



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

“LA PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS”

AUTORÍA M^a ÁNGELES SÁNCHEZ CABEZUELO
TEMÁTICA METODOLOGÍAS LÚDICAS
ETAPA EI y EP

Resumen

Son tantas las posibilidades de enseñar y aprender jugando que sería una lástima que una mala planificación de las actividades lúdicas no nos permitiera utilizar este recurso de una manera adecuada acorde a lo que pretendemos conseguir y a cómo lo queremos conseguir.

"La programación es algo más que una fórmula metodológicamente fecunda capaz de planificar y dar coherencia didáctica a la vida educativa de la escuela infantil. Ese algo más consiste en ser bisagra, puente, volante de coordinación de toda la arquitectura escolar"

F. FRABBONI. Profesor de Pedagogía

Palabras clave

Aprendizaje significativo

Currículo

Evaluación

Competencias básicas

Programación de aula

Tarea

Tarea inicial

Tarea posibilitadora

Tarea final

Unidad Didáctica

INTRODUCCIÓN

Sin lugar a dudas la programación de actividades lúdicas en el aula es un instrumento que podemos y
C/ Recogidas Nº 45 - 6ºA 18005 Granada csifrevistad@gmail.com



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

debemos utilizar para la consecución de objetivos de enseñanza, ya que se puede trabajar cualquier tipo de contenido o competencia básica, aunque no de cualquier manera, claro está, no podemos programar juegos, talleres, canciones, danzas, dinámicas, etc. sin antes haber hecho un diagnóstico de la situación de nuestros alumnos, no se trata de jugar sólo para entretener, aunque el juego también cumple esa función, hay que sacar el máximo provecho de las situaciones de aprendizaje con metodologías lúdicas para lo cual se requiere, al igual que con otro tipo de actividades, de un conocimiento previo, de una planificación sistemática, de una puesta en escena motivadora y de una evaluación que nos permita aplicar nuestra labor educativa de una manera reforzada y enriquecida.

LA PROGRAMACIÓN DE LOS JUEGOS

Vamos a hacer una sencilla clasificación atendiendo a dos variantes fundamentales a la hora de programar juegos; nos fijaremos en la edad de los alumnos y en las aportaciones del juego respecto al desarrollo de los alumnos.

Teniendo en cuenta la edad.

Basándonos en la concepción de Piaget sobre el desarrollo intelectual y relacionando este desarrollo con el juego que se da durante el mismo, enumeramos las siguientes etapas:

De 0 a 2 años. Juegos sensorio-motores.

El niño durante esta etapa realiza juegos basados en movimientos que repite constantemente y que le permiten experimentar con su cuerpo y sus sentidos, resultando estas actividades satisfactorias y placenteras.

El niño juega con su propio cuerpo; mueve brazos y piernas, se balancea, produce ruidos, se observa ante el espejo, pero también manipula objetos: sonajeros, cascabeles, móviles, instrumentos musicales sencillos, arroja objetos, rasga papeles, arrastra muñecas, peluches, etc.

De 2 a 4 años. Juegos simbólicos, de imitación o ficción

Es una etapa de juego individual, en la que el niño escapa de la realidad y a través del juego trata de adaptarla a sus necesidades y gustos. Así desarrolla juegos de ficción e imaginación.

El niño utiliza objetos para transformarlos en otros elementos: una caja de cerillas es una casa, una escoba es un caballo... y también imita escenas o situaciones: "hace como si lee, como si duerme, como si habla por teléfono...". Disfruta con trenes, construcciones de cubos, rompecabezas con pocos elementos, muñecos, ositos, instrumentos musicales como triángulos, tambores, etc.

Con estas actividades el niño comienza a hacer uso de la capacidad de simbolización, de gran importancia en el futuro pues es la base de su desarrollo intelectual y afectivo.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

De 4 a 7 años. Desaparición progresiva del juego simbólico

Una de las características fundamentales de esta edad es que se pasa del egocentrismo a los juegos colectivos.

Los símbolos se ajustan más a la realidad. El niño se interesa por el mundo que le rodea y trata de integrarse en él, por lo que sus juegos son reflejo de ello; así los trenes y coches de juguete imitan a los de verdad tratando de imitar a su padre.

