

En este documento se recogen los principios básicos del Enfoque por Tareas, un modelo de plantilla para programar tareas y orientaciones para diseñar actividades centradas en el desarrollo de la lengua oral.

## INDICE

- 1.- Enfoque por tareas – Principios básicos**
- 2.- Plantilla para programar**
- 3.- Desarrollo de la lengua oral**

## 1.- Enfoque por tareas – Principios básicos

### Enfoque por Tareas – Principios básicos

El enfoque por tareas constituye un movimiento de evolución dentro del enfoque comunicativo de la enseñanza de lenguas, que se revitaliza y toma nuevas formas asumiendo aportaciones provenientes de la reflexión sobre:

- La **lengua como instrumento** de comunicación,
- Los componentes de la **competencia comunicativa** y su desarrollo,
- La importancia de la participación en **situaciones de comunicación** que crean las condiciones para la adquisición,
- Los **procesos psicolingüísticos** implicados en la adquisición de la lengua. Las tareas crean zonas de desarrollo próximo en la medida que los alumnos, al terminar de realizar la tarea, saben hacer cosas que antes no sabían hacer.
- El enfoque por tareas es un enfoque orientado hacia la construcción de la **competencia en comunicación lingüística** de los alumnos y posibilita la adquisición y desarrollo de las **competencias clave**.

- Está centrado en la **acción**, en el desarrollo de la capacidad de **realizar cosas a través de la lengua**. En él las tareas de comunicación funcionan como unidades de organización del aprendizaje, y son estas tareas las que determinan los contenidos a trabajar.
- Comprender este enfoque implica comprender la diferencia entre proceso y contenido y adentrarse en una concepción **constructivista** del aprendizaje.
- Paradigma procesual: centrado en los **procesos de aprendizaje** que conducen a la comunicación.
- Se plantean situaciones comunicativas **reales**;
- Se trabajan las cinco **destrezas** (hablar, leer, escribir, escuchar, conversar);
- Exige un papel muy **activo** por parte del alumno en varios niveles (pensar, decir, escuchar, reformular, negociar, escribir...);
- Sirve para trabajar **asuntos de interés** dirigidos a un alumnado concreto, lo que supone una importante motivación;
- Contribuye y permite integrar **diversidad** de niveles ya que una tarea puede ser realizada a diferentes niveles;

