



SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Olga Ruiz



grupo de trabajo
ACTITUDES



proyecto
INCOBA



¿QUIÉN SOY YO?

1

**ORIENTADORA
EDUCATIVA**



2

Pedagoga y Psicopedagoga
Profesora de Enseñanza Secundaria
Maestra de Educación Infantil
Maestra de Primaria
Maestra Lengua Extranjera
D/ I. Universitaria
Técnico Superior Educación Infantil

3

NORMATIVA

- 
- LOMLOE: Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
 - REAL DECRETO ESO: Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.
 - REAL DECRETO BACHILLERATO: Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.
 - DECRETO ESO: Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad de Castilla y León
 -
 - DECRETO BACHILLERATO Decreto 40/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo deL bachillerato en la Comunidad de Castilla y León

CAMBIOS NORMATIVOS

CAMBIO
CURRICULAR

DOCUMENTOS PROGRAMÁTICOS

ELEMENTOS CURRICULARES

- a) Objetivos de etapa.
- b) Competencias clave.
- c) Perfil de salida del alumnado
- d) Competencias específicas.
- e) Mapas de relaciones competenciales.
- f) Criterios de evaluación.
- g) Mapas de relaciones
- j) Principios pedagógicos.
- k) Principios metodológicos.
- l) Situaciones de aprendizaje.

