

COMPETENCIAS, DESCRIPTORES Y TAREAS: TODOS AL AULA

Alberto Navarro Elbal.

C.E.I.P. Miguel Hernández (Jumilla)

COMPETENCIAS, DESCRIPTORES Y TAREAS: TODOS AL AULA

RESUMEN

El presente documento pretende integrar las tareas en competencias básicas en el transcurso cotidiano escolar, a través del planteamiento y análisis de varias de ellas, así como su asociación a los descriptores más relevantes de dichas competencias. De igual forma, se ha planteado un proceso para incorporar paso a paso, dichas tareas y su evaluación, a las diferentes programaciones pertenecientes a los distintos niveles de concreción curricular.

0. ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.
 2. PRETENSIONES DEL AUTOR.
 3. TAREAS ANALIZADAS.
 4. PROCESO DE APLICACIÓN EN LOS CENTROS ESCOLARES.
 5. CONCLUSIONES.
- ANEXO I. ASOCIACIÓN DE DESCRIPTORES A TAREAS TIPO.
- ANEXO II. REFERENCIAS EN LAS QUE ME HE APOYADO.

1. INTRODUCCIÓN

Los docentes de hoy, nos encontramos en una encrucijada extraña. Tal y como expresan grandes y conocidos pensadores como Richard Gerver o Roger Schank, nos enfrentamos a una generación de alumnos, que articulan y codifican de un modo distinto el aprendizaje a nosotros. Si nosotros nacimos en la era del pensamiento escrito, tratando de abarcar de forma estructural el mayor contenido posible en nuestros esquemas cognitivos, los niños de hoy han nacido en la era digital, por lo que la información que nosotros idolatrábamos en nuestra infancia, ha pasado a ser el más barato elemento de la formación del alumno actual. Este hecho, no por sabido genera menos distancia entre ambas generaciones. Pero la paradoja viene cuando somos nosotros, los “inmigrantes digitales”, los que debemos introducir en la dinámica del mundo real a estos “nativos digitales”. Como es habitual, no todas las migraciones se realizan de forma equilibrada. Debemos pasar de la retención de datos, a la búsqueda, selección, análisis, comprensión, exposición y reflexión crítica de estos datos. Un reto complejo.

Al hilo de todo esto, se acrecienta la sensación, de que el colegio debiera formar a personas en diferentes ámbitos, aportándoles distintos aprendizajes que luego serán esenciales en su vida cotidiana, siguiendo un viejo adagio, respaldado en cientos de filósofos de todas las corrientes del pensamiento: “sólo se aprende haciendo”. Así pues, llega hasta nosotros un nuevo cliché importado de la Unión Europea. Un cliché que pretende dotarnos de 8 “gafas diferentes” para ver la realidad. Ocho tipos de competencia, en los que un niño, un joven y un adulto, debe tener un nivel de consecución determinado, amparado en los distintos factores que le rodean. Nos encontramos frente al gran reto: educar para la realidad. Paradójicamente tenemos que contemplar, que habiendo cambiado el rumbo, nos encontramos con la tripulación de

COMPETENCIAS, DESCRIPTORES Y TAREAS: TODOS AL AULA

siempre, cansada de vaivenes y recelosa (como todos los seres humanos ante el cambio) de tanto tira y afloja en materia educativa.

Es por ello, que cobra especial relevancia, aquel instrumento que, desde una perspectiva lo más simplificada posible, pueda articular este nuevo sistema de educar por competencias. Sin duda, los esfuerzos de tantos y tantos, habrán cambiado la praxis educativa, y con ello, habrán obtenido el producto perseguido: la educación de sus alumnos.

Pero mi propósito va más allá de despertar a los despiertos, lo que pretendo es convencer a los desconfiados, no ya de educar por competencias (algo por todos asumido), sino del hecho en sí, de materializar esta intención, en un producto directo y sencillo, no exento de trabajo, pero al alcance de todos aquellos docentes que ponen a diario su empeño y voluntad en escena. Me consta que somos muchos.

2. PRETENSIONES DEL AUTOR

Después de tanta generalidad, viene bien que concretemos todo esto.

Tenemos todos claro, que no son pocos los docentes que encuentran dificultades en trasladar todas estas buenas intenciones al aula, porque siendo conscientes de la necesidad de educar de esta forma, nuestra formación no ha sido guiada con este timón. Sabemos a través de grandes y laboriosos análisis del currículo, que se han logrado delimitar una serie de “descriptores” de las competencias básicas. Estos conforman una red de comportamientos que desgranar estas competencias para facilitar su aplicación práctica. Desde el proyecto Atlántida, (todo un mundo), nos llegaron estos ecos, que sin duda han servido para arrojar luz sobre el tema. Fantástico trabajo.

Me consta que no ha sido la única vía de análisis del currículo, y que montones de centros de profesores se han puesto manos a la obra. De hecho, en este documento yo rescato un análisis que encontré en la web del CPR de Córdoba, www.competenciasbasicascordoba.webnode.es (Educar en competencias).

Pero el interrogante estándar que todo docente incrédulo se hace es: ¿Está esto implícito en lo que hago cada día? ¿Cómo puedo yo hacer que ese comportamiento salga a la luz?

Para contestar a la primera pregunta, voy a citar a Perrenoud, quien nos avisa de que el colegio nos ha aportado los ingredientes de las competencias, pero sólo fueron competentes aquellos que perduraron formándose después de la educación obligatoria, cuando tuvieron ocasión de aplicar esos ingredientes. Es decir, que a cocinar se aprende cocinando. El hecho de guardar los ingredientes en la nevera sólo implica la posibilidad de que un día despertemos y cocinemos. Si dejamos esto en manos del destino, la labor de la escuela se acerca a la mínima expresión desde la perspectiva del mundo cotidiano.

La segunda pregunta es la llave de educar en competencias. Si a cocinar se aprende cocinando, no nos queda otra solución en la escuela que, por un lado, dar los ingredientes, y por otro hacerles que cocinen y cocinen, teniendo claro que no todo lo que preparen desde el primer día será comestible. El objetivo es acabar siendo competente..., al final del camino.

COMPETENCIAS, DESCRIPTORES Y TAREAS: TODOS AL AULA

¿Cómo se materializa esto? Está extendido entre toda la comunidad educativa, que uno de los contextos más interesantes para “cocinar” son las tareas. Permiéndome la licencia de delimitar su concepto, podríamos decir que una tarea es un conjunto de ejercicios y actividades, que ofrece a su conclusión, un producto generalmente cercano a la realidad del alumno. Por estas características, las posibilidades de evaluación de una tarea son infinitas, pudiendo observar muchísimos comportamientos diferentes en cada una de esas actividades y ejercicios, con la singularidad de verlos todos aplicados a un contexto. Todo esto aumenta la relevancia y significatividad de lo que se aprende. Para que se me entienda, contextualizaremos la confección de oraciones, en un periódico local hecho por alumnos. ¿Sencillo? ¿Por qué no habría de serlo?