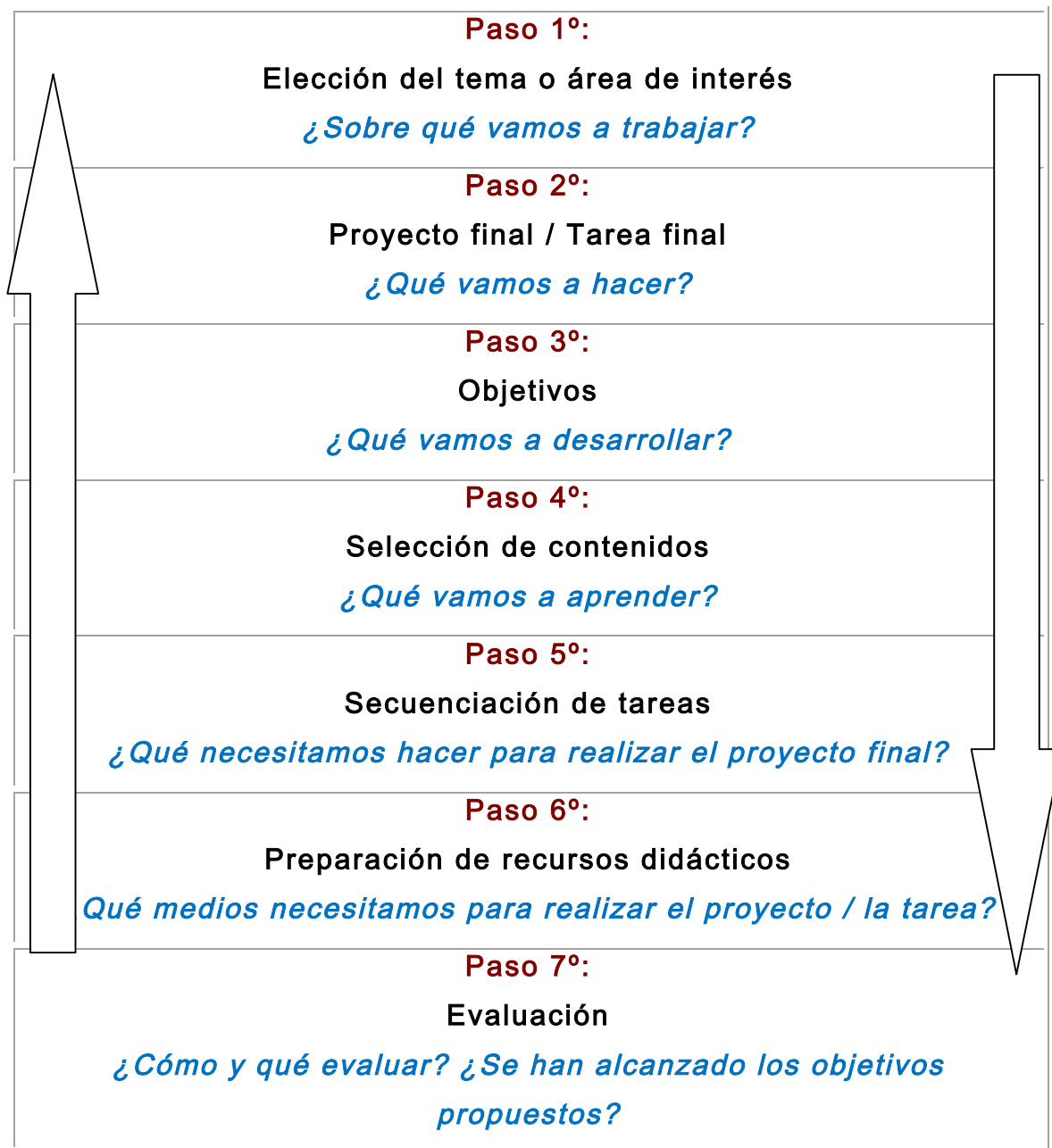
Enfoque por Tareas		
Concepto de lengua	Metodología por tareas	Tipo de tareas
<p>La lengua como herramienta para hacer cosas.</p> <p>La lengua se aprende cuando se usa.</p> <p>Paradigmas:                      Psicolingüístico:                      Cognitivismo,                      constructivismo</p> <p>Lingüístico: análisis del discurso, pragmática, etnolingüística</p>	<p><b>Tarea:</b> son las cosas que hacemos habitualmente; que los alumnos comprendan, manipulen, produzcan y se comuniquen en la lengua meta centrando su atención en el significado más que en la forma.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Negociación</b> alumno - profesor: ¿qué necesitamos-queremos hacer?</li> <li>• <b>Aprendizaje autónomo.</b></li> <li>• <b>Participación activa</b> de los alumnos.</li> <li>• <b>Procesos reales</b> de comunicación.</li> </ul>	<p>Se plantea un <b>producto -real</b> de interés para el grupo- final:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• elaborar un anuncio,</li> <li>• escribir un email,</li> <li>• preparar una excursión,</li> <li>• confeccionar un recetario....</li> </ul> <p>Se diseñan las tareas intermedias que posibilitarán la realización de la tarea final.</p>

[Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación](#)

[Plan curricular Instituto Cervantes. Relación de objetivos niveles A1 y A2.](#)

## ESQUEMA PARA ELABORAR UN PROYECTO POR TAREAS

Partimos de las **necesidades e intereses** de los alumnos. Seguimos los siguientes pasos:



