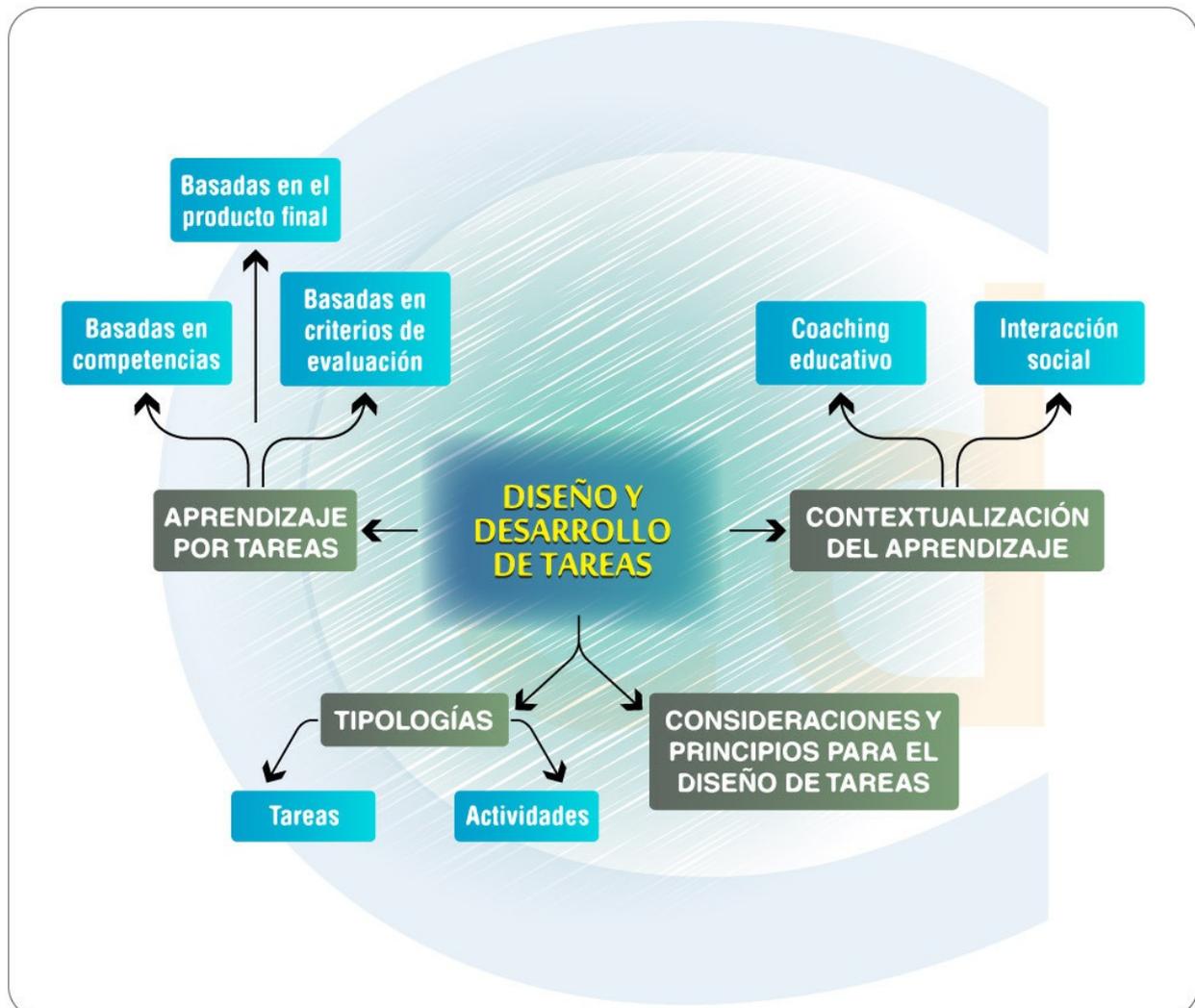
Diseño y Desarrollo de Tareas para Educación Infantil y Educación Primaria. Contextualización y consideraciones para la construcción del aprendizaje

ASPECTOS DIDÁCTICOS

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Comprender la importancia de desarrollar la enseñanza de tareas de forma contextualizada para alcanzar las competencias.
- Aprender los pasos fundamentales del coaching educativo para aplicarlo a la enseñanza de tipo competencial.
- Aprender a desarrollar tareas partiendo de competencias, productos finales y criterios de evaluación.
- Entender las diferencias y similitudes entre las tareas, los proyectos y las situaciones de aprendizaje.
- Considerar la complejidad terminológica y pedagógica subyacente al concepto del enfoque por tareas y los términos con él relacionados.
- Reflexionar sobre las diferentes tipologías de actividades y tareas según criterios diversos.