Por todo ello, he decidido recopilar 21 tareas-tipo dentro de este documento, en la que ofrecer numerosas variantes en función de las competencias básicas que queramos desarrollar y evaluar, relacionándolas a su vez con los descriptores hallados en la dirección web antes citada. Estos descriptores dicen corresponderse con el análisis del currículo del C.E.P. Linares (<http://www.ceplinares.org/node/58>)

3. TAREAS ANALIZADAS

Como ya dije en el apartado anterior, he escogido un conjunto de tareas que ahora me dirijo a analizar, siguiendo las siguientes premisas:

- Utilizaré una tabla para que la información sea más gráfica, en la que incluiré:
 - o **Tarea tipo:** En este apartado se va explicar brevemente la misma.
 - o **Posibles variantes:** En este apartado se recogen varias versiones sobre distintos planteamientos que se pueden hacer de una misma tarea. No es lo mismo diseñar algo contando con sus medidas reales en un plano, que construirlo.
 - o **Posibilidades competenciales:** En este apartado se incluyen las posibles competencias a observar dentro de esa tarea. En función de las variantes se pueden observar unos descriptores u otros. Por razones de espacio no incluyo ahí todos los descriptores posibles, sino que os remito al Anexo I, en el que podréis observar como el número que le corresponde a la tarea, está presente en varios descriptores de varias competencias.

En relación a este último apartado, me gustaría aclarar que mi pretensión no es observar todo lo observable en una tarea (todos los descriptores señalados), porque no sería práctico ni operativo. Precisamente el uso de este análisis es para todo lo contrario: señalar aquellos descriptores que más nos interesen en función del tipo de área, del entorno, de la realidad social... Incluso se podría incluir descriptores que estén fuera de este análisis. Faltaba más que todo lo que hubiera que aprender estuviese en un currículo.

Resaltar la presencia del profesor como guía, así que tienes que aprender a vivir con el error de tus alumnos, porque si sale todo bien, normalmente indica que la tarea es demasiado simple o que tú has intervenido más de la cuenta.

COMPETENCIAS, DESCRIPTORES Y TAREAS: TODOS AL AULA

1. DEBATE

TAREA TIPO	Tarea en la que un tema de conversación es el eje central del mismo, marcada por tener que mostrar una opinión oralmente y con argumentos. Uno de los elementos esenciales de la misma es el respeto del turno de palabra.
POSIBLES VARIANTES	<ul style="list-style-type: none">- Votaciones para saber quién ha ganado el debate.- Hojas de registro de intervenciones para conocer el tipo de intervención.- Tiempo detallado para intervenir en la misma.- Establecer alguna conclusión sobre el propio debate.- Realizarla con ayuda de las T. I. C. (Redes sociales)- Realizar una autoevaluación con propuestas de mejora de la tarea.- Realizar una coevaluación con propuestas de mejora de la tarea.- Realizarla en grupo tomando una serie de decisiones entre todos.- Otras que tú propongas.
POSIBILIDADES COMPETENCIALES	En función de las variantes se podrían observar todas estas competencias. En el Anexo I de este documento, pueden observar los descriptores que se podrían corresponder con la tarea marcados con el número (1). <ul style="list-style-type: none">- Competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico.- Competencia en comunicación lingüística.- Competencia para aprender a aprender.- Autonomía e iniciativa personal.- Competencia social y ciudadana.- Competencia cultural y artística.- Tratamiento de la información y competencia digital.

2. INVESTIGACIONES

TAREA TIPO	Tarea marcada por la necesidad de obtener una conclusión en base a una serie de datos obtenidos por distintas fuentes (consultas, encuestas, entrevistas...). El tipo de procedimiento varía en función de la edad de los participantes, pero lo principal en esta tarea es enseñar a delimitar bien las partes de dicha investigación, así como hacerle ver la fiabilidad o no de los datos y de qué depende ésta.
POSIBLES VARIANTES	<ul style="list-style-type: none">- Incluir temas de moda en ese momento.- Puede venir acompañado de exposiciones orales de los alumnos para ilustrar al resto.- Delimitar en una ficha la forma de plasmar esta información (gráficas, barras, diagramas...), así como la forma de sacar conclusiones (oraciones, redacciones, de forma oral, dibujos...)- Realizarla con ayuda de las T. I. C.- Realizar una autoevaluación con propuestas de mejora de la tarea.- Realizar una coevaluación con propuestas de mejora de la tarea.- Realizarla en grupo tomando una serie de decisiones entre todos.- Otras que tú propongas.
POSIBILIDADES COMPETENCIALES	En función de las variantes se podrían observar todas estas competencias. En el Anexo I de este documento, pueden observar los descriptores que se podrían corresponder con la tarea marcados con el número (2).

COMPETENCIAS, DESCRIPTORES Y TAREAS: TODOS AL AULA

- Competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico.
- Competencia matemática.
- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia para aprender a aprender.
- Autonomía e iniciativa personal.
- Competencia social y ciudadana.
- Tratamiento de la información y competencia digital.

3. MURALES

TAREA TIPO Tarea en la que se tratan de plasmar a través de distintas técnicas (dibujos, recortes, collage...), los conceptos indicados por el profesor. Generalmente se realiza sobre una cartulina grande y debe tener un título y el resto de la información se transmite de forma gráfica y directa.

POSIBLES VARIANTES

- Realizarla con ayuda de las T. I. C. (Power Point)
- Puede venir acompañado de exposiciones orales de los alumnos para ilustrar al resto.
- Realizar una autoevaluación con propuestas de mejora de la tarea.
- Realizar una coevaluación con propuestas de mejora de la tarea.
- Realizarla en grupo tomando una serie de decisiones entre todos.
- Otras que tú propongas.

POSIBILIDADES COMPETENCIALES En función de las variantes se podrían observar todas estas competencias. En el Anexo I de este documento, pueden observar los descriptores que se podrían corresponder con la tarea marcados con el número (3).

- Competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico.
- Competencia matemática.
- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia para aprender a aprender.
- Autonomía e iniciativa personal.
- Competencia social y ciudadana.
- Competencia cultural y artística.
- Tratamiento de la información y competencia digital.

4. PORTFOLIO

TAREA TIPO Tarea basada en la recopilación de información sobre el proceso de aprendizaje durante un tiempo determinado. Suele ser de forma gráfica (dibujos, fotos, recortes), en los que se plasma aquello que se ha aprendido en un espacio de tiempo. Al final de la misma se incluye la recopilación de todos estos "carteles", cuyo producto final es conocido como "portfolio".

POSIBLES VARIANTES

- Realizarla con ayuda de las T. I. C.
- Puede venir acompañado de exposiciones orales de los alumnos para ilustrar al resto.
- Se puede pedir que transfieran la información a otro formato cualquiera (escrito, power point...)
- Dejar x minutos al final de cada sesión para que recojan en un folio, aquello que van a incluir en esta tarea.

COMPETENCIAS, DESCRIPTORES Y TAREAS: TODOS AL AULA

	<ul style="list-style-type: none">- Realizar una autoevaluación con propuestas de mejora de la tarea.- Realizar una coevaluación con propuestas de mejora de la tarea.- Realizarla en grupo tomando una serie de decisiones entre todos.- Otras que tú propongas.
POSIBILIDADES COMPETENCIALES	<p>En función de las variantes se podrían observar todas estas competencias. En el Anexo I de este documento pueden observar los descriptores que se podrían corresponder con la tarea marcados con el número (4).</p> <ul style="list-style-type: none">- Competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico.- Competencia matemática.- Competencia en comunicación lingüística.- Competencia para aprender a aprender.- Autonomía e iniciativa personal.- Competencia social y ciudadana.- Competencia cultural y artística.- Tratamiento de la información y competencia digital.