Los juegos propios de esta etapa son las construcciones, rompecabezas y puzzles, juegos de pintar, moldear, esculpir, coser... persistiendo los juegos de muñecas.

De 7 a 12 años. Juegos de reglas.

Los juegos de regla que se inician en la etapa anterior, se consolidan a partir de los 7 años, y perviven durante toda la vida. Estos juegos están estructurados en base a reglas establecidas o propuestas por los propios jugadores, reglas que todos deben asumir y cumplir para el buen desarrollo del juego.

Entre los 7 y los 9 años se consolida la inteligencia abstracta y la sociabilidad en los niños, siendo sus juegos preferidos: canicas, lotería, juego de la oca, parchís, cartas, damas, juegos didácticos (de letras o números), rompecabezas con cierta dificultad, las "cocinitas", etc.

El niño, entre los 9 y los 12 años, vive una época tranquila en la que valora enormemente el compañerismo y los amigos. Esta actitud se encuentra reflejada en la buena armonía del trabajo en grupo en el aula y en actividades deportivas como el fútbol. Junto a ello, también se prefieren juegos intelectualmente algo más complejos como: rompecabezas, legos, dominó, ajedrez, etc.

Teniendo en cuenta el desarrollo que aporta a los alumnos

Mediante el juego se desarrollan todos los aspectos personales; desarrollo psicomotor, desarrollo intelectual, desarrollo socio-afectivo. Además, puesto que es una actividad que proporciona placer, la motivación por el aprendizaje es buena y el resultado altamente positivo. Por lo tanto, seguimos insistiendo en que el niño, mientras juega, aprende. Para facilitar el análisis de las diversas aportaciones del juego al campo educativo, haremos una clasificación por áreas del desarrollo. Teniendo en cuenta que el juego nunca ayuda a desarrollar un área por separado sino que tiene un carácter global y es, entre otras cosas, por lo que constituye un recurso indispensable en educación.

Los juegos infantiles no son tales juegos, sino sus más serias actividades.

Michel Eyquem de Montaigne (1533-1592). Escritor y filósofo francés.

Desarrollo psicomotor



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

Desde el mismo nacimiento el niño empieza a manipular su propio cuerpo: manos, pie, brazos, etc. Para pasar progresivamente a jugar con el adulto y con los objetos que le rodean. Entre los aspectos psicómotores que mejora el juego, podemos señalar:

- El equilibrio, que se desarrolla construyendo torres con piezas, patinando, con la bici, corriendo, dando volteretas, etc.
- Coordinación motriz. Se inicia con los primeros pasos del niño y progresivamente se complica hasta dominar la carrera o la danza.
- La manipulación de objetos, desde los más simples como el chupete o el sonajero, hasta llegar al control de materiales muy precisos: enhebrar agujas, encajar tuercas, etc.
- Desarrolla los sentidos.
- La fuerza, sobre todo a través de juegos de competición física, de lucha, deportivos, etc.
- Discriminación sensorial; auditiva, visual, táctil, etc.
- Capacidad de imitación. Los niños cuando observan alguna acción nueva tratan de imitarla, ya sean saltos, juegos, gestos, etc.
- Coordinación visomotora, desarrollada con juegos de pelota, juegos de saltar, correr, persecución, juegos de lanzar objetos, de clavar, de unir, etc.

Desarrollo cognitivo

Citamos a continuación algunos factores relacionados con el desarrollo cognitivo que aporta el juego:

- Favorecen la atención y la memoria. Por ejemplo a la hora de retener las reglas, recordar la puntuación, etc.
- Desarrolla el rendimiento, ya que los niños se esfuerzan en comprender los diferentes aspectos del



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

juego.

- Estimula la imaginación y la creatividad. Porque el juego permite imaginar, crear, inventar, añadir, quitar, etc.
- También ayudan a todo lo contrario, a distinguir la realidad de la ficción, como ocurre en los juegos de rol.
- La mayoría de los juegos desarrollan la comunicación y el lenguaje.
- Los juegos simbólicos, imaginativos y de ficción desarrollan el pensamiento abstracto y van introduciendo progresivamente al niño en el mundo de las ideas.
- Los juegos estimulan la capacidad de resolver problemas, ya que muchas estrategias que sirven para jugar son las mismas que se utilizan ante los problemas, como la exploración, la observación, la manipulación, etc.
- Desarrollan la capacidad intelectual de los niños.