MAPA CONCEPTUAL



GLOSARIO DE TÉRMINOS

- **Competencias específicas:** Desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada área o ámbito. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, el Perfil de salida del alumnado, y, por otra, los saberes básicos de las áreas o ámbitos y los criterios de evaluación.
- **Criterios de evaluación:** Referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada área en un momento determinado de su proceso de aprendizaje. Sirven como referente para evaluar el aprendizaje del alumnado. Describen aquello que se pretende valorar y que los alumnos han de lograr tanto en lo que se refiere a conocimientos como al desarrollo de las competencias que se deben culminar al término de un determinado proceso de aprendizaje.
- **Descriptorios operativos:** Son los indicadores o niveles de logro que componen cada una de las competencias clave recogidas en los Reales Decretos de enseñanzas mínimas y que, en su conjunto, definen el perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica. Cada uno de los descriptorios operativos del perfil de salida de una competencia clave se refiere a un determinado nivel de desempeño sobre la competencia de la que deriva.
- **Perfil de salida:** El perfil de salida integra e identifica la correcta adquisición de cada una de las competencias clave al término de la enseñanza básica y del itinerario formativo en cada etapa educativa, indicando una serie de descriptorios operativos que orientan sobre el nivel de desempeño de las mismas. Es la herramienta en la que se concretan los principios y fines del sistema educativo referidos a la educación básica que fundamenta el resto de decisiones curriculares. Las enseñanzas mínimas recogidas en los distintos currículos tienen por objeto, entonces, garantizar el desarrollo de las competencias clave previsto en el Perfil de salida. Este perfil parte de una visión a la vez estructural y funcional de las competencias clave, cuya adquisición por parte del alumnado se considera indispensable para su desarrollo en todos los aspectos.

1. INTRODUCCIÓN

En los escenarios educativos en los que se promueva un aprendizaje basado en tareas son imprescindibles el uso de metodologías activas que fomenten la participación del alumnado y hagan realidad la adquisición de competencias. Por lo tanto, metodologías como el aprendizaje cooperativo, estrategias como el estudio de casos y métodos didácticos como el aprendizaje basado en problemas o el aprendizaje basado en proyectos se tornan formas ideales de poder encauzar el proceso educativo del aprendizaje por tareas, pues todo lo que promueva la participación activa, la experimentación, la contextualización y la funcionalidad facilitará el desarrollo de competencias e incrementará la motivación del alumnado, contribuyendo decisivamente en la transferencia de los aprendizajes significativos a otros contextos y situaciones.

La adopción del constructivismo como el marco explicativo del aprendizaje, subraya la importancia del alumnado como constructor de su conocimiento mediante un proceso interactivo en el que intervienen tres elementos clave: el alumnado en sí mismo, el contenido del aprendizaje y el profesorado, que actúa como mediador entre ambos.



Los beneficios de la interacción social también son aspectos determinantes para que se produzca el aprendizaje y el desarrollo intelectual, por ello es tan importante que el profesorado adopte metodologías alternativas de carácter cooperativo como herramienta para favorecer el acercamiento entre aprendizaje y contexto. Sin lugar a duda, para implantar este proceso de enseñanza y aprendizaje basado en competencias, o lo que es lo mismo “competencial”, las estrategias interactivas serán las más adecuadas. La interacción entre iguales promocionará la construcción activa del conocimiento y el intercambio colectivo de ideas, a través de un intenso proceso comunicativo.

Es importante que los métodos didácticos sean elegidos y planteados por el profesorado, como un agente orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial en el alumnado. Este, debería focalizar su actuación en la realización de tareas y resolución de situaciones-problemas, planificadas con un objetivo concreto, que el alumnado tiene que resolver haciendo un uso adecuado de los distintos tipos de conocimientos, destrezas, actitudes y valores de los que dispone.

