

## ¿QUÉ SON LAS TAREAS INTEGRADAS?

A la recurrente pregunta de ¿Cómo desarrollamos las competencias claves en el aula?, la respuesta más realista, que no la única, para la mayor parte de áreas curriculares sería: mediante las tareas integradas.

**En los actuales decreto curriculares que se desarrollan en nuestra comunidad, nos dicen que para una adquisición eficaz de las competencias y una integración efectiva de las mismas, deberán diseñarse tareas integradas que permitan al alumnado avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo, ya que éstas se solapan y entrelazan y determinados aspectos esenciales en un ámbito apoyan la competencia en otro.**

El concepto de tarea puede llevar a confusión. Algún autor distingue entre tarea y actividad dando mayor grado de concreción a la segunda, de forma que la primera es lo que el profesor propone al alumno, y la segunda la puesta en acción de esa demanda. Otras veces se manejan ambos conceptos como sinónimos.

En el ámbito que nos ocupa, **una tarea integrada es la presentación de una combinación de acciones educativas o actividades intencionadas, enmarcadas en un contexto o escenario concreto y significativo para el alumnado, dirigidas a resolver una o varias situaciones problemáticas, o a alcanzar un objetivo o reto, integrando conocimientos, habilidades y actitudes, a la par que saberes de diferentes disciplinas y capacidades vinculadas a diferentes competencias.**

Las competencias claves aspiran a desarrollar capacidades relevantes desde la integración, la globalización y la interdisciplinariedad, pero han de hacerlo a partir de contextos concretos.

Es desde la realidad de un escenario o un contexto particular, que aporta significación y motivación al aprendizaje, desde dónde puede expresarse la competencia. Y sin embargo, en aparente paradoja, las competencias buscan, y consiguen, a partir de contextos concretos, llegar a ser útiles y eficaces en otras nuevas situaciones. Es decir, tienen vocación de generalizarse, de transferirse.

**He aquí la importancia de los contextos seleccionados, que son, sin duda, el elemento más llamativo y original de las tareas integradas frente a las propuestas de actividades que hasta ahora se venían haciendo al alumnado.**

Entre las características más desatacadas de las tareas señalaríamos su carácter integrador, contextual, pragmático, holístico, multifuncional y creativo.

Una tarea bien diseñada debe poder ser realizada por la mayoría del alumnado pero no sin un esfuerzo para combinar sus capacidades y saberes, por lo que debe presentar un buen nivel de exigencia cognitiva más allá de la mera repetición y comprensión mecánica.

Ha de ser un **reto** superable, pero un **reto** en el que el alumnado trabaje con progresiva autonomía y autogestionando, en lo posible, su aprendizaje. (Es por ello que nosotros a la hora de realizar las unidades didácticas integradas vamos a empezar por algunas sesiones de ejercicios, pasando a otras sesiones de actividades, llegando a la tarea integrada la tarea móvil o motriz.

Por ejemplo, cuando en el contexto de la unidad didáctica de iniciación al baloncesto pasa por la organización de un campeonato escolar de baloncesto 3x3, (Tarea motriz) el alumnado encontrará sentido a los ejercicios sobre la técnica, a las actividades y juegos de aplicación; demandará conocer las reglas de juego y las estrategias idóneas para vencer, que como reglas de acción deberán ir verbalizando y aplicando. No extrañará que nociones matemáticas aparezcan en los campos, puntuaciones o en las mismas técnicas de juego, en las relaciones del juego como las competencias sociales y cívicas, la de aprender a aprender. En definitiva, estarán trabajando desde un planteamiento competencial.

A la hora de llevar a cabo una tarea tenemos que tener en cuenta una serie de elementos:

**1-El CONTEXTO** concreto de trabajo. Lo que en las evaluaciones de 3º y 6º de primaria llaman “estímulo”, o algunos autores refieren como “escenario”. Es decir una situación de partida que combina elementos gráficos (imágenes, gráficos, tablas...) que aporte motivación, significación y cohesione la situaciones de aprendizaje que de ella van a derivar.