Desarrollo socioafectivo

El carácter social del juego es una de las principales aportaciones del mismo, la mayoría de los juegos se realizan en grupo y desarrollan la capacidad social del niño, aunque dependiendo del tipo de juego se desarrollarán unos aspectos u otros.

Entre todas las aportaciones que hace el juego al niño podemos citar las siguientes:

- Desarrollo de la comunicación.
- Actitudes cooperativas.
- Facilita el paso del egocentrismo infantil a la relación con los demás



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

- Conocimiento del mundo de los adultos; la sociedad, las reglas de comportamiento, etc.
- Orientación y preparación para la vida laboral.
- Desarrollo moral, aprende a no ser caprichoso, a hacer lo que quiere, a controlarse, etc.
- Desarrolla el conocimiento de sí mismo.
- Empatía, sobre todo con los juegos de ficción y de rol los niños se ponen en lugar de otras personas y aprenden a tener en cuenta sus opiniones, ideas, actitudes, etc. lo que ayuda enormemente en su desarrollo social.

LA PROGRAMACIÓN POR COMPETENCIAS

A partir del año 2004, la Unión Europea se plantea la necesidad de establecer una serie de competencias clave para el aprendizaje que sirviera como referencia para los sistemas educativos de los países miembros, entendiendo éstas como **“un paquete multifuncional y transferible de conocimientos, destrezas y actitudes que todos los individuos necesitan para su realización y desarrollo personal, inclusión y empleo”**.

El MEC incluye las competencias en el currículo escolar, explicitando que

“Son las que debe haber desarrollado un joven o una joven al finalizar la enseñanza obligatoria, para alcanzar su realización personal, lograr su inclusión social, ejercer la ciudadanía activa, hacer frente a la vida adulta y ser capaz de desarrollar un aprendizaje permanente”.

Podemos ver como la programación por capacidades ha dejado paso a la programación por competencias, siendo nuestra obligación como profesionales de la educación estar al día de estos cambios que afectan a nuestra labor docente, por ello a continuación hacemos un breve acercamiento a dicha programación por competencias.

Concepto de competencia básica

Las competencias básicas, desde el proceso de enseñanza, **son aquellos conocimientos**,
C/ Recogidas Nº 45 - 6ºA 18005 Granada csifrevistad@gmail.com



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

destrezas y actitudes necesarios para que una persona alcance su desarrollo personal, escolar y social. Estas competencias las alcanza el alumnado a través del currículo formal, de las actividades no formales y de las distintas situaciones a las que se enfrenta en el día a día, tanto en la escuela, como en casa o en la vida social.

Una **competencia** también es la forma en que una persona moviliza todos sus recursos personales (habilidades, actitudes, conocimiento y experiencias) para resolver de forma adecuada una tarea en un contexto definido.

La **competencia** la demuestra el alumnado cuando es capaz de actuar, de resolver, de producir o de transformar la realidad a través de las tareas que se le proponen, la competencia desde el doble proceso de enseñanza y aprendizaje, se adquiere y mejora a lo largo de la vida en un proceso que puede ser secuenciado y valorado en las distintas fases de la secuencia.

Competencias básicas

La unión europea fija en ocho las competencias “clave” al concluir la enseñanza obligatoria y el Ministerio de Educación y Ciencia en el anexo I del Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación primaria, recoge ocho competencias como básicas al término de la educación obligatoria.

La Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha amplía a nueve las competencias básicas, añade la “competencia emocional” y las incorpora como referente curricular en todas las etapas, adaptando su contenido al desarrollo evolutivo del alumnado. Estas son:

1. Competencia en comunicación lingüística.
2. Competencia matemática.
3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico y natural.
4. Tratamiento de la información y competencia digital.
5. Competencia social y ciudadana.
6. Competencia cultural y artística.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

7. Competencia para aprender a aprender.

8. Autonomía e iniciativa personal.

Haremos una breve referencia de en qué consiste y a qué se refieren cada una de estas competencias:

1. Competencia en comunicación lingüística.

Esta competencia se refiere a la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, de representación, interpretación y comprensión de la realidad, de construcción y comunicación del conocimiento y de organización y autorregulación del pensamiento, las emociones y la conducta.