Igualmente, se prestará especial atención a la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo, que respondan a las necesidades formativas de todo el alumnado.

4. CONSIDERACIONES Y PRINCIPIOS PARA EL DISEÑO DE TAREAS

La adquisición del enfoque del aprendizaje mediante tareas supone asumir una serie de condiciones que, en muchas ocasiones, no han sido tenidas en cuenta con anterioridad, sobre todo en la enseñanza tradicional, aquella basada en la transmisión verbal del conocimiento por parte del profesorado y la reproducción, más o menos literal, de lo aprendido por el alumnado a través de exámenes y métodos de evaluación que no se ajustaban a las individualidades de cada estudiante. Por supuesto, este modelo de enseñanza no tenía en cuenta el desarrollo de competencias.

Pero ahora, en un panorama educativo en el que prima la atención a las características del alumnado, se respetan los ritmos personales de aprendizaje y se tiene en cuenta la construcción activa de conocimiento por parte del alumnado, el auge de la enseñanza por tareas nos sitúa ante nuevos retos y nuevas formas de abordar los procesos de enseñanza-aprendizaje.



El trabajo por tareas nos sitúa ante un nuevo enfoque educativo en el que **se otorga mucha más importancia a los procesos de socialización involucrados en el aprendizaje a través del trabajo colaborativo, a la atención a las diferencias individuales y a la diversidad, así como a la actividad del alumno** como motor impulsor de la competencia “aprender a aprender”, en el sentido de “aprender haciendo”. Surge la necesidad de partir de los conocimientos previos del alumnado, proponer retos interesantes y ofrecer las ayudas necesarias para que cada alumno, en función de sus posibilidades reales, desarrolle al máximo sus potencialidades.

Afirmamos, por ende, que para una adecuada programación de las tareas debemos tener en cuenta una serie de principios que deben guiar nuestras actuaciones:

- **Elaborar las tareas y actividades en un contexto globalizador.**
- **Partir siempre de los conocimientos previos y experiencias del alumnado.**
- **Posibilitar que el alumnado desarrolle los aprendizajes por sí mismo.**
- **Facilitar una intensa actividad intelectual por parte del alumnado, priorizando la reflexión y el aprendizaje crítico, así como la aplicación del conocimiento frente a la memorización.**
- **Utilizar estrategias diversas, pero siempre haciendo hincapié en el trabajo partiendo de situaciones-problema.**
- **Alternar diferentes tipos de actuaciones, actividades, tareas y situaciones de aprendizaje, teniendo en cuenta la motivación y los intereses del alumnado.**
- **Utilizar recursos variados: buscar, seleccionar y elaborar materiales curriculares diversos.**
- **Impulsar las relaciones entre iguales, creando un clima de cooperación.**
- **Fomentar la lectura y el tratamiento de la información como estrategia de aprendizaje.**
- **Facilitar y comprobar la incorporación progresiva de los aprendizajes a la vida cotidiana y su funcionalidad.**

- Favorecer la participación del alumnado en la evaluación.
- Proporcionar al alumnado información sobre el momento del proceso de aprendizaje en que se encuentran.

Con estas actuaciones expuestas, según Pérez (2007), lo que se pretende es:

- Potenciar el desarrollo de las competencias, y no tanto la mera transmisión de información o conocimiento.
- Mejorar los esquemas mentales de conocimiento del alumnado.
- Implicar al alumnado en la búsqueda, experimentación, reflexión, aplicación y comunicación del conocimiento.
- Focalizar en situaciones reales y proponer actividades más vinculadas con problemas cotidianos.
- Organizar el espacio y el tiempo de forma flexible y creativa para permitir las tareas y la vinculación con el medio.
- Diseñar el aprendizaje en situaciones de incertidumbre y en procesos de permanente cambio.
- Proponer escenarios atractivos de aprendizaje relevante.
- Estimular la metacognición, la comprensión y gobierno del propio proceso de aprendizaje.
- Fomentar la cooperación entre iguales.
- Crear entornos seguros y cálidos, donde se permitan el error y la rectificación.
- Llevar a cabo evaluación formativa de procesos y productos. Diversificar las situaciones e instrumentos de evaluación.
- Ampliar el rol del docente para incidir en su función como tutor del aprendizaje, y potenciar la coordinación entre el equipo docente.
- Desarrollar competencias
- Atender a la diversidad
- Asentar las bases que aseguren y fomenten el aprendizaje a lo largo de toda la vida