5. CÓMICS

TAREA TIPO	Tarea en la que los alumnos tienen que inventar una historieta, con un denominador común (tema del mismo). En ella debe haber un número determinado de viñetas, bocadillos, así como una serie de normas y medidas en las técnicas de coloreado que dependen del profesor.
POSIBLES VARIANTES	<ul style="list-style-type: none">- Realizarla con ayuda de las T. I. C.- La libertad de elección en el formato y número de viñetas y bocadillos hace que sean evaluables otras cuestiones sobre la toma de decisiones.- Crear una biblioteca de aula con aquellos cómics seleccionados por todos.- Realizar una autoevaluación con propuestas de mejora de la tarea.- Realizar una coevaluación con propuestas de mejora de la tarea.- Realizarla en grupo tomando una serie de decisiones entre todos.- Otras que tú propongas.
POSIBILIDADES COMPETENCIALES	<p>En función de las variantes se podrían observar todas estas competencias. En el Anexo I de este documento, pueden observar los descriptores que se podrían corresponder con la tarea marcados con el número (5).</p> <ul style="list-style-type: none">- Competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico.- Competencia en comunicación lingüística.- Competencia para aprender a aprender.- Autonomía e iniciativa personal.- Competencia social y ciudadana.- Competencia cultural y artística.- Tratamiento de la información y competencia digital.

6. TEATROS

TAREA TIPO	Tarea que se basa en la representación dramática de algún suceso que generalmente tiene relación con el núcleo central de la unidad.
-------------------	--

COMPETENCIAS, DESCRIPTORES Y TAREAS: TODOS AL AULA

POSIBLES VARIANTES	<ul style="list-style-type: none">- Decidir el tema los propios alumnos.- Decidir el argumento los propios alumnos.- Realizarla con ayuda de las T. I. C.(grabaciones)- Realizar una autoevaluación con propuestas de mejora de la tarea.- Realizar una coevaluación con propuestas de mejora de la tarea.- Realizarla en grupo tomando una serie de decisiones entre todos.- Otras que tú propongas.
POSIBILIDADES COMPETENCIALES	<p>En función de las variantes se podrían observar todas estas competencias. En el Anexo I de este documento, pueden observar los descriptores que se podrían corresponder con la tarea marcados con el número (6).</p> <ul style="list-style-type: none">- Competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico.- Competencia en comunicación lingüística.- Competencia para aprender a aprender.- Autonomía e iniciativa personal.- Competencia social y ciudadana.- Competencia cultural y artística.- Tratamiento de la información y competencia digital.

7. AUTOGESTIÓN

TAREA TIPO	Tarea en la que los niños tienen que proponer, realizar, y evaluar actividades de enseñanza/aprendizaje contextualizadas dentro de la propia unidad didáctica. Generalmente se suelen diseñar por un grupo, para que sean realizadas por el resto de la clase.
POSIBLES VARIANTES	<ul style="list-style-type: none">- Realizarla con ayuda de las T. I. C.- Realizar una autoevaluación con propuestas de mejora de la tarea.- Realizar una coevaluación con propuestas de mejora de la tarea.- Realizarla en grupo tomando una serie de decisiones entre todos.- Otras que tú propongas.
POSIBILIDADES COMPETENCIALES	<p>En función de las variantes se podrían observar todas estas competencias. En el Anexo I de este documento, pueden observar los descriptores que se podrían corresponder con la tarea marcados con el número (7).</p> <ul style="list-style-type: none">- Competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico.- Competencia matemática.- Competencia en comunicación lingüística.- Competencia para aprender a aprender.- Autonomía e iniciativa personal.- Competencia social y ciudadana.- Competencia cultural y artística.- Tratamiento de la información y competencia digital.

8. PRESUPUESTOS

TAREA TIPO	Tarea en la que los alumnos deben delimitar una serie de gestiones económicas para ajustarse al presupuesto fijado. Generalmente se les deja que puedan seleccionar entre varios tipos de productos, para valorar el grado y tipo de decisiones que pueden tomar.
-------------------	---

COMPETENCIAS, DESCRIPTORES Y TAREAS: TODOS AL AULA

POSIBLES VARIANTES	<ul style="list-style-type: none">- Realizarla con ayuda de las T. I. C.- Se puede hacer que justifiquen (oralmente o por escrito) las decisiones tomadas y que el grupo las valore.- Simular la realidad, haciéndoles tratar físicamente con el producto a presupuestar.- Realizar una autoevaluación con propuestas de mejora de la tarea.- Realizar una coevaluación con propuestas de mejora de la tarea.- Realizarla en grupo tomando una serie de decisiones entre todos.- Otras que tú propongas.
POSIBILIDADES COMPETENCIALES	<p>En función de las variantes se podrían observar todas estas competencias. En el Anexo I de este documento, pueden observar los descriptores que se podrían corresponder con la tarea marcados con el número (8).</p> <ul style="list-style-type: none">- Competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico.- Competencia matemática.- Competencia para aprender a aprender.- Autonomía e iniciativa personal.- Competencia social y ciudadana.- Tratamiento de la información y competencia digital.

9. CREACIÓN DE APARATOS

TAREA TIPO	Esta tarea consiste en realizar determinado aparato o estructura, tomando una serie de decisiones autónomas, con escalas y medidas reales, manipulando determinados materiales. Generalmente esta producción final, esta contextualizada en una unidad determinada, por lo que dicho producto se acerca a la temática central de la unidad.
POSIBLES VARIANTES	<ul style="list-style-type: none">- Se puede crear solamente en un plano.- Realizarla con ayuda de las T. I. C.- Justificar el proceso de construcción del aparato, frente a los demás.- Realizar una autoevaluación con propuestas de mejora de la tarea.- Realizar una coevaluación con propuestas de mejora de la tarea.- Realizarla en grupo tomando una serie de decisiones entre todos.- Otras que tú propongas.
POSIBILIDADES COMPETENCIALES	<p>En función de las variantes se podrían observar todas estas competencias. En el Anexo I de este documento, pueden observar los descriptores que se podrían corresponder con la tarea marcados con el número (9)</p> <ul style="list-style-type: none">- Competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico.- Competencia matemática.- Competencia para aprender a aprender.- Autonomía e iniciativa personal.- Competencia social y ciudadana.- Competencia cultural y artística.- Tratamiento de la información y competencia digital.

COMPETENCIAS, DESCRIPTORES Y TAREAS: TODOS AL AULA

10. USO DE PLANOS EN EL ESPACIO

TAREA TIPO	Tarea ligada generalmente a la actividad físico-deportiva de las carreras de orientación, en la que los alumnos deben ir hacia varios lugares señalados en el mapa, guardando un orden, siguiendo las indicaciones de un mapa. Además deben saber manejar determinados instrumentos como la brújula y terminan aplicándose a un entorno real.
POSIBLES VARIANTES	<ul style="list-style-type: none">- Realizarla con ayuda de las T. I. C. (Google Earth).- Realizar una autoevaluación con propuestas de mejora de la tarea.- Realizar una coevaluación con propuestas de mejora de la tarea.- Realizarla en grupo tomando una serie de decisiones entre todos.- Otras que tú propongas.
POSIBILIDADES COMPETENCIALES	<p>En función de las variantes se podrían observar todas estas competencias. En el Anexo I de este documento, pueden observar los descriptores que se podrían corresponder con la tarea marcados con el número (10).</p> <ul style="list-style-type: none">- Competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico.- Competencia matemática.- Competencia para aprender a aprender.- Autonomía e iniciativa personal.- Competencia social y ciudadana.- Tratamiento de la información y competencia digital.