2. Competencia matemática.

Consiste en la habilidad para utilizar y relacionar los números, sus operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión y razonamiento matemático, tanto para producir e interpretar distintos tipos de información, como para ampliar el conocimiento sobre aspectos cuantitativos y espaciales de la realidad, y para resolver problemas relacionados con la vida cotidiana y con el mundo laboral.

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

Es la habilidad para interactuar con el mundo físico, tanto en sus aspectos naturales como en los generados por la acción humana, de tal modo que se posibilita la comprensión de sucesos, la predicción de consecuencias y la actividad dirigida a la mejora y preservación de las condiciones de vida propia, de las demás personas y del resto de los seres vivos.

4. Tratamiento de la información y competencia digital.

Esta competencia consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. Incorpora diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.

5. Competencia social y ciudadana.

Esta competencia hace posible comprender la realidad social en que se vive, cooperar, convivir y ejercer la ciudadanía democrática en una sociedad plural, así como comprometerse a contribuir a su mejora. En ella están integrados conocimientos diversos y habilidades complejas que permiten participar, tomar decisiones, elegir cómo comportarse en determinadas situaciones y responsabilizarse de las elecciones y decisiones adoptadas.

6. Competencia cultural y artística.

Esta competencia supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute y considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos.

7. Competencia para aprender a aprender.

Aprender a aprender supone disponer de habilidades para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo a los propios objetivos y necesidades.

Esta competencia tiene dos dimensiones fundamentales. Por un lado, la adquisición de la conciencia de las propias capacidades (intelectuales, emocionales, físicas), del proceso y las estrategias necesarias para desarrollarlas, así como de lo que se puede hacer por uno mismo y de lo que se puede hacer con ayuda de otras personas o recursos. Por otro lado, disponer de un sentimiento de competencia personal, que redundará en la motivación, la confianza en uno mismo y el gusto por aprender.

8. Autonomía e iniciativa personal.

Esta competencia se refiere, por una parte, a la adquisición de la conciencia y aplicación de un conjunto de valores y actitudes personales interrelacionadas, como la responsabilidad, la perseverancia, el conocimiento de sí mismo y la autoestima, la creatividad, la autocrítica, el control emocional, la capacidad de elegir, de calcular riesgos y de afrontar los problemas, así como la capacidad de demorar la necesidad de satisfacción inmediata, de aprender de los errores y de asumir riesgos.

Por otra parte, remite a la capacidad de elegir con criterio propio, de imaginar proyectos, y de llevar adelante las acciones necesarias para desarrollar las opciones y planes personales -en el marco de proyectos individuales o colectivos- responsabilizándose de ellos, tanto en el ámbito personal, como social y laboral.

9. Competencia emocional (Castilla La Mancha)

En el desarrollo de cada una de las acciones que la niña y el niño realizan, en un horizonte cada vez más amplio, y en contacto con las personas que tienen un papel determinante en su vida, construye el autoconcepto y desarrolla la autoestima.

El alumnado de Educación primaria es capaz de aplazar las demandas y recompensas, de tolerar el fracaso y de no mostrar superioridad ante el éxito. Puede hablar de sí mismo sin alardes ni falsa modestia y puede reconocer y disfrutar con el éxito de los otros.

En esta etapa empieza a cobrar fuerza el autoconcepto académico que en ningún caso puede animarse desde la competición.