A la hora de seleccionar los recursos materiales, y los contextos van a serlo, aquellos que sean reales y procedan de la vida misma adquieren una especial relevancia para las competencias: folletos publicitarios de una asociación o evento festivo, invitaciones para un espectáculo o partido, radiografías, la convocatoria de un concurso o campeonato..., serán valiosos estímulos a partir de los cuales el alumnado podrá extraer información, relacionarla o reflexionar sobre ella.

Con el ejemplo anterior de la unidad de baloncesto, para iniciarla y contextualizarla, les damos un díptico para apuntarse al campeonato de baloncesto.

A pesar de lo dicho, un contexto puede apartarse de la realidad y buscar su ser en lo “fantástico”, en la “imaginación” que tanto atrae al alumno a determinadas edades. Un cuento de brujas, las andanzas de un pirata, un texto sobre dragones..., son ciertamente un estímulo ideal para plantear una tarea a los niños.

Los contextos elegidos han de ser relevantes para el alumnado y activar su interés, teniendo claro que, **sin contexto de partida no podemos hablar de tarea.**

Puesto que los ámbitos vitales en los que se mueve el alumnado son variados (personal, familiar, escolar, ocio, relacional, etc.), es razonable pensar que los contextos presentados en las tareas sean representativos de la mayor parte de ellos y surjan de ellos, sin limitarse exclusivamente a la esfera escolar, y sin olvidarnos de que la fantasía y la imaginación son tan vitales para el niño como la merienda, la excursión en familia o jugar en el recreo.

**2-Los CONTENIDOS** son el segundo de los elementos que integran una tarea. Si la tarea surge desde una especialidad (educación física, música, lengua extranjera), los contenidos de trabajo son extraídos en primer lugar de esa área y luego de las otras materias curriculares, especialmente lengua, matemática, ciencias sociales y ciencias de la naturaleza, pero no sólo de ellas.

**3-Las ACCIONES EDUCATIVAS o ACTIVIDADES**, que vinculadas al contexto nos van a permitir resolver o descubrir nuevos aprendizajes en torno a esos contenidos curriculares. Se trata de propuestas variadas de acción que solicitan al alumnado la intervención de diferentes procesos cognitivos, concretando qué debe hacer, cómo, cuándo y dónde. Obviamente algunos de estos parámetros pueden quedar sólo parcialmente definidos.

De nuevo ahora, conviene diferenciar bien entre los conceptos de tarea, actividad o incluso ejercicio, al hablar de tareas integradas. Porque las tareas contienen actividades y ejercicios.

Un ejercicio es una propuesta de acción, de carácter más o menos mecánico o repetitivo, que se hace al alumnado para adquirir, reforzar o comprobar determinado conocimiento o destreza. Cuando proponemos al niño una serie de lanzamientos sin ningún tipo de contextualización, o le pedimos que bote un balón sin más, estamos trabajando mediante ejercicios.

Para ciertos autores la actividad da un paso más allá y supone una propuesta de acción o acciones, enmarcadas en un contexto con la intención de aprender un nuevo conocimiento o aplicar el ya conocido de modo diferente. Ese contexto puede ser todavía poco significativo. Por ejemplo realizar botes con un balón para llegar a una canasta y luego lanzar la pelota.

**4-La o las COMPETENCIAS**, que se van a poner en juego. Admitiendo que la tarea integra es una de las herramientas más idóneas para desarrollar las competencias claves, al aplicarlas hay que hacerlo pensando en dichas competencias. La tarea está al servicio de las competencias así que como poco habrá que indicar cuáles son las que trabaja la tarea, aunque sería conveniente describir brevemente qué aspectos de la competencia intervienen. Lo que actualmente se llama **descriptor**.

**Listado de propuestas “relevantes” para el alumnado que nos puede inspirar una tarea:**

- Preparar y representar una obra de teatro, un montaje expresivo, un espectáculo circuense...
- Diseñar y hacer las invitaciones para familias o compañeros a algún acto escolar (obra de teatro, festival de juegos tradicionales, carrera escolar...)
- Elaborar el presupuesto para una excursión, adquirir lo necesario y prepararlo. Preparar un juego de orientación que lleve por los puntos turísticos más relevantes de la localidad o discurra por el parque.
- Diseñar las preguntas para entrevistar a un determinado personaje: aventurero, ilustrador, médico, deportista de élite...
- Diseñar encuestas sobre temas de interés del alumnado, aplicarlas y realizar el vaciado de los resultados.
- Investigar sobre los juegos de nuestros abuelos, rellenar la ficha de un juego y enseñarlo a los demás.
- Redactar las normas de clase, diseñar un cartel y colocar los carteles en el aula. Preparar una presentación en power point o una secuencia animada de fotografías digitales de la última excursión, de la preparación de un proyecto, etc., para colgarla en el blog del colegio.
- Escribir una carta a un antiguo compañero de clase, a un compañero enfermo, al concejal de cultura de la localidad, al director del colegio
- Organizar un campeonato de fútbol o balón prisionero en los recreos. Dramatizar situaciones de emergencia: llamar al 112, atender a un herido... Elaborar un menú semanal equilibrado y sano para un niño.
- Participar en el periódico del colegio como redactor, ilustrador, maquetador...
- Leer y rellenar un formulario para inscribirse en un club o en un evento.
- Diseñar y confeccionar carteles para una campaña publicitaria en torno a un valor (medio ambiente, salud...), una actividad de centro (fiesta de la Paz, carrera popular...), etc.
- Construir un juguete o juego para usarlo en clase siguiendo instrucciones escritas. Organizar una excursión, una visita a un lugar de la localidad, etc.
- Interpretar el mapa del tiempo de los días previos a una excursión, para planificarla adecuadamente.

-Escribir entre todos un libro de recetas saludables, de juegos de la zona o del mundo, de poemas...

-Diseñar, construir y usar juguetes con materiales reciclados y reutilizados. Etc.

### **MÁS EJEMPLOS DE TAREAS PARA DESARROLLAR LAS COMPETENCIAS CLAVES**

A partir de la **oferta de actividades extraescolares del AMPA** mostrada en un folleto o cuadro de doble entrada proponemos: Dada la oferta de actividades con horarios, precios, espacio, días de la semana..., cuántas actividades de tipo deportivo se ofrecen para este curso, qué actividades se realizan dentro de un aula, si Marta se quiere apuntar a... y a... cuánto le costará al mes, puede Pepe apuntarse a... y a ... (coinciden horarios), qué descuento tendrán P y M que son hermanos si pertenece al AMPA y se apuntan a una actividad cada uno, etc.

A partir de una **noticia de prensa con información matemática o relacionada con valores humanos**, empezamos a trabajar con los niños. Por ejemplo con porcentajes (0,7% del PIB para el tercer mundo...) o fracciones (1/3 de la población escolar española sufre de sobrepeso u obesidad). Buscar esa información y plantear problemas con posibles errores. ¿El 0.7 % significa que se darán 7 euros de cada 100 a los países más pobres?...

A partir de una **“burrada” sobre la salud y las matemáticas**, como por ejemplo: *Pepe entró en la cafetería del polideportivo para tomar algo de comer. Había entrenado más de 600 segundos corriendo unos 1000 hm y se encontraba exhausto. Pidió un buen vaso de batido de chocolate de 5 cl, una bolsa de azucarillo de 50 gr para endulzarlo un poco más y un bocadillo de queso de 20 mm de longitud. Con la tripa bien llena, pidió la cuenta y abonó todo pagando con un billete de 5 €. Si le devolvieron 625 céntimos cuánto le costó la merienda.* El alumnado debería detectar todas las burradas matemáticas que hay y corregirlas con una propuesta razonable cambiando la cantidad o la unidad de medida.

Aprovechando la llegada al colegio de un **cartel anunciador de una campaña de promoción de la salud, etc.**, teniendo en cuenta la información visual y escrita que aparece se hacen preguntas, se pide que opinen, describan, reflexionen, aporten sugerencias...

Unas sugerentes **crónicas del futuro** pueden ser también un buen punto de salida. Han pasado 20 años; sois hombres y mujeres jóvenes, con ganas de vivir, pero en vuestro mundo muchas cosas han cambiado. Tenéis muchos problemas de salud por la falta de actividad física y una mala alimentación. Narrad como sería la vida, un día cualquiera en estas condiciones.

RESUMIENDO PODEMOS DECIR QUE UN **Modelo sencillo de una tarea.**