REESTRUCTURACIÓN
ORGANIZATIVA

Horarios

Materias

Ciclos

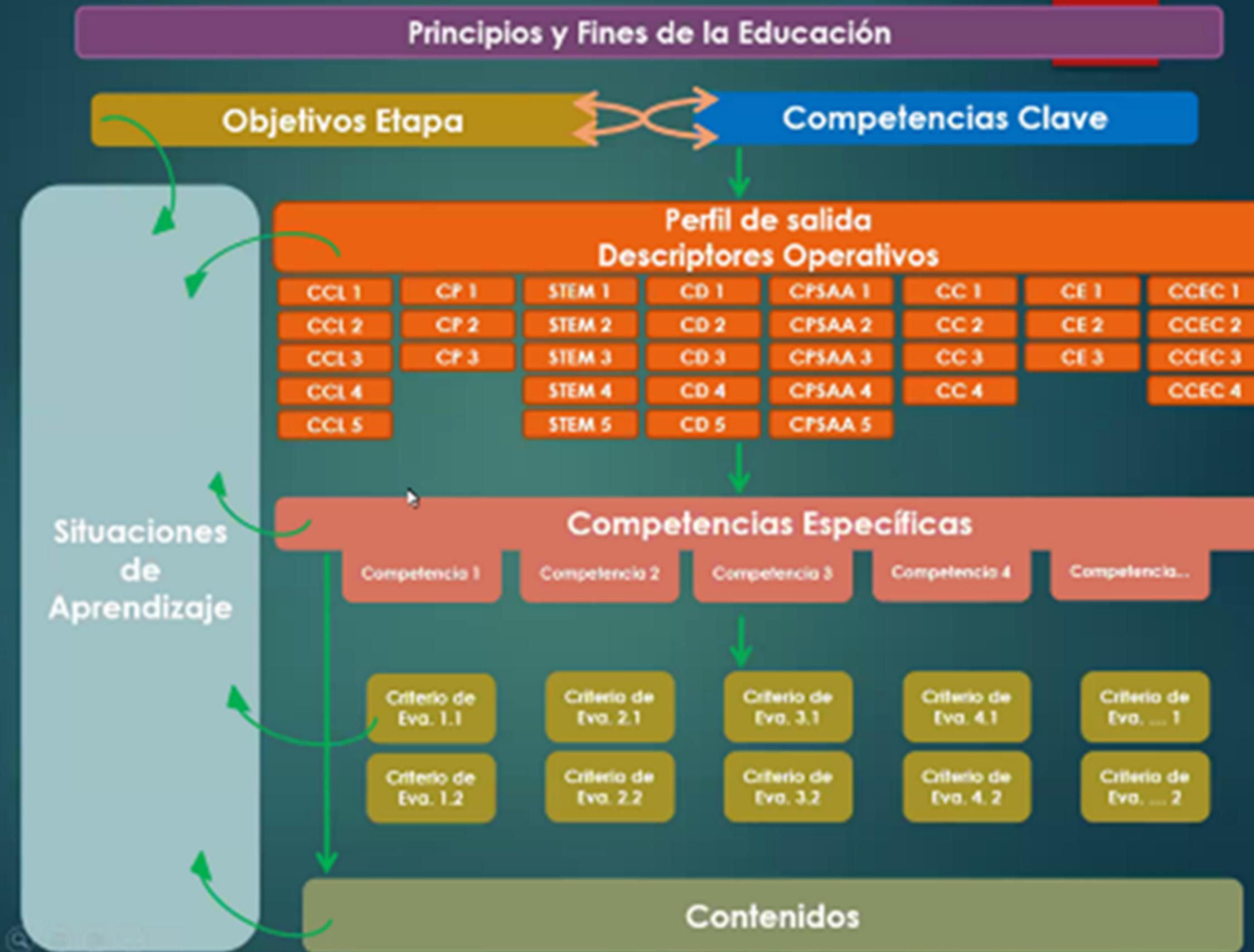
PROMOCIÓN
Y
TITULACIÓN

Titulación ^{Dos materias}
de ACNEE's con
AC

Estructura curricular LOMLOE

CONCEPTOS

CLAVE



Estructura curricular
LOMLOE,
(Villanueva, 2022)

ANTES	AHORA
Competencias clave	
Objetivos generales de etapa	
	Perfil de salida de la Educación Básica
	Perfil de salida de la Educación Primaria
Objetivos del área para la etapa (LOE)	Competencias específicas
	Mapa de relaciones competenciales
Contenidos del área para el curso	Contenidos del área para el curso
Contenidos didácticos (de cada unidad)	Unidades concretas de trabajo (los elaboran l@s maestr@s)
Criterios de evaluación del área para el curso	Criterios de evaluación del área para el curso
Estándares de aprendizaje evaluables u objetivos didácticos	Indicadores de logro de cada criterio (los elaboran l@s maestr@s)
Perfil competencial	Mapa de relaciones criterios
Elementos o ejes transversales	Contenidos de carácter transversal
Principios pedagógicos	
Principios metodológicos	

CONCEPTOS

CLAVE

Tabla comparativa de términos
(Casado Berrocal, P., 2022)

ELABORACIÓN DE DOCUMENTOS



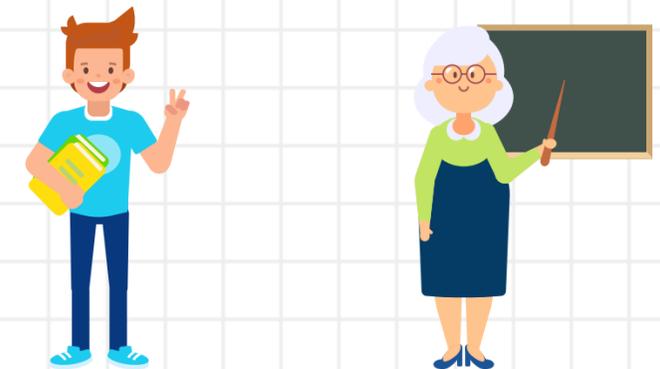
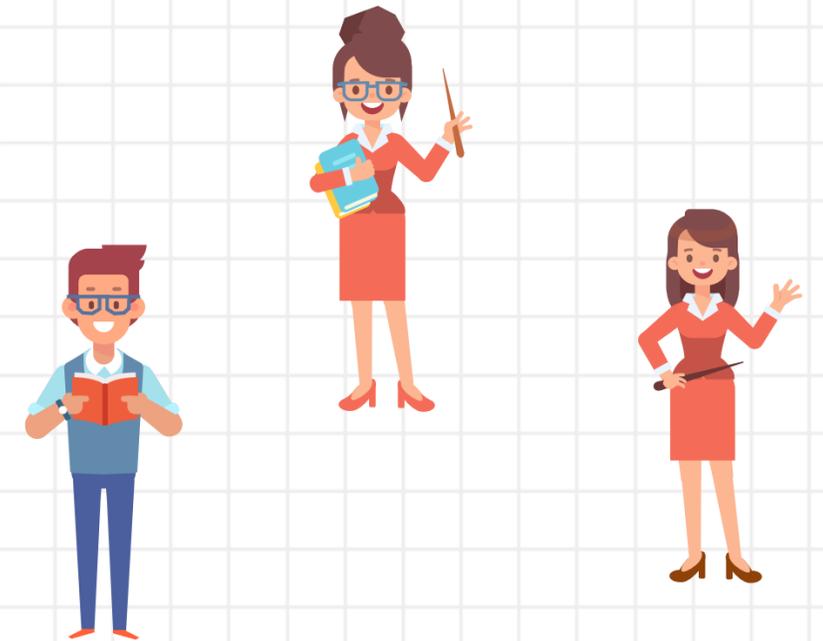
PROPUESTA
PEDAGÓGICA



PROGRAMACIÓN
DIDÁCTICA



PROGRAMACIÓN
DE AULA



Artículo 14. Situaciones de aprendizaje.