11. MERCADILLO

TAREA TIPO	Tarea que consiste en una simulación de un centro comercial, en el cual, los alumnos deberán tomar decisiones apropiadas en la compra y venta de productos, teniendo en cuenta una serie de premisas marcadas por el profesor.
POSIBLES VARIANTES	<ul style="list-style-type: none">- Realizarla con ayuda de las T. I. C. (T.P.V. o similares).- Justificación (por diferentes vías) del dinero gastado y de las decisiones tomadas- Utilizar el idioma extranjero.- Realizar una autoevaluación con propuestas de mejora de la tarea.- Realizar una coevaluación con propuestas de mejora de la tarea.- Realizarla en grupo tomando una serie de decisiones entre todos.- Otras que tú propongas.
POSIBILIDADES COMPETENCIALES	<p>En función de las variantes se podrían observar todas estas competencias. En el Anexo I de este documento, pueden observar los descriptores que se podrían corresponder con la tarea marcados con el número (11).</p> <ul style="list-style-type: none">- Competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico.- Competencia matemática.- Competencia en comunicación lingüística.- Competencia para aprender a aprender.- Autonomía e iniciativa personal.- Competencia social y ciudadana.- Tratamiento de la información y competencia digital.

COMPETENCIAS, DESCRIPTORES Y TAREAS: TODOS AL AULA

12. CIRCUITO DE EDUCACIÓN VIAL

TAREA TIPO	Tarea consistente en plantear una simulación de la realidad, colocando carriles por los que circular, con unas señales que respetar. Generalmente se suelen dividir los roles de los participantes, actuando unos como “policías”, otros como peatones y el resto como vehículos.
POSIBLES VARIANTES	<ul style="list-style-type: none">- Realizarla con ayuda de las T. I. C. (Google maps)- Utilizar vehículos de verdad (bicicletas)- Realizar una autoevaluación con propuestas de mejora de la tarea.- Realizar una coevaluación con propuestas de mejora de la tarea.- Realizarla en grupo tomando una serie de decisiones entre todos.- Otras que tú aportes.
POSIBILIDADES COMPETENCIALES	En función de las variantes se podrían observar todas estas competencias. En el Anexo I de este documento, pueden observar los descriptores que se podrían corresponder con la tarea marcados con el número (12) <ul style="list-style-type: none">- Competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico.- Competencia matemática.- Competencia para aprender a aprender.- Autonomía e iniciativa personal.- Competencia social y ciudadana.- Tratamiento de la información y competencia digital.

13. ENTREVISTAS

TAREA TIPO	Tarea que se realiza determinando una serie de preguntas a realizar a una persona o personaje famoso, en las que se debe recoger y plasmar las respuestas, para ordenarlas de forma que todo lo recogido sirva para ilustrar a quien lo lea. Esta puede ser real, o ficticia, teniendo entonces que recoger esta información a través de otras vías de consulta (internet).
POSIBLES VARIANTES	<ul style="list-style-type: none">- Realizarla con ayuda de las T. I. C.- Justificar el orden de las preguntas o la intención de la entrevista.- Montarla tipo periódico o revista.- Realizar una autoevaluación con propuestas de mejora de la tarea.- Realizar una coevaluación con propuestas de mejora de la tarea.- Realizarla en grupo tomando una serie de decisiones entre todos.- Otras que tú propongas.
POSIBILIDADES COMPETENCIALES	En función de las variantes se podrían observar todas estas competencias. En el Anexo I de este documento, pueden observar los descriptores que se podrían corresponder con la tarea marcados con el número (13). <ul style="list-style-type: none">- Competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico.- Competencia en comunicación lingüística.- Competencia para aprender a aprender.- Autonomía e iniciativa personal.- Competencia social y ciudadana.- Tratamiento de la información y competencia digital.

COMPETENCIAS, DESCRIPTORES Y TAREAS: TODOS AL AULA

14. PROGRAMAS DE RADIO

TAREA TIPO	Tarea en la que se simula la realización un espacio divulgativo en la radio, generalmente con la temática de la unidad en la que está contextualizado. Se pueden dividir en secciones y encargar cada una de las mismas a un grupo distinto, para obtener un producto final cercano a un espacio radiofónico.
POSIBLES VARIANTES	<ul style="list-style-type: none">- Realizarla con ayuda de las T. I. C. (búsqueda de la información de cada espacio).- Realizar una autoevaluación con propuestas de mejora de la tarea.- Realizar una coevaluación con propuestas de mejora de la tarea.- Realizarla en grupo tomando una serie de decisiones entre todos.- Otras que tú propongas.
POSIBILIDADES COMPETENCIALES	En función de las variantes se podrían observar todas estas competencias. En el Anexo I de este documento pueden observar los descriptores que se podrían corresponder con la tarea marcados con el número (14). <ul style="list-style-type: none">- Competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico.- Competencia en comunicación lingüística.- Competencia para aprender a aprender.- Autonomía e iniciativa personal.- Competencia social y ciudadana.- Competencia cultural y artística.- Tratamiento de la información y competencia digital.

15. PERIÓDICOS

TAREA TIPO	Tarea en la que los alumnos deben confeccionar un periódico, en el que se recojan distintas secciones y formatos. Es ideal para encargar a cada grupo una sección distinta y así poder difundirlo como producto final. Generalmente aparece contextualizado dentro de una temática cercana al entorno escolar.
POSIBLES VARIANTES	<ul style="list-style-type: none">- Realizarla con ayuda de las T. I. C. (prensa digital).- Realizar una autoevaluación con propuestas de mejora de la tarea.- Realizar una coevaluación con propuestas de mejora de la tarea.- Realizarla en grupo tomando una serie de decisiones entre todos.- Otras que tú propongas.
POSIBILIDADES COMPETENCIALES	En función de las variantes se podrían observar todas estas competencias. En el Anexo I de este documento, pueden observar los descriptores que se podrían corresponder con la tarea marcados con el número (15). <ul style="list-style-type: none">- Competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico.- Competencia en comunicación lingüística.- Competencia para aprender a aprender.- Autonomía e iniciativa personal.- Competencia social y ciudadana.- Competencia cultural y artística.- Tratamiento de la información y competencia digital.

COMPETENCIAS, DESCRIPTORES Y TAREAS: TODOS AL AULA

16. SKETCH O ANUNCIO

TAREA TIPO	Tarea en la que los alumnos deben generar un determinado sketch, que generalmente suele estar relacionado con la temática de la unidad. Se podría dar una serie de premisas a los alumnos, sobre la forma de plantearlo (tiempo, género, decorado...).
POSIBLES VARIANTES	<ul style="list-style-type: none">- Realizarla con ayuda de las T. I. C. (grabaciones).- Justificar la intención del anuncio.- Realizar una autoevaluación con propuestas de mejora de la tarea.- Realizar una coevaluación con propuestas de mejora de la tarea.- Realizarla en grupo tomando una serie de decisiones entre todos.- Otras que tú propongas.
POSIBILIDADES COMPETENCIALES	En función de las variantes se podrían observar todas estas competencias. En el Anexo I de este documento, pueden observar los descriptores que se podrían corresponder con la tarea marcados con el número (16). <ul style="list-style-type: none">- Competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico.- Competencia en comunicación lingüística.- Competencia para aprender a aprender.- Autonomía e iniciativa personal.- Competencia social y ciudadana.- Competencia cultural y artística.- Tratamiento de la información y competencia digital.