Las tareas han de estar integradas en las respectivas unidades didácticas o unidades de trabajo que programe el docente, y recogidas en su Programación Didáctica de Aula. Los elementos que las conforman son, en esencia, los mismos que se incluyen en la programación didáctica pero adaptados, ahora, al eje temático de la tarea, respondiendo a las características del grupo-clase y adquiriendo el protagonismo propio de una propuesta didáctica perteneciente al tercer nivel de concreción curricular.

Venimos hablando largo y tendido del proceso de creación de tareas, de su importancia para el desarrollo de competencias, de su vinculación con el hecho de aprender haciendo, de su carácter holístico y globalizado que facilita el aprendizaje y atiende a la diversidad cognitiva y motivacional del alumnado... pero, en efecto, en toda esta disertación sobre las consideraciones pedagógicas en torno al concepto de tarea han salido a colación otros términos, tales como proyectos y situaciones de aprendizaje que, como se ha podido comprobar, comparten muchas características y, por tanto, podemos pensar que son conceptos sinónimos.

Si nos preguntáramos si una tarea es lo mismo a un proyecto, la respuesta sería no. De igual forma, si nos cuestionamos si una tarea es equivalente a una situación de aprendizaje, la respuesta es también no. Tampoco, evidentemente, los proyectos son lo mismo que las situaciones de aprendizaje.

Todas estas dudas son completa y naturalmente normales porque la actual legislación educativa no ha matizado ninguno de estos términos y ha dejado a la deriva buena parte de la nueva delimitación terminológica que ella misma propugna.

Es muy importante diferenciar claramente entre estos tres conceptos (tarea, proyecto y situación de aprendizaje) para no caer en errores de aquí y hasta el final de la formación. Aunque en la unidad anterior ya se adelantó algo en relación a los proyectos y las situaciones de aprendizaje para ir familiarizándonos con ellos, es turno ahora de enfrentar unos con otros para completar, en mayor grado, nuestro entendimiento hacia ellos.

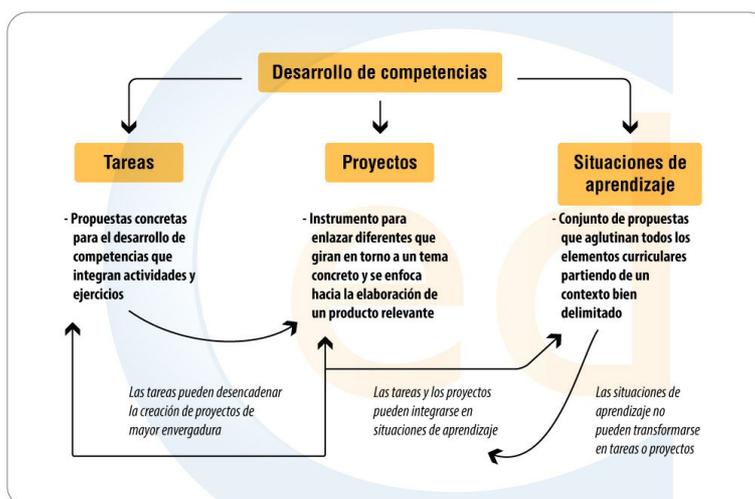


Figura 7. Tareas, proyectos y situaciones de aprendizaje

En primer lugar, veamos la correcta definición de cada uno de estos conceptos.

Tarea

Las tareas son un conjunto de acciones orientadas a la resolución de una situación o problema, dentro de un contexto definido, mediante la combinación de distintas competencias y la integración de actividades y ejercicios. Son propuestas acotadas, con una finalidad concreta y que se suelen ceñir a un periodo de tiempo corto y específico. Su esencia se centra en la funcionalidad de los aprendizajes que pretenden activar.

Proyecto

Los proyectos son propuestas didácticas dirigidas a que los alumnos elaboren un producto final que responda a una necesidad específica o brinde solución a un problema determinado. Para la creación de este producto el alumnado tiene que trabajar tanto de forma autónoma como colaborativa, poniendo en funcionamiento y relación distintas destrezas y conocimientos. El trabajo por proyectos suele ser utilizado como un instrumento para enlazar diferentes aprendizajes que giran en torno a un tema común, dando lugar a que los alumnos desarrollen todas las competencias.