1. A efectos de este decreto y de las normas que lo desarrollen, se entiende por situación de aprendizaje **el conjunto de momentos**, circunstancias, disposiciones y escenarios alineados con las competencias clave y con las competencias específicas a ellas vinculadas, que requieren por parte del alumnado la **resolución de actividades y tareas secuenciadas** a través de la movilización de contenidos, y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las competencias.

Contextualizado

Grupo de alumnos

Edad y curso

Nº de alumnos

Vinculado con la vida cotidiana

Vinculado con los intereses

Conectada con el currículum

Relacionado con objetivos de etapa

CC Clave

CC Específicas

Saberes Básico

CE

Descriptorios operativos

Indicadores de Logro

Estrategias metodológicas

Principios del DUA

Diferentes agrupamientos

Diversos recursos

Adecuación de espacios

Herramientas y materiales

Descubrimiento y automatización

Crecer en complejidad

Aprendizaje basado en el pensamiento

Proyectos

Aprendizaje dialógico

Aprendizaje cooperativo

Rincones de trabajo

Actividades y tareas

Secuenciadas y organizadas en momentos

Distintos tipos de actividades y tareas

Producto o tarea final

ÍNDICE

1

LOCALIZAR EL CENTRO
DE INTERÉS

2

JUSTIFICACIÓN
DE LA
PROPUESTA

3

CONCRETAR OBJETIVOS,
CC CLAVE, CONTENIDOS,
C ESPECÍFICA Y CE

4

RESOLUCIÓN DE PROBLEMA
O PRODUCTO FINAL

5

ACTIVIDADES Y RECURSOS

6

CÓMO LLEGAR A TODOS
LOS ALUMNOS?
*Medidas de atención a las
diferencias individuales*

7

CÓMO EVALUAR?



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1

Título:

Contextualización:

Fundamentación curricular

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Indicadores de logro	Descriptorios operativos	Objetivos de etapa
CE. 1	1.1	1.1.1		
		1.1.2		
		1.1.3		
	1.2	1.2.1		
		1.2.2		

Contenidos de la materia

Contenidos de carácter transversal

-

-

Aprendizaje interdisciplinar:**Planificación de actividades y tareas**

Actividades o tareas	Método	Espacio	Agrupamiento	Tiempo	Material

Proceso de evaluación del alumnado**Instrumento de evaluación 1:**

Indicadores de logro	Calificación		Agente	Momento
	Peso	Herramienta		

Instrumento de evaluación 2:

Indicadores de logro	Calificación		Agente	Momento
	Peso	Herramienta		

Atención a las diferencias individuales

*Aplicación de los principios DUA para la atención a las diferencias individuales
Además, se deberá incorporar, en su caso, las medidas establecidas en los planes específicos y en las adaptaciones curriculares que afecten a esta situación de aprendizaje.*

Mecanismo de evaluación de la situación de aprendizaje**Instrumento de evaluación 1:**

Indicadores de logro	Agente	Momento

Propuestas de mejora

**Ejemplo Plantilla de
Situación de Aprendizaje, Decreto
39/2022**



CANVAS PARA EL DISEÑO DE SITUACIONES DE APRENDIZAJE

(TÍTULO EN FORMA DE PREGUNTA)



OBJETIVOS DE LA ETAPA



DESCRIPTORES OPERATIVOS



COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

INDICADORES DE LOGRO

CONTENIDOS TRANSVERSALES



METODOLOGÍA



ESTILOS, ESTRATEGIAS TÉCNICAS METODOLÓGICAS



ORGANIZACIÓN DEL ALUMNADO Y AGRUPAMIENTOS



ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO

MATERIALES Y RECURSOS



CRONOGRAMA Y TIEMPOS



INICIO



ACTIVIDADES



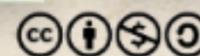
MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS



EVALUACIÓN



VALORACIÓN DE LA SITUACIÓN



26 estudiantes
Asignatura: Biología.
1. Aprendizaje esperado. El estudiante: <ul style="list-style-type: none"> Explicará las implicaciones de las adicciones en la salud personal, familiar y social.
2. Estrategia didáctica. Programa de radio grabado.
3. Nombre de la situación de aprendizaje. Adicciones vs vida saludable.
4. Propósito de la situación de aprendizaje. Identificar las consecuencias de las adicciones, y a partir de eso, elaborar un programa de radio, en equipos de 5 estudiantes, explicar las implicaciones que pueden tener en los diferentes niveles de la vida de un individuo, de la comunidad de Tepoxtepec, Tenancingo, Estado de México.

5. Barreras para la Participación y el Aprendizaje (BAP). 2. El primer año grupo "C" es un grupo diverso, de los 26 estudiantes que integran el grupo 6 estudiantes tienen Internet, de esos 6 estudiantes, 3 tienen computadora personal, 3 trabajan en la computadora de un hermano, de un tío y de la abuela, 10 estudiantes tienen celular propio, de esos 10 estudiantes, 6 estudiantes tienen Internet para utilizar su celular y 4 utilizan datos para realizar investigaciones o consultas, 6 estudiantes utilizan el teléfono de mamá o de papá para realizar consultas, ver videos o investigar y 4 estudiantes no tienen Internet, ni computadora, ni teléfono. 3. Para trabajar a distancia, los estudiantes realizan el trabajo en casa utilizando los libros de texto gratuitos y envían evidencias de su trabajo, sacándole una foto a sus actividades realizadas y las envían por WhatsApp. Los 4 estudiantes que no tienen ningún recurso tecnológico, 2 de ellos envían sus actividades viernes o sábado, cuando asisten con un familiar para que les preste su celular y puedan enviar sus actividades. dos	6. Ajustes razonables. Los ajustes que considero necesarios para trabajar a distancia son: 1. Con los estudiantes que no cuenten con recursos tecnológicos en casa, habrá que asistir a la escuela, cada tercer día, lunes, miércoles y viernes, en un horario de 8:00 a 8:30 a entregar, recibir y orientar sobre las actividades que realizan los estudiantes en casa. 2. Con los estudiantes que tienen recursos tecnológicos en casa, los orientaré en las actividades a realizar, por medio de WhatsApp, llamada telefónica, videollamada.
---	---

3. Para trabajar a distancia, los estudiantes realizan el trabajo en casa utilizando los libros de texto gratuitos y envían evidencias de su trabajo, sacándole una foto a sus actividades realizadas y las envían por WhatsApp. Los 4 estudiantes que no tienen ningún recurso tecnológico, 2 de ellos envían sus actividades viernes o sábado, cuando asisten con un familiar para que les preste su celular y puedan enviar sus actividades, dos de ellos no envían evidencias de trabajo, pero se comprometieron a realizar las actividades y cuando se regrese de manera presencial, las entregarán de manera física en sus cuadernos de apuntes. 4. Las actividades se enviarán el viernes vía correo electrónico, en ese correo van las asignaturas que se trabajarán por día y las actividades a realizar en cada asignatura. Los estudiantes imprimen las hojas de actividades para que sepan qué hacer por día en cada asignatura. 5. Los recursos que se utilizan son el celular y WhatsApp para enviar las actividades que realizan por día en cada asignatura y realizar las correcciones en las actividades que realizan, para el caso de YouTube, donde los estudiantes ven los videos que sugiere el programa televisivo, el Internet o el uso de datos para enviar las evidencias de trabajo, su cuaderno de trabajo, donde realiza las actividades que sugiere el libro de texto. 6. Los estudiantes que no tienen tecnología no ven los videos y solo realizan las actividades del libro de texto. 7. Puedo decir, de manera general, que los estudiantes tienen buena actitud por aprender, ya que de manera regular trabajan 16 estudiantes, quienes entregan las actividades completas, 6 estudiantes trabajan de manera regular, ya que les faltan actividades o algunas asignaturas por entregar, 2 estudiantes entregan esporádicamente sus actividades y 2 estudiantes que no envían actividades, pero trabajan en casa con los libros de texto y sus cuadernos de actividades. 8. Considero que es un grupo de trabajo y en la mayoría de los casos los papás apoyan el trabajo en casa.
--

7. Escenarios donde se va a desarrollar este diseño.

- Presencial
- En línea
- **Híbrido**

8. Plataforma, herramientas o recursos tecnológicos a utilizar.

- Internet
- Teléfono celular.
- Correo electrónico.
- Libros de texto.
- Cuaderno de apuntes.