El autoconcepto configura, por tanto, las claves que va a utilizar para interpretar la realidad que le rodea y, especialmente, las relaciones con los demás. El desarrollo de la competencia emocional siempre está asociado a una relación positiva y comprometida con los otros. La actuación natural y sin inhibiciones de forma habitual en las distintas situaciones que le toca vivir es la manifestación más clara de esa competencia emocional.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

El aprendizaje de las competencias

Los alumnos aprenden realmente cuando lo que adquieren contiene una dimensión práctica que pueden utilizar en su entorno natural. Los niños sólo entienden aquello que tiene algo de significado para él. Los aprendizajes más duraderos son aquellos que sirven para mejorar las posibilidades de adaptación del alumno en su entorno. Para enseñar, podemos asegurar, que hay que partir de las experiencias del alumno. Todo esto es la base del “aprendizaje significativo”.

Según **Ausubel** por **aprendizaje significativo** se entiende aquél en el que **la nueva información se relaciona de manera sustantiva, es decir, no arbitraria, no al pie de la letra, con los conocimientos que el alumno ya tiene, produciéndose una transformación tanto en el contenido que se asimila como en lo que el estudiante ya sabía.**

La inteligencia no sólo consiste en el conocimiento, sino también en la destreza de aplicar los conocimientos en la práctica.

Aristóteles (384 a. C. – 322 a. C.). Filósofo griego.

El aprendizaje significativo

El término competencia en educación va unido al de “aprendizaje significativo”. Es decir, que para desarrollar cualquier competencia necesitamos de unos aprendizajes no memorísticos, no mecánicos o repetitivos que integren conocimientos, procedimientos y actitudes y una aplicación de los mismos en contextos diferentes de actuación.

Podemos citar una serie de **principios psicopedagógicos que rigen el aprendizaje significativo:**

- Esquemas de conocimiento.
- Conocimientos previos.
- Relación entre los nuevos conocimientos y los conocimientos previos.
- Nivel de desarrollo personal.
- Zona de desarrollo próximo.
- Disposición para el aprendizaje.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

- Funcionalidad de los nuevos contenidos.
- Actividad mental y conflicto cognitivo.
- Buena disposición hacia el aprendizaje.
- Motivación.
- Autoestima, autoconcepto y expectativas.
- Retroalimentación.

Con la enseñanza de las competencias se intenta facilitar la capacidad de aplicar los aprendizajes a situaciones cotidianas, cercanas a la realidad y al día a día.

Estrategias que podemos utilizar para trabajar la enseñanza de las competencias

- Estrategias para que el alumnado sea cada vez más autónomo (procesamiento de la información).
- Estrategias para compartir la construcción del conocimiento.
- Estrategias de cooperación y trabajo en grupo.
- Desarrollar metodologías basadas en la búsqueda y manejo de la información.
- Enseñar a analizar la información recabada.
- Descubrir los errores y reforzar los éxitos y aciertos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

- Ampliar la información.
- Estrategias de autoevaluación y coevaluación.
- Evaluación formativa.

¿Cómo se adquieren las competencias?

(Según trabajos de José María Navarro Martínez y Tomás Sánchez Iniesta)

Las competencias se adquieren a través de las **tareas**. Para que una tarea facilite el aprendizaje de las competencias básicas debe recoger cuatro componentes:

- Las competencias que se deben adquirir.
- Los contenidos previos necesarios para comprender y realizar la tarea.
- Los recursos con los que elaboramos la tarea: tipo de preguntas, textos, mapas, juegos, organización de aula, metodología, etc.
- El contexto o situación real en que se deben aplicar las competencias.

El concepto de tarea introduce, **la acción en el contexto**: los alumnos tienen que “hacer algo” por ellos mismos en un contexto significativo y cotidiano, como por ejemplo hacer una reclamación en un comercio.

Debemos tener muy en cuenta que **no hay competencia sin un contexto**.

Las características de las tareas son:

- Son representativas de procesos de comunicación de la vida real.
- Son identificables como unidades de actividades en el aula.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

- Están dirigidas intencionalmente al aprendizaje de un área.
- Se diseñan con un objetivo, una estructura y una secuencia de trabajo.
- Están orientadas a la consecución de un objetivo de manipulación.

Tipos de tareas:

1. Tareas iniciales. Persiguen como objetivo que el alumno sea capaz de elaborar esquemas que relacionen el conocimiento que ya posee y los nuevos recursos que se le presentan (organizadores previos).