Situación de aprendizaje

Las situaciones de aprendizaje son diversas propuestas, situaciones y/o actividades desarrolladas intencionadamente por el profesorado que implican el despliegue, por parte del alumnado, de actuaciones asociadas a las competencias clave y competencias específicas y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas. Representan una herramienta eficaz para integrar los elementos curriculares de las distintas áreas mediante tareas y actividades significativas y relevantes, de creciente complejidad en función del nivel psicos evolutivo.

En segundo lugar, vamos a determinar los puntos que tienen en común las tres.

- Pretenden el desarrollo de competencias
- Están contextualizadas
- Parten de una situación concreta y reclaman una respuesta acorde y competente
- Plantean un problema que el alumno ha de resolver
- Implican la actividad del alumno y lo impulsan a aprender haciendo mediante metodologías activas
- Conectan con los intereses de los alumnos y su realidad, haciéndoles sentir que el desarrollo de sus actividades será beneficioso y les reportará algo de utilidad
- Potencian diversos tipos de agrupamientos, así como el trabajo autónomo
- Desarrollan aprendizajes sociales y el trabajo colaborativo
- Contribuyen a alcanzar aprendizajes significativos, por descubrimiento y funcionales
- Ponen en marcha las distintas dimensiones de las competencias clave

4. CONSIDERACIONES Y PRINCIPIOS PARA EL DISEÑO DE TAREAS

Y, en tercer lugar, establezcamos las diferencias que hacen a cada propuesta una forma muy distinta de trabajar.

- Las **tareas pueden desencadenar el desarrollo de proyectos** de mayor calado y brindar la posibilidad al alumnado de ampliar su campo de actuación
- Las **tareas pueden ser de distintos tipos** (integradas y competenciales)
- Las **situaciones de aprendizaje pueden acoger tareas y proyectos**, pero **las tareas y proyectos no pueden hacer lo mismo** con las situaciones de aprendizaje
- Los **proyectos y las situaciones de aprendizaje se extienden en el tiempo** pero, las tareas son de más corta duración
- Las **situaciones de aprendizaje permiten la integración de los elementos curriculares**, mientras que las tareas y los proyectos no necesariamente deben abarcarlos
- Los **proyectos suelen ser interdisciplinarios**, de manera que son varias las materias o asignaturas que se ven implicadas y que participan en él; en cambio, las tareas y las situaciones de aprendizaje se llevan a cabo dentro del marco de un área en concreto
- Las tareas se centran en responder preguntas, problemáticas o retos concretos y específicos, mientras que los **proyectos atienden a situaciones más complejas** que se resuelven a través de la creación de un producto final relevante y de amplio rango de influencia



Con todo esto ya tenemos potestad para afirmar que estos tres conceptos no significan una misma cosa, aunque sí puedan tener muchos puntos en común. Además, podemos determinar, una vez que los hemos delimitado y hemos reflexionado acerca de sus implicaciones y alcances, cuál puede ser **la mejor forma que tenemos de alcanzar las competencias mediante el enfoque por tareas a la par que nos ceñimos a lo estipulado desde la normativa vigente: mediante el uso de situaciones de aprendizaje.**

Ya hemos visto que las situaciones de aprendizaje pueden abrazar varias propuestas didácticas y se pueden llevar a cabo a lo largo de un periodo de tiempo indefinido, a criterio docente, en el cual poder abarcar una gama muy diversa de acciones didácticas. Entre dichas acciones se incluyen necesariamente las tareas porque las situaciones de aprendizaje, al deberse contextualizar y encaminarse al desarrollo competencial, reclaman un enfoque activo del aprendizaje y esa practicidad la podemos conseguir gracias al uso de la enseñanza mediante tareas.

Además, si incluimos el trabajo por tareas en el marco de las situaciones didácticas, estaremos dando respuesta al tratamiento de todos los elementos curriculares, como la ley nos dice, y podremos crear las circunstancias proclives al diseño de proyectos de mayor alcance, si así lo estimásemos oportuno.