9. Secuencia didáctica.

INICIO

Primera sesión.

1. Contesta en tu cuaderno las siguientes preguntas:

- ¿Qué es una adicción?
- Menciona las adicciones que conozcas.
- ¿Cuáles son las causas de una adicción?
- ¿Cuáles son las consecuencias de una adicción?
- ¿Cómo consideras que se puede llevar una vida saludable?

2. Escribe en tu cuaderno un texto que titules "lo que aprendí" donde expliques lo que es una adicción y sus consecuencias que tiene el ser adicto a una droga.

Segunda sesión

1. Leer el texto introductorio de la página 211.

2. Para reconocer qué es una adicción y cómo se manifiesta, puedes ver el recurso audiovisual Salud y adicciones, posteriormente realizará un comentario en su cuaderno, con la información más importante del video.

3. Conocerá las características de la dependencia física y emocional a las drogas, observando el video "Dependencia a las drogas". Al terminar el video se redactará un texto grupal, con las aportaciones que los estudiantes realicen al exponer lo que aprendieron sobre el tema.

DESARROLLO

Tercera sesión.

1. Responde en tu cuaderno la siguiente pregunta: ¿Qué sé sobre las adicciones?

2. Lee los textos "Tipos de drogas y sus efectos negativos" y "¿Cómo afectan las drogas al sistema nervioso central?" de la página 213-214. Subraya las ideas principales y realiza un resumen.

3. Observa el recurso audiovisual "Un sistema alterado", posteriormente escribe un comentario personal, con las ideas principales.

4. Tarea: Investiga en libros, enciclopedias, revistas, periódicos, información de internet... sobre los padecimientos que trae consigo, el consumo de drogas.

Cuarta sesión:

1. Investigará sobre los daños que ocasionan al cerebro las drogas lícitas e ilícitas. Posteriormente elige dos drogas y llena la ficha bibliográfica de la página 215.

2. Con la información recabada, escribe una carta que dirigirás a una persona adicta, en la que le expliques los daños a su vida por el consumo de cierta droga y compártela con un compañero(a). Para redactarla, puedes consultar tu libro de español para que recuerdes los elementos que contiene una carta.

Quinta sesión.

1. Resuelve la pregunta ¿Qué recuerdas de la sesión anterior?

2. Realiza el experimento de la página 216-217. Sigue las indicaciones del libro de texto.

Sexta sesión.

1. Lee el texto "El abuso del alcohol y del tabaco" en la página 218-219. Subraya las ideas principales y redacta un resumen.

2. Observa el recurso audiovisual Sociedad y consumo de drogas, posteriormente redacta, en tu cuaderno, un comentario con la información más importante que te proporcionó.

Séptima sesión.

1. Elige a cuatro personas que ingieran alcohol o fumen habitualmente y solicítales que contesten las preguntas de la página 220.

2. Elabora dos tablas, una para alcohol y otra para cigarro y hagan el vaciado de datos.

3. Analiza las respuestas e identifica la existencia de alguna tendencia, por ejemplo, en el incremento en su consumo o en las razones para hacerlo.

4. Con la información anterior responde, ¿qué opinan del consumo de alcohol en su comunidad?

Octava sesión.

1. Lee el texto Factores de riesgo y factores de protección en la página 221-222, subraya las ideas principales y redacta un resumen, en tu cuaderno.

Octava sesión.

1. Lee el texto Factores de riesgo y factores de protección en la página 221-222, subraya las ideas principales y redacta un resumen, en tu cuaderno.

2. Observa el recurso audiovisual Prevención de adicciones. Redacta una paráfrasis con la información más importante.

3. Resuelve en tu cuaderno, la tabla de la actividad 7, que se encuentra en la página 221.

Novena sesión.

1. Realiza tu guion de programa de radio. Lee y considera los aspectos de la lista de cotejo (adjunta al final de esta planeación).

- Nota: Si cumple con el criterio vale un punto, si no cumple, cero puntos, se suman los puntos y se obtiene la calificación final.

CIERRE

Décima sesión

1. Se envía al grupo de WhatsApp el programa de radio grabado.
2. Se evalúa de manera cualitativa con la lista de cotejo.
3. Se evalúa de manera cuantitativa con el examen de opción múltiple (adjunto al final de esta planeación).