## SELECCIÓN BIBLIOGRÁFICA

- BREEN, M. 1990 (original en inglés, 1987). "Paradigmas contemporáneos en el diseño de programas". Comunicación, lenguaje y educación, 7-8
- CANDLIN, C. (1990). "Hacia la enseñanza del lenguaje mediante tareas" en Comunicación, lenguaje y educación, 7-8 pp. 33-53 (original en inglés, 1987).
- CONSEJO de EUROPA (2002): Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación. Madrid, Secretaría General Técnica del MEC, Instituto Cervantes y Editorial Anaya y <http://cvc.cervantes.es/obref/marco/>
- CROOKES, G. and S. GASS (Eds.) (1993): Tasks and language learning: integrating theory and practice. Clevedon, Multilingual Matters.
- ELLIS, R. (2003) Task-based Language Learning and Teaching. Oxford, OUP.
- EEOOII. COMUNIDAD DE MADRID (2007): Currículo de los Niveles Básico e Intermedio de las Escuelas Oficiales de Idiomas de la Comunidad de Madrid. B.O.C.M. Núm. 147 de 22.06.07. (2008): Currículo del Nivel Avanzado de las EOI de la CM. B.O.C.M. Núm. 98 de 30/07/2008 <http://www.educa.madrid.org/portal/web/EOI>
- DI PIETRO, R.J. (1987): Strategic Interaction, Cambridge, CUP. Escobar . c (2004): "para aprender hablar hay que querer decir algo" en Glosas didácticas, nº 12. <http://www.um.es/glosasdidacticas/doc-es/GD12/todoglosasn12.pdf>
- ESTAIRES, S. (Ed.) (2009a y 2009 b) "El enfoque por tareas: de la fundamentación teórica a la organización de materiales didácticos" y "El enfoque por tareas: aspectos metodológicos y ejemplos de unidades didácticas" en Antología de textos de didáctica del español [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/antologia\\_didactica/default.htm](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/antologia_didactica/default.htm).
- ESTAIRES, S. (2009): El aprendizaje mediante tareas: de la programación al aula. Madrid. Edinumen.

### Modelos de programaciones por tareas:

<http://www.mecd.gob.es/brasil/dms/consejeriasexteriores/brasil/2014/publicaciones/enfoquetareas.pdf>

[http://catedu.es/tarepa/unidades\\_didacticas.html](http://catedu.es/tarepa/unidades_didacticas.html)

## 2.- Plantilla para programar

### MODELO/ PLANTILLA PARA LA PROGRAMACIÓN

#### TÍTULO

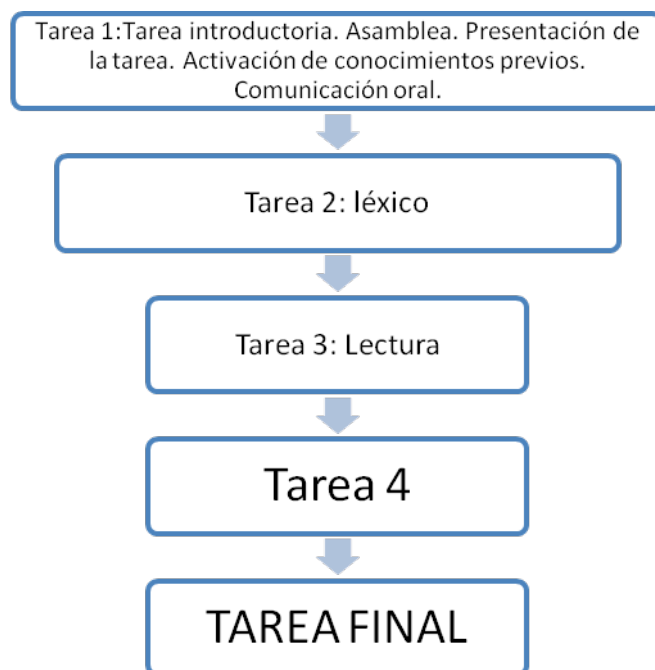
<b>Nivel de E. I.:</b> 1º / 2º / 3º EI	<b>DCB de Educación Infantil</b> Contenido curricular / Bloque	<b>Nivel MERL:</b> A1 / A2
<b>Temporalización:</b>		

#### 1.- Paso 1: Descripción del tema y de la tarea final

Tema de interés para los alumnos y responde a sus necesidades: explicar y razonar.

La **tarea final** consiste en .....

## 2.- Paso 2: Mapa de tareas previsto. Descripción general del proceso



### 3.- Paso 3: Objetivos. Contenidos. Competencias Claves

Objetivos	Contenidos	Competencias

### 4.- Paso 4: Procedimientos de evaluación. Criterios e instrumentos

## 5.- Paso 5: Planificación del proceso: listado de tareas intermedias

### 5.1.- Tarea 1: Título

- Descripción detallada del **proceso**:

Objetivos	Contenidos	Evaluación
		Cómo se va a evaluar y qué

- **Temporalización**. Duración.

--

- **Recursos y materiales** que se van a utilizar.

--

Ficha para el aula.