Permiten diagnosticar el conocimiento que el alumno posee sobre los nuevos objetivos.

Deben permitir la manipulación de la información desde una forma más controlada a otra menos controlada.

Deben contemplar una fase de reajuste de toda la información que permita, a la vez, la revisión de aquellos aspectos que no han sido adquiridos.

2. Tareas posibilitadoras. Permiten preparar y fijar los contenidos necesarios para la realización de las tareas. Se pueden distinguir tres subtipos:

- **Entrar en materia.** Suponen una introducción al tema de la secuencia con actividades de precalentamiento.
- **En contexto.** Los alumnos se ejercitan a través de una variada tipología de actividades necesarias para realizar la tarea final.
- **Formas y recursos.** A través de ellas se practican los aspectos formales del contenido.

3. Tareas finales. Suponen la ejercitación de las distintas destrezas movilizando todos los recursos vistos hasta el momento. A través de las tareas finales se intenta que los alumnos puedan resolver con fluidez situaciones habituales de la vida.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

Ejemplos de tareas:

- Nuestras familias (incluyendo fotos).
- Nuestra escuela/nuestro instituto.
- Nuestro pueblo/ciudad: álbum de fotos explicado o guía turística.
- La organización de una fiesta/reunión.
- La organización de un viaje/excursión/visita de grupos.
- Un escritor/pintor/músico y su época.
- El pasado/presente/futuro de X (un barrio o zona del entorno, que ha sufrido grandes cambios).
- El inglés/francés/alemán, etc., en nuestro entorno.
- Una entrevista con personajes relevantes de nuestro entorno.
- Elaborar un pequeño diccionario
- Fiestas/tradiciones de la zona/ciudad; o “la movida” de nuestra ciudad.
- Construir un reloj en cartulina.
- La publicidad.
- Los medios de comunicación: prensa, radio y televisión.
- Conocer a los compañeros averiguando sus intereses respecto al mundo hispano.
- Rellenar formularios propios de la escuela (becas, instancias, etc.)
- Preparar un currículum vitae para un trabajo
- Ponerse de acuerdo para adquirir lo necesario para una fiesta. Buscar regalos apropiados para algunas personas.
- Recopilar las mejores recetas en la clase en forma de “Libro de cocina”.
- Discutir los problemas de nuestra ciudad y establecer prioridades en sus soluciones.
- Preparar una dieta equilibrada.
- Redactar la biografía de un personaje famoso de nuestra localidad.
- Emitir el informativo meteorológico a través de la radio escolar
- Escribir un libreto para una obra corta, que se representará en clase o que se grabará como teatro radiado para luego oírse en clase.
- Las drogas.

Además las competencias se adquieren a través del currículo y de la organización:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

- **A través del currículo:** modificando las tareas (analizar las que se están desarrollando y son válidas y las que se pueden incorporar) y mejorando la integración entre el currículum formal, informal y no formal (mayor compromiso educativo entre el centro, la familia y el entorno).
- **A través de la organización:** mayor flexibilidad de los agrupamientos, mayor apertura del centro al entorno, a la colaboración con las familias y organizaciones locales, eficaz utilización de los entornos virtuales de aprendizaje y ampliar las oportunidades educativas en espacio y tiempo.

¿Cómo evaluamos las competencias?

(Según trabajos de José María Navarro Martínez y Tomás Sánchez Iniesta)

- A través de las tareas realizadas (trabajos, exámenes, entrevistas...)
- Con criterios de evaluación adaptados al nivel del alumno.

Además debe centrarse en:

- Qué hacen los alumnos.
- Cómo lo hacen.
- Con qué contenidos.

También deben evaluarse:

- Las decisiones que día a día organizan las clases.
- Las tareas.
- Los materiales que producen.

No olvidemos que la evaluación recoge un conjunto de informaciones que nos permiten mejorar sistemáticamente el proceso de aprendizaje de nuestros alumnos y revisar para mejorar nuestros procesos de enseñanza.