17. CUENTACUENTOS

TAREA TIPO	Tarea en la que los niños, bien sea por escrito, de forma oral, gráfica, como representación dramática, o como resultado de la combinación de varias de éstas, confeccionan o reeditan determinados cuentos populares a través de los cuales pretenden introducir una idea determinada en el público.
POSIBLES VARIANTES	<ul style="list-style-type: none">- Realizarla con ayuda de las T. I. C. (grabaciones).- Justificar la idea subyacente en el cuento.- Realizar una autoevaluación con propuestas de mejora de la tarea.- Realizar una coevaluación con propuestas de mejora de la tarea.- Realizarla en grupo tomando una serie de decisiones entre todos.- Otras que tú propongas.
POSIBILIDADES COMPETENCIALES	En función de las variantes se podrían observar todas estas competencias. En el Anexo I de este documento, pueden observar los descriptores que se podrían corresponder con la tarea marcados con el número (17). <ul style="list-style-type: none">- Competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico.- Competencia en comunicación lingüística.- Competencia para aprender a aprender.- Autonomía e iniciativa personal.- Competencia social y ciudadana.- Competencia cultural y artística.- Tratamiento de la información y competencia digital.

COMPETENCIAS, DESCRIPTORES Y TAREAS: TODOS AL AULA

18. PROBLEMAS SIMULADOS DE LA REALIDAD

TAREA TIPO	Tarea en la que se pretende contextualizar la vieja fórmula del problema matemático, haciendo que los niños lo representen gráficamente, oralmente, por escrito o dramatizándolo, para una mejor comprensión del mismo. De igual forma, se suele emplear el aprendizaje cooperativo, en el que unos niños idean ellos solos un problema y lo plantean al resto para que lo resuelvan.
POSIBLES VARIANTES	<ul style="list-style-type: none">- Realizarla con ayuda de las T. I. C. (grabaciones)- Realizar una autoevaluación con propuestas de mejora de la tarea.- Realizar una coevaluación con propuestas de mejora de la tarea.- Realizarla en grupo tomando una serie de decisiones entre todos.- Otras que tú propongas.
POSIBILIDADES COMPETENCIALES	En función de las variantes se podrían observar todas estas competencias. En el Anexo I de este documento, pueden observar los descriptores que se podrían corresponder con la tarea marcados con el número (18) <ul style="list-style-type: none">- Competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico.- Competencia matemática.- Competencia en comunicación lingüística.- Competencia para aprender a aprender.- Autonomía e iniciativa personal.- Competencia social y ciudadana.- Competencia cultural y artística.- Tratamiento de la información y competencia digital.

19. LIBRO DE RECETAS

TAREA TIPO	Tarea en la que los alumnos realizan un glosario de recetas (aunque puede ser sobre otra temática), organizando la información para que sea un documento válido para cualquiera que lo utilice. De la misma forma que en tareas anteriores, podemos dar a cada uno varias recetas distintas, para obtener un producto final elaborado entre todos y que pueda ser utilizado.
POSIBLES VARIANTES	<ul style="list-style-type: none">- Traspasar la barrera de la realidad, pidiendo colaboración a los padres para llevar a cabo en casa algunas recetas.- Se puede aportar un documento de seguimiento para los padres para que sean ellos quienes valoren parte de los logros de la tarea.- Realizarla con ayuda de las T. I. C. (plantear la información en algún formato digital)- Realizar una autoevaluación con propuestas de mejora de la tarea.- Realizar una coevaluación con propuestas de mejora de la tarea.- Realizarla en grupo tomando una serie de decisiones entre todos.- Otras que tú propongas.
POSIBILIDADES COMPETENCIALES	En función de las variantes se podrían observar todas estas competencias. En el Anexo I de este documento, pueden observar los descriptores que se podrían corresponder con la tarea marcados con el número (19) <ul style="list-style-type: none">- Competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico.

COMPETENCIAS, DESCRIPTORES Y TAREAS: TODOS AL AULA

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia para aprender a aprender.
- Autonomía e iniciativa personal.
- Competencia social y ciudadana.
- Competencia cultural y artística.
- Tratamiento de la información y competencia digital.

20. EXCURSIONES

TAREA TIPO Tarea consistente en la gestión por parte del alumno de una excursión, con el mayor grado de autonomía posible de acuerdo a su edad. Se presta a dividir distintas tareas por grupos, para así obtener un producto final entre todos.

POSIBLES VARIANTES

- Realizarla con ayuda de las T. I. C. (información sobre las visitas, lugares de interés...)
- Justificación ante el resto de las decisiones tomadas.
- Realizar una autoevaluación con propuestas de mejora de la tarea.
- Realizar una coevaluación con propuestas de mejora de la tarea.
- Realizarla en grupo tomando una serie de decisiones entre todos.
- Otras que tú propongas.

POSIBILIDADES COMPETENCIALES En función de las variantes se podrían observar todas estas competencias. En el Anexo I de este documento pueden observar los descriptores que se podrían corresponder con la tarea marcados con el número ()

- Competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico.
- Competencia matemática.
- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia para aprender a aprender.
- Autonomía e iniciativa personal.
- Competencia social y ciudadana.
- Competencia cultural y artística.
- Tratamiento de la información y competencia digital.

21. AGENCIA DE VIAJES VIRTUAL

TAREA TIPO Tarea que consiste en la planificación y gestión por parte del alumno de un supuesto viaje al lugar donde quiera ir, con ayuda de software (Google Earth). Las posibilidades de gestión por el alumno crecen a medida de su capacidad de autonomía, pudiendo gestionar las noches de hotel, billetes de avión, ropa que usar, monumentos que visitar...

POSIBLES VARIANTES

- Realizar una autoevaluación con propuestas de mejora de la tarea.
- Justificación ante el resto de las decisiones tomadas
- Realizar una coevaluación con propuestas de mejora de la tarea.
- Realizarla en grupo tomando una serie de decisiones entre todos.
- Otras que tú propongas.

POSIBILIDADES COMPETENCIALES En función de las variantes se podrían observar todas estas competencias. En el Anexo I de este documento, pueden observar los descriptores que se podrían corresponder con la tarea marcados con el número (21)

- Competencia en el conocimiento e interacción con el mundo

físico.

- Competencia matemática.
- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia para aprender a aprender.
- Autonomía e iniciativa personal.
- Competencia social y ciudadana.
- Competencia cultural y artística.
- Tratamiento de la información y competencia digital.

4. PROCESO DE APLICACIÓN EN LOS CENTROS ESCOLARES

Analizadas las tareas a utilizar (se pueden añadir cuantas se quiera), y una vez identificados los posibles descriptores a observar dentro de las mismas (recordemos que no vamos a observarlos todos y que su presencia dependerá de las variantes de las tareas), vamos a continuar con el proceso de implantación del trabajo por tareas en un grupo clase.

Reunidos todos los profesores del grupo-clase en cuestión, vamos a seguir el siguiente orden:

1. **Elección de tareas.** Tendremos en cuenta que cada profesor, dependiendo del área que representa y de la carga horaria que tenga, podrá elegir libremente aquellas tareas que considere vayan a ser más significativas del trabajo por competencias. De igual forma, podrá también repetir una tarea varias veces, en el caso de considerarlo necesario. También podrá planificarlas con la periodicidad que considere oportuna, teniendo sobre todo en cuenta la carga horaria semanal del área, así como otras cuestiones pedagógicas. Tampoco importa si varias áreas plantean una misma tarea, porque los matices de cada una y del docente, van a enriquecer y diferenciar bastante su trabajo.
2. **Delimitación de la tarea.** Una vez elegidas, dichas tareas serán delimitadas en cuanto al número de actividades y ejercicios las compongan. Si antes hemos visto un debate genérico (por ejemplo), ahora toca contextualizarlo: temas, forma de intervenir, número de grupos, forma de sacar conclusiones... Dicha delimitación forma parte ya de la labor y criterio de cada profesor.
3. **Selección de descriptores.** Teniendo en cuenta el Anexo I de este documento, consultaremos los descriptores ya pre-seleccionados para la tarea en cuestión. Una vez localizados, decidiremos qué competencias y qué descriptores vamos a seleccionar finalmente para observar dentro de la tarea. Este trabajo también pertenece a cada docente. Aconsejo no ser demasiado ambicioso en cuanto al número de descriptores seleccionados, porque si abarcamos demasiado, puede que observarlo sea tan complejo que nos perdamos. Elígelos en función de:
 - a. Grupo clase.
 - b. Criterios de evaluación de tu área (currículo o diseño curricular).
 - c. Entorno.
 - d. Operatividad de la tarea.
 - e. Descriptores fácilmente observables en esa tarea.
 - f. Área a la que represento.
 - g. Otros.