## 5.2.- Tarea 2: Título

- Descripción detallada del **proceso**:

Objetivos	Contenidos	Evaluación
		Cómo se va a evaluar y qué

- **Temporalización**. Duración.

--

- **Recursos y materiales** que se van a utilizar. Ficha para el aula.

--

### 3.- Desarrollo de la lengua oral

#### DESARROLLO DE ACTIVIDADES Y TAREAS DE EXPRESIÓN ORAL A PARTIR DE LA OBSERVACIÓN DE LÁMINAS (PAUTAS GENERALES)

##### 1. FASES DE TRABAJO

La observación de láminas seguirá dos fases:

###### 1º Vagabundeo.

Observación libre. El niño se familiariza con la imagen, observa y comenta con sus compañeros, hace preguntas, relaciona la escena con experiencias propias.

###### 2º. Observación guiada.

El maestro dirige la observación con preguntas que atienden a diferentes aspectos.

##### 2. ASPECTOS QUE PUEDEN ATENDERSE EN EL ANÁLISIS DE UNA LÁMINA

La selección de los aspectos dependerá tanto del carácter de la lámina como de los objetivos que se persigan con su observación. Básicamente podríamos distinguir dos tipos de situaciones didácticas: 1) las láminas que representan escenas realistas darán lugar, en general, a una interpretación centrada en las estructuras lógicas de la realidad y en la asimilación de conceptos (vocabulario); 2) las ilustraciones de libros infantiles, más dirigidas hacia la fantasía, pueden orientar hacia una comprensión más intuitiva, centrada en aspectos estéticos, de juego o de creatividad.

\* QUÉ REPRESENTA LA ESCENA. (Estrategias de descripción y relato).

###### - Personajes:

Quiénes son los personajes.

Estados de ánimo de los personajes.

Relación que existe entre ellos.

Qué están haciendo.

Cómo van vestidos.

###### - Situación espacial:

En qué lugar ocurre la escena.

Situación espacial de personajes y objetos dentro de la escena (dentro/fuera; arriba/abajo; encima de/debajo de; a la izquierda/a la derecha; cerca/lejos; etc.).

- Situación temporal:

En qué momento se desarrolla la escena (día/noche; mañana/tarde).

Época del año (estaciones a partir de indicios).

Qué pasó antes; qué pasará después.

Fenómenos meteorológicos.

- Objetos:

Identificar objetos y uso que se hace de ellos en la lámina. Añadir otros usos posibles.

Forma, color, material del que están hechos, posición, dirección.

- Animales.

Identificar y clasificar (domésticos, de granja, salvajes).

Comentar sus acciones, sus características, sus sonidos.

- Extraer la idea central de lo que representa la escena. Ponerle título.

\* RAZONAMIENTO LÓGICO.

- Por qué y para qué se realizan movimientos, acciones, trabajos, relaciones sociales, etc., en la lámina.

- Semejanzas y diferencias entre elementos representados en la lámina y objetos o procesos reales.

- Predecir consecuencias de acciones o acontecimientos.

- Formular hipótesis (más o menos fantásticas): ¿qué pasaría si...?

\*ASPECTOS AFECTIVOS Y DE PROYECCIÓN DEL YO.

- Qué personaje te gusta más/menos. Poner nombre a los personajes.

- Qué personaje te gustaría ser. Qué harías. Con quién hablarías.

- Qué está pensando/diciendo un personaje. Qué siente. Qué va a hacer/qué harías tú.

\*DESARROLLO DE LA IMAGINACIÓN Y LA CREATIVIDAD.

- Creatividad verbal:

Inventar diálogos entre personajes.

Inventar relatos (a partir de una situación, un objeto, un personaje).

"Meterse" dentro de la lámina y contar lo que pasa.

Describir algún elemento de la lámina para que otros niño lo adivinen.

Dramatizar la escena, con o sin diálogos.

Juegos de vocabulario: jugar al veo-veo; recordar palabras que han salido que respondan a una determinada característica (palabras muy largas/muy cortas; que empiecen por...; palabras bonitas; etc.); ampliación de campos semánticos, léxicos.

- Desarrollo sensorial:

Sonorizar la lámina (con onomatopeyas, con instrumentos).

Decir qué olores, qué sabores hay en la lámina.

Decir sensaciones sinestésicas (asociar olores o sabores con colores, formas, situaciones).