Para terminar este apartado de la programación por competencias exponemos **un guión del proceso a seguir:**

- Las competencias preceden a los objetivos y contenidos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

- Las competencias son principios que guían la actuación educativa.
- Se alcanzan los objetivos educativos si se demuestra que se posee la competencia en cuestión.
- Cada área de conocimiento debe plantearse su contribución a las “competencias básicas”.
- Tanto aquellas competencias con las cuales está directamente relacionada (lengua castellana; competencia en lengua materna), como el resto.
- Se debe debatir en el centro cómo concretar las competencias de manera transversal y en cada área de conocimiento.
- Las asignaturas, aisladamente, no pueden abarcar todas las competencias básicas de manera satisfactoria.
- No olvidar que las competencias se adquieren a través de las tareas.

GLOSARIO

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO: aquél en el que la nueva información se relaciona de manera sustantiva, es decir, no arbitraria, no al pie de la letra, con los conocimientos que el alumno ya tiene, produciéndose una transformación tanto en el contenido que se asimila como en lo que el estudiante ya sabía.

COMPETENCIAS BÁSICAS: son aquellos conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para que una persona alcance su desarrollo personal, escolar y social.

CURRÍCULO: es el conjunto de objetivos, competencias básicas, contenidos, métodos pedagógicos y criterios de evaluación de cada una de las enseñanzas.

EVALUACIÓN: la actividad que, en función de unos criterios, trata de obtener una determinada información de un sistema en su conjunto o de uno o varios de los elementos que lo componen, siendo



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

su finalidad la de poder formular un juicio y tomar las decisiones pertinentes y más adecuadas respecto a aquello que ha sido evaluado.

PROGRAMACIÓN DE AULA: conjunto de Unidades Didácticas diseñadas para el ciclo y que han de presentar los contenidos de aprendizaje mediante actividades de marcado enfoque globalizador, que respeten el modo de aprender del alumno/a que estas edades capta la realidad como un todo indiferenciado, no como áreas aisladas.

TAREA: término que introduce la acción en el contexto, los alumnos tienen que “hacer algo” por ellos mismos en un contexto significativo y cotidiano, como por ejemplo hacer una reclamación en un comercio.

TAREA INICIAL: acciones que tienen por objetivo elaborar esquemas que relacionen el conocimiento que ya posee y los nuevos recursos que se le presentan (organizadores previos).

TAREA POSIBILITADOTA: acciones que permiten preparar y fijar los contenidos necesarios para la realización de las tareas.

TAREA FINAL: suponen la ejercitación de las distintas destrezas movilizand o todos los recursos vistos hasta el momento. A través de las tareas finales se intenta que los alumnos puedan resolver con fluidez situaciones habituales de la vida.

UNIDAD DIDÁCTICA: unidad de trabajo relativa a un proceso de enseñanza-aprendizaje, que no tiene duración temporal fija, y en la cual se precisan el conjunto de objetivos didácticos, bloque de contenidos y actividades de aprendizaje y de enseñanza, metodología específica, orientaciones, relaciones de comunicación y organización de la clase y de las actividades, así como los recursos didácticos con los que llevar a cabo dicho proceso.

BIBLIOGRAFÍA

GARCÍA Hoz, V. (1993): Tratado de Educación Personalizada. La educación en el nivel primario. Rialp. Madrid.

GARAIGORDÓBIL LANDAZÁBAL, M. (1992): Juego cooperativo y sociabilización en aula. Seco Olea. Madrid.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 16 – MARZO DE 2009

MEDINA RIVILLA, A Y SEVILLANO, M^a.L. (coords.) (1990). El currículum: fundamentación, diseño, desarrollo y evaluación. UNED. Madrid.

GARAIGORDÓBIL LANDAZÁBAL, M. (1995): Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad. Descleée de Brouwer. Bilbao.

Material Didáctico: "Los métodos de enseñanza". MS. Esperanza Hacíet Salinas. Material mimeografiado. FCM "Dr. Zoilo E. Marinello Vidaurreta". Las Tunas, 1998.

LEY ORGÁNICA 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

www.mec.es

<http://bancoimagenes.cnice.mec.es/>

Autoría

- Nombre y Apellidos: M^a Ángeles Sánchez Cabezuelo
- Centro, localidad, provincia: Córdoba
- E-mail: sanchez_cabezuelo@hotmail.com