4. **Puesta en común.** Una vez realizadas las fases anteriores vamos a poner en común las competencias y tareas seleccionadas, para alcanzar un acuerdo en cuanto a la búsqueda de un equilibrio entre competencias (entre todas las áreas), y tratar de abarcar un mayor número posible de descriptores diferentes. El compromiso sería abarcar paulatinamente, curso a curso, cada vez un mayor número de descriptores. Ese paso progresivo, garantiza esta “revolución silenciosa”. Todos sabemos a dónde nos dirigimos, y llegaremos si racionamos los esfuerzos y allanamos el camino. Los cambios radicales, muchas veces acaban muriendo en los despachos.
5. **Retroalimentación horizontal.** Se reajustan todas las tareas, teniendo en cuenta la puesta en común anterior. En este punto toca tomar decisiones, como incluir más o menos competencias a valorar en una tarea, o variar, disminuir y aumentar el número de descriptores en pos de una mayor y mejor coordinación entre docentes.
6. **Retroalimentación vertical.** Se reúnen los tutores de todos los grupos clase, para poner en común las competencias y los descriptores trabajados, y así poder tener toda una línea común. Se reajustarían aquellas competencias y descriptores que fuesen necesarios, retocando las tareas.
7. **Retroalimentación de la programación.** Se revisan las programaciones de aula y docentes, para comprobar que estos descriptores estén presentes en ella, tanto en el apartado de competencias básicas, como en el de objetivos, contenidos, criterios de evaluación, metodología. En caso contrario, se procede a su incorporación.
8. **Generar rúbricas de los descriptores de las tareas.** Finalmente, debemos concretar el comportamiento esperado por parte de los niños, para poder informarles previamente a la tarea de lo que esperamos ver en ellos y para poder calificarlo con una cierta objetividad. Si tenemos un descriptor que es: “Trabajar en equipo”, debemos ponderar el grado de consecución de este comportamiento: “Cero puntos si tal cosa, un punto si cual cosa...”

5. CONCLUSIONES

Los cambios educativos que no llegan al aula, no son cambios. Estamos todos de acuerdo en la dificultad que tiene el sistema educativo de readaptarse a esta forma de trabajar. Pero también estamos todos de acuerdo, que la sensación generalizada es algo así como: “cuando en los libros de texto planteen tareas en competencias, yo trabajaré así”. Ese sentimiento, lícito sentimiento por otra parte, es algo contra lo que tenemos que luchar. Pero esta lucha no consiste, entiendo yo, en desesperar a quienes piensan así, sino en hacerles ver que es sencillo trabajar de otra forma y que el cambio, puede ser progresivo y tranquilo.

Este planteamiento es el resumen de un documento que pretende ser el punto de arranque dentro de mi propio centro, para acabar trabajando en unos años de forma integral en competencias.

ANEXO I. ASOCIACIÓN DE DESCRIPTORES A TAREAS TIPO

En la tabla aparecen los descriptores planteados por competencias básicas, a partir del análisis del currículo (<http://www.ceplinares.org/node/58>). En otra columna, aparecen asociados a ellos, una serie de números que corresponden a las tareas tipo analizadas en el

COMPETENCIAS, DESCRIPTORES Y TAREAS: TODOS AL AULA

punto 2 de este documento. Han sido suprimidos del documento original, aquellos descriptores que podría solaparse con otras competencias, con el fin de poder ofrecer una mejor selección de los mismos, por parte del docente.

Por supuesto que este análisis es orientativo. En cualquier caso esa circunstancia es enriquecedora, y desde estas líneas invito al docente a crear sus propias tareas, adecuadas a sus alumnos y expectativas, así como a relacionarlas con estos u otros descriptores.

A. Competencia en comunicación lingüística

A. 1 La comunicación Oral - Escrita:	
1. Dialogar: escuchar y hablar	1-6-7-11-13-14-16-17-18-20-21
2. Expresar e interpretar de forma oral y escrita, pensamientos, emociones, vivencias, opiniones, creaciones.	1-6-7-11-13-14-16-17-18-20-21
3. Leer y escribir.	2-4-5-11-13-15-17-18-19-20-21
4. Utilizar códigos de comunicación.	1-2-3-4-5-6-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21

A. 2 La representación - interpretación y comprensión de la realidad:	
1. Adaptar la comunicación al contexto.	1-2-3-4-5-6-10-12-13-14-15-16-17-18-19
2. Buscar, recopilar y procesar y comunicar información.	2-3-4-7-8-9-10-11-13-14-15-16-17-18-19-20-21
3. Conocer las reglas del sistema de la lengua.	1-5-6-11-13-14-15-17-19
4. Conocer otras culturas y comunicarse en otros idiomas.	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21
5. Desenvolverse en contextos diferentes al propio.	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21

A. 3 La construcción y comunicación del conocimiento:	
1. Comprender textos literarios	2-5-6-13-17-19
2. Dar coherencia y cohesión al discurso, a las propias acciones y tareas.	1-2-3-4-5-6-7-11-13-14-15-17-19
3. Formular y expresar los propios argumentos de	1-2-3-4-13-14-15-16-20-21

COMPETENCIAS, DESCRIPTORES Y TAREAS: TODOS AL AULA

una manera convincente y adecuada al contexto	
4. Realizar intercambios comunicativos en diferentes situaciones, con ideas propias	1-2-3-4-5-6-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21
5. Manejar diversas fuentes de información.	2-3-4-7-8-9-10-11-13-14-15-16-17-18-19-20-21

A. 4 Organización y autorregulación del pensamiento, de las emociones y la conducta:	
1. Disfrutar escuchando, leyendo o expresándose de forma oral-escrita	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21 (Observación del maestro)
2. Eliminar estereotipos y expresiones sexista.	1-2-3-4-5-6-13-14-15-16-17-18
3. Interactuar de forma adecuada lingüísticamente.	1-7-11-13-20-21
4. Usar la comunicación para resolver conflictos	1-2-3-4-5-6-7-13-14-15-16-18

B. Competencia matemática

B.1 Ampliar el conocimiento sobre aspectos cuantitativos y espaciales de la realidad:	
1. Conocer los elementos matemáticos básicos (distintos tipos de números, medidas, símbolos, elementos geométricos, etc.)	8-9-10-11-12-18-19-20-21
2. Comprender una argumentación matemática.	8-9-10-11-12-18-19-20-21
3. Seguir determinados procesos de pensamiento (como la inducción y la deducción, entre otros).	2
4. Integrar el conocimiento matemático con otros tipos de conocimiento.	2-8-9-10-11-12-18-19-20-21

B. 2 Producir e interpretar distintos tipos de información:	
1. Expresarse y comunicarse en el lenguaje matemático.	2-7-8-9-10-11-16-18-19-20-21
2. Expresar e interpretar con claridad y precisión informaciones, datos y argumentaciones.	2-7-8-9-10-11-16-18-19-20-21