10. Evaluación a través de Indicadores.

De proceso

1. Entregan su producción en tiempo y forma...
2. Encuentran información confiable en fuentes diversas

De producto

1. El producto muestra los elementos solicitados ...
 2. Exponen su producto con claridad y dominio
- Se evalúa con la lista de cotejo

11. Herramienta de calificación seleccionada.

Lista de cotejo y examen de opción múltiple.

12. Nivel de logro ____ / 100

13. Competencias que se favorecen. Genéricas

- Investiga
- Experimenta
- Analiza
- Reflexiona
- Sintetiza
- Formula preguntas
- Trabaja en equipo

14. Rasgos del perfil de egreso VIGENTES que se favorecen con este diseño. 11
Ámbitos perfil de egreso

1 Se comunica con confianza y eficacia.	2	3 Gusta de explorar y comprender el mundo natural y social.	4 Desarrolla el pensamiento crítico y resuelve problemas con creatividad
5 Posee autoconocimiento y regula sus emociones.	6 Tiene iniciativa y favorece la colaboración.	7	8 Aprecia el arte y la cultura.
9 Cuida su cuerpo y evita conductas de riesgo.	10	11 Emplea sus habilidades digitales de manera pertinente.	

FASES DE LAS SITUACIONES

LA FASE DE MOTIVACIÓN

¿Qué sabemos?

FASE DE DESARROLLO

¿Qué queremos saber?

FASE DE PRODUCTO FINAL Y SU DIFUSIÓN O COMUNICACIÓN

¿Qué hemos aprendido?

FASE DE MOTIVACIÓN

MOTIVACIÓN

Estado interno que dirige nuestros comportamientos y nos mantiene en algunas actividades. Aunque seamos capaces de aprender, si no estamos lo suficientemente motivados no controlaremos los procesos cognitivos voluntarios necesarios para llevar a cabo el aprendizaje.

¿Motiva el aprendizaje?

¿Motiva la actividad?

FASE DE MOTIVACIÓN

- Qué lugar ocupa el conocimiento en la vida del alumno
- Lo que merece la pena como clave
- Es bueno saberlo
- Cambiar la forma al contenido para que sea motivador

ACERCAMIENTO AL TEMA
ACTIVAR CONOCIMIENTOS PREVIOS
CONOCER LAS METAS Y OBEJTIVOS

¿Por qué tenemos
que estudiar esto?



FASE DE MOTIVACIÓN

✓ TÓPICO INICIAL SEGÚN INTERESES

✓ RELACIONAR CONTENIDOS ENTRE OTRAS MATERIAS

✓ REFORMULAR TEMAS

✓ PREGUNTAS

✓ MATERIALES MOTIVACIONALES

FASE DE MOTIVACIÓN



TÓPICO INICIAL SEGÚN INTERESES

Decidirlo en asamblea

Preguntarle opciones

Buzón de sugerencias

Lista de contenidos del Decreto 39



RELACIONAR CONTENIDOS ENTRE OTRAS MATERIAS



REFORMULAR TEMAS



PREGUNTAS



MATERIALES MOTIVACIONALES

FASE DE MOTIVACIÓN

✓ TÓPICO INICIAL SEGÚN INTERESES

Tiempos verbales en LE y LCyL
Historia y Literatura
Plástica y Tecnología: Dibujo técnico
Música y LE

✓ RELACIONAR CONTENIDOS ENTRE OTRAS MATERIAS

Aprovechar actividades: investigaciones,
recursos, etc.

✓ REFORMULAR TEMAS

✓ PREGUNTAS

✓ MATERIALES MOTIVACIONALES

FASE DE MOTIVACIÓN



TÓPICO INICIAL SEGÚN INTERESES



RELACIONAR CONTENIDOS ENTRE OTRAS MATERIAS



REFORMULAR TEMAS



PREGUNTAS



MATERIALES MOTIVACIONALES

FASE DE MOTIVACIÓN



TÓPICO INICIAL SEGÚN INTERESES



RELACIONAR CONTENIDOS ENTRE OTRAS MATERIAS



REFORMULAR TEMAS



PREGUNTAS

Preguntas reflexivas
Método socrático
Preguntas vivas



MATERIALES MOTIVACIONALES

FASE DE MOTIVACIