**PAISAJES DE APRENDIZAJE**

Roy Páramo de Llano - @RoyParamo

**Plantilla de diseño de un paisaje de aprendizaje**

**ANTES DE EMPEZAR**

* Destinatarios, curso, nivel, materia, duración... A grandes rasgos, **¿qué quieres trabajar con tu paisaje de aprendizaje?** Baraja diferentes opciones y posibilidades.

|  |
| --- |
|  |

**DISEÑO DE ACTIVIDADES**

1. Selecciona qué **contenidos curriculares**, **criterios de evaluación** y **estándares de aprendizaje** vas a trabajar a través del paisaje. Indica qué **competencias clave** se entrenan. Se trata de una primera selección que podrás ir modificando.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Contenidos | Criterios de evaluación | Estándares de aprendizaje |
|  |  |  |

1. **Secuencia** esos contenidos en tantos **bloques temáticos** como deseas que tenga tu paisaje. Esta división te ayudará a secuenciar su desarrollo y reflejar el progreso del alumnado. También facilitará la **narrativa** que vertebrará tu paisaje.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Bloque 1 | Bloque 2 | Bloque 3 | Bloque 4 | Bloque 5 |
|  |  |  |  |  |

1. Diseña las actividades mediante la **matriz del cruce entre las Inteligencias Múltiples y la Taxonomía de Bloom**. Aspira a la variedad, aun siendo consciente de que algunas actividades repetirán “casilla” y que seguramente no habrá actividades de todos los tipos (¡recuerda que hay 48 combinaciones posibles!). También hay actividades que pueden vincularse a más de una Inteligencia o un nivel de la Taxonomía de Bloom. En la carpeta “Materiales programación paisajes” tienes algunos documentos que te resultarán de gran utilidad.



|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nº Sesión | Actividad | Nº Matriz | Recursos | Estándares | Grupos | Herramienta de evaluación |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

**ITINERARIO Y EVALUACIÓN**

1. ¿Cuáles de tus actividades serán **obligatorias**, cuáles **optativas** y cuáles **voluntarias**? Recuerda que las voluntarias no deben superar el 10% de la calificación total. A mayor presencia de actividades optativas, mayor grado de personalización en el planteamiento. No olvides fijar la **temporalización** y **duración del paisaje**.

|  |
| --- |
|  |

1. Concreta la **calificación**: ¿qué peso tiene cada una de las actividades de cada bloque en la calificación global? ¿Cuál será el peso del paisaje en la calificación del trimestre o del curso?

|  |
| --- |
|  |

1. Define las agrupaciones y los tiempos para cada actividad. ¿Cómo realizarás la evaluación y el seguimiento?

|  |
| --- |
|  |

**GAMIFICACIÓN**

1. Piensa en tu narrativa, ¿cuál será el **hilo argumental** de tu paisaje? ¿Cómo la presentarás a los alumnos? ¿Qué papel o rol tendrán ellos en tu historia?

|  |
| --- |
|  |

1. Estructura y diseña y el andamiaje de tu narrativa. Concreta el **objetivo final** y los **objetivos parciales** o hitos, metas volantes, escalones que se irán superando.

|  |
| --- |
|  |

1. Concreta las **recompensas** con las que irás premiando los avances. ¿Habrá insignias? ¿Cómo se ganan y cómo se entregan?

|  |
| --- |
|  |

**CONFECCIÓN DEL ENTORNO**

1. Selecciona con qué **herramienta** montarás tu paisaje: Thinglink o Genially son muy versátiles. Otras, como Classcraft, tienen una estructura más cerrada pero ofrecen soluciones para los roles y las recompensas. También puedes trabajar en modo “analógico”, sin tecnología de por medio, mediante murales, fichas, cartas, “pasaportes” que vayas sellando conforme se avance en el paisaje, etc.

|  |
| --- |
|  |

1. Distribuye las actividades en cada bloque incorporando los recursos (digitales o no) que desees: imágenes, vídeos, enlaces, elementos interactivos, textos, explicaciones, etc. Decide si el alumnado tendrá acceso a ello o si será manejado únicamente por el docente.

|  |
| --- |
|  |