COMPETENCIAS, DESCRIPTORES Y TAREAS: TODOS AL AULA

3. Seguir cadenas argumentales identificando las ideas fundamentales.	1-2-7-8-9-10
4. Estimar y enjuiciar la lógica y validez de argumentaciones e informaciones.	2-7-8-9-10-11-16-18-19-20-21
5. Identificar la validez de los razonamientos.	2-7-8-9-10-11-16-18-19-20-21
6. Identificar situaciones cotidianas que requieren la aplicación de estrategias de resolución de problemas.	2-7-8-9-10-11-18-19-20-21
7. Seleccionar las técnicas adecuadas para calcular, representar e interpretar la realidad a partir de la información disponible.	2-7-8-9-10-11-18-19-20-21

B.3 Resolver problemas relacionados con la vida cotidiana y con el mundo laboral:

1. Manejar los elementos matemáticos básicos (distintos tipos de números, medidas, símbolos, elementos geométricos, etc.) en situaciones reales o simuladas de la vida cotidiana.	8-9-10-11-12-18-19-20-21
2. Aplicar algoritmos de cálculo o elementos de la lógica.	8-9-10-11-12-18-19-20-21
3. Aplicar los conocimientos matemáticos a una amplia variedad de situaciones, provenientes de otros campos de conocimiento y de la vida cotidiana.	8-9-10-11-12-18-19-20-21
4. Poner en práctica procesos de razonamiento que llevan a la obtención de información o a la solución de los problemas.	2-7-8-9-10-11-12-18-19-20-21
5. Aplicar aquellas destrezas y actitudes que permiten razonar matemáticamente.	2-7-8-9-10-11-12-18-19-20-21
6. Utilizar los elementos y razonamientos matemáticos para enfrentarse a aquellas situaciones cotidianas que los precisan.	2-7-8-9-10-11-12-18-19-20-21

C. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

C.1 En los aspectos naturales y los generados por la acción humana:	
1. Analizar los fenómenos físicos	1-2-9-13-14-15-16-18-20-21
2. Realizar observaciones directas con conciencia del marco teórico	1-2-9-13-14-15-16-18-20-21
3. Localizar, obtener, analizar y representar información cualitativa y cuantitativa	2-9-18
4. Aplicar el pensamiento científico técnico para interpretar, predecir y tomar decisiones con iniciativa y autonomía personal.	2-9-18
5. Comunicar conclusiones en distintos contextos (académico, personal y social)	2-9-18
6. Reconocer las fortalezas y límites de la actividad investigadora	2-9-18
7. Planificar y manejar soluciones técnicas	1-2-9-13-14-15-16-18-20-21

C.2 Posibilitando la comprensión de los sucesos y la predicción de sus consecuencias:	
1. Conservar los recursos y aprender a identificar y valorar la diversidad natural	1-2-3-10-13-14-15-16-18-19-20-21
2. Comprender e identificar preguntas o problemas y obtener conclusiones	2-9-18
3. Percibir las demandas o necesidades de las personas, de las organizaciones y del medio ambiente	1-2-3-10-13-14-15-16-18-19-20-21
4. Interpretar la información que se recibe para predecir y tomar decisiones	2-9-18
5. Incorporar la aplicación de conceptos científicos y técnicos y de teorías científicas básicas	2-9-18

COMPETENCIAS, DESCRIPTORES Y TAREAS: TODOS AL AULA

C.3 Dirigida a la mejora y preservación de las condiciones de vida propia, de las demás personas y resto de seres vivos:	
1. Analizar los hábitos de consumo	1-2-3-5-8-11-12-13-14-15-16-18-19-20-21
2. Argumentar consecuencias de un tipo de vida frente a otro en relación con:	1-2-3-5-8-11-12-13-14-15-16-18-19-20-21
1. El uso responsable de los recursos naturales.	1-2-3-5-8-11-12-13-14-15-16-18-19-20-21
2. El cuidado del medio ambiente.	1-2-3-5-8-11-12-13-14-15-16-18-19-20-21
3. Los buenos hábitos de consumo.	1-2-3-5-8-11-12-13-14-15-16-18-19-20-21
4. La protección de la salud, tanto individual como colectiva.	1-2-3-5-8-11-12-13-14-15-16-18-19-20-21
3. Tomar decisiones sobre el mundo físico y sobre la influencia de la actividad humana, con especial atención al cuidado del medio ambiente y el consumo racional y responsable	1-2-3-5-8-11-12-13-14-15-16-18-19-20-21
4. Interiorizar los elementos clave de la calidad de vida de las personas	1-2-3-5-8-11-12-13-14-15-16-18-19-20-21

D. Competencia digital y tratamiento de la información

D.1 Obtener información, búsqueda, selección, registro y tratamiento:	
1. Acceder a la información utilizando técnicas y estrategias específicas.	2-3-4-13-14-15-18-19-20-21
2. Buscar, seleccionar, registrar, tratar y analizar la información.	2-3-4-13-14-15-18-19-20-21
3. Dominar y aplicar en distintas situaciones y contextos lenguajes específicos básicos: textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro.	2-3-4-13-14-15-18-19-20-21
4. Aplicar en distintas situaciones y contextos los diferentes tipos de información, sus fuentes, sus posibilidades y su localización, así como los lenguajes y soportes más frecuentes.	2-3-4-13-14-15-18-19-20-21
5. Manejar estrategias para identificar y resolver los problemas habituales de software y hardware.	2-3-4-13-14-15-18-19-20-21

COMPETENCIAS, DESCRIPTORES Y TAREAS: TODOS AL AULA

6. Hacer uso habitual de los recursos tecnológicos disponibles.	2-3-4-13-14-15-18-19-20-21
---	----------------------------

D.2 Transformar la información en conocimiento:	
1. Organizar la información, relacionarla, analizarla, sintetizarla, hacer inferencias y deducciones de distinto nivel de complejidad.	2-4-8-11-13-14-15-18-19-20-21
2. Evaluar y seleccionar nuevas fuentes de información e innovaciones tecnológicas en función de su utilidad para acometer tareas.	2-3-4-13-14-15-18-19-20-21
3. Procesar y gestionar adecuadamente la información.	2-3-4-13-14-15-18-19-20-21
4. Comprender e integrar la información en los esquemas previos de conocimiento.	2-3-4-13-14-15-18-19-20-21

D.3 Comunicar la información:	
1. Comunicar la información y los conocimientos.	4-11-13-14-15-16-17-18-19-21
2. Usar las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.	4-11-13-14-15-16-17-18-19-21
3. Emplear diferentes recursos expresivos además de las TICs.	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21
4. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación como instrumento de trabajo intelectual (función transmisora y generadora de información y conocimientos.)	4-11-13-14-15-16-17-18-19-21

E. Competencia social y ciudadana

E.1 Comprender la realidad social:	
1. Comprender la pluralidad y el carácter evolutivo de las sociedades actuales y los rasgos y valores del sistema democrático.	1-6-13-16-18

COMPETENCIAS, DESCRIPTORES Y TAREAS: TODOS AL AULA

2. Reflexionar de forma crítica y lógica sobre los hechos y problemas	1-6-13-16-18
3. Ser conscientes de la existencia de diferentes perspectivas para analizar la realidad	1-6-13-16-18
4. Conocer, valorar y usar sistemas de valores como la Declaración de los Derechos del Hombre en la construcción de un sistema de valores propio.	1-6-13-16-18
5. Cooperar	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21 (siempre que sea en grupo)

E.2 Cooperar y convivir:	
1. Ser capaz de ponerse en el lugar del otro y comprender su punto de vista aunque sea diferente del propio.	1-6-13-16-18
2. Utilizar el juicio moral para elegir y tomar decisiones y elegir cómo comportarse ante situaciones.	1-6-13-16-18
3. Manejar habilidades sociales y saber resolver los conflictos de forma constructiva.	16
4. Valorar la diferencia y reconocer la igualdad de derechos, en particular entre hombres y mujeres.	1-6-13-16-18

E.3 Ejercer la ciudadanía democrática y contribuir a la mejora:	
1. Comprender y practicar los valores de las sociedades democráticas: democracia, libertad, igualdad, solidaridad, corresponsabilidad, participación y ciudadanía.	1-6-13-16-18
2. Contribuir a la construcción de la paz y la democracia.	1-6-18
3. Practicar el diálogo y la negociación para llegar a acuerdos como forma de resolver los conflictos.	1-6-18

F. Competencia cultural y artística

F.1 Comprensión, conocimiento, apreciación, valoración crítica:	
1. Considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos.	5-6-13-14-15-16-17-18-19-20-21
2. Apreciar el hecho cultural y artístico.	5-6-13-14-15-16-17-18-19-20-21
3. Poner en juego habilidades de pensamiento convergente y divergente.	5-6-16-17
4. Tener un conocimiento básico de las principales técnicas y recursos de los diferentes lenguajes artísticos.	5-6-7-16-17
5. Comprender la evolución del pensamiento a través de las manifestaciones estéticas.	5-6-13-14-15-16-17-18-19-20-21
6. Apreciar a la creatividad implícita en la expresión de ideas a través de diferentes medios artísticos.	5-6-13-14-15-16-17-18-19-20-21
7. Valorar la libertad de expresión, el derecho a la diversidad cultural y la importancia del diálogo intercultural.	5-6-13-14-15-16-17-18-19-20-21

F.2 Creación, composición, implicación:	
1. Utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute.	3-5-6-13-14-15-16-17-18-19-20-21
2. Poner en funcionamiento la iniciativa, la imaginación y la creatividad para expresarse mediante códigos artísticos.	3-4-5-6-13-14-15-16-17-18-19-20-21
3. Emplear algunos recursos para realizar creaciones propias y la realización de experiencias artísticas compartidas	3-4-5-6-13-14-15-16-17-18-19-20-21
4. Deseo y voluntad de cultivar la propia capacidad estética	3-4-5-6-13-14-15-16-17-18-19-20-21 (observación del profesor)
5. Interés por participar en la vida cultural.	3-4-5-6-13-14-15-16-17-18-19-20-21 (observación del profesor)
6. Interés por contribuir a la conservación del patrimonio artístico y cultural	3-4-5-6-13-14-15-16-17-18-19-20-21 (observación del profesor)

G. Competencia para aprender a aprender

G.1 Tener conciencia de las propias capacidades y conocimientos:	
1. Ser consciente de las propias capacidades (intelectuales, emocionales y físicas).	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21 (siempre que haya autoevaluación)
2. Conocer las propias potencialidades y carencias. Sacar provecho de las primeras y motivarse a superar las segundas	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21 (siempre que haya autoevaluación)
3. Tener conciencia de las capacidades de aprendizaje: atención, concentración, memoria, comprensión y expresión lingüística, motivación de logro, etc.	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21 (siempre que haya coevaluación)

G.2 Gestionar y controlar las propias capacidades y conocimientos:	
1. Plantearse preguntas	2-18
2. Identificar y manejar la diversidad de respuestas posibles	2-18
3. Saber transformar la información en conocimiento propio.	2-3-4-5-7-9-10-13-14-15-16-18
4. Aplicar los nuevos conocimientos y capacidades en situaciones parecidas y contextos diversos.	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21 (siempre que se justifiquen las capacidades aplicadas a la tarea)
5. Plantearse metas alcanzables a corto, medio y largo plazo.	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21 (siempre que haya un informe previo de lo que se pretende alcanzar)
6. Ser perseverantes en el aprendizaje.	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21 (observando la implicación en la tarea)
7. Administrar el esfuerzo, autoevaluarse y autorregularse.	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21 (siempre que haya autoevaluación)
8. Adquirir confianza en sí mismo y gusto por aprender.	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21 (observando la implicación en la tarea)

COMPETENCIAS, DESCRIPTORES Y TAREAS: TODOS AL AULA

G.3 Manejar de forma eficiente un conjunto de recursos y técnicas de trabajo intelectual:	
1. Obtener un rendimiento máximo de las capacidades de aprendizaje con la ayuda de estrategias y técnicas de estudio:	3-4-5-18
2. Observar y registrar hechos y relaciones.	3-4-5-18
3. Resolver problemas.	2-7-8-9-10-11-18
4. Conocer y usar diferentes recursos y fuentes de información	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21 (siempre que se registre aquello que se consulta y se comente lo que hemos utilizado de esta fuente)

H. Autonomía e iniciativa personal

H.1 Valores y actitudes personales:	
1. Afrontar los problemas y aprender de los errores.	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21 (siempre que haya autoevaluación, que justifique el motivo de sus errores)
2. Calcular y asumir riesgos.	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21 (siempre que se recojan todas las opciones posibles y se analicen las posibilidades de éxito)
3. Conocerse a sí mismo	13
4. Controlarse emocionalmente	1
5. Elegir con criterio propio.	10-18-20-21
6. Mantener la motivación.	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21 (siempre que haya una observación por parte del profesor, sobre la implicación del alumno)
7. Ser creativo y emprendedor	2-3-4-5-6-9-16

COMPETENCIAS, DESCRIPTORES Y TAREAS: TODOS AL AULA

H.2 Planificación y realización de proyectos:	
1. Buscar las soluciones y elaborar nuevas ideas.	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21 (siempre que haya autoevaluación y retroalimentación)
2. Extraer conclusiones.	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21 (siempre que haya autoevaluación y retroalimentación)
3. Planificar.	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21 (siempre que haya un informe previo de lo que se hará)
4. Tomar decisiones	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21 (siempre que haya un glosario de decisiones tomadas y justificadas)

H.3 Habilidades sociales de relación y de liderazgo de proyectos:	
1. Organizar tiempos y tareas.	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21 (siempre que se presente un informe sobre los pasos dados en la tarea)
2. Ser asertivo.	1
3. Ser flexible en los planteamientos.	1
4. Tener confianza en sí mismo.	1 (registro del profesor)

ANEXO II. REFERENCIAS EN LAS QUE ME HE APOYADO

- Tutorial para hacer tareas, elaborado por mí
 - o <http://www.tareascbb.es/yo/>
- Cómo hacer tareas competenciales
 - o <http://www.tareascbb.es/formacion-general/alberto-navarro-elbal/como-elaborar-tareas/>
- Entrevista a Roger Schank
 - o <http://www.tareascbb.es/formacion-general/personalidades/entrevista-a-roger-schank/>
- Entrevista a Richard Gerver
 - o <http://www.tareascbb.es/formacion-general/personalidades/entrevista-a-richard-gerver/>

COMPETENCIAS, DESCRIPTORES Y TAREAS: TODOS AL AULA

- Charla de José Moya Otero
 - o <http://www.tareascbb.es/formacion-general/personalidades/charla-de-jose-moya-otero/>
- Entrevista a Pierre Perrenoud
 - o <http://educontinua.files.wordpress.com/2010/04/construircompetenciasdeperrenoud.pdf>
- Descriptores del C.E.P. Linares
 - o <http://www.ceplinares.org/node/58>
 - o http://www.juntadeandalucia.es/averroes/~cepco3/competencias/concepto/Explicativos/descriptores_competencias.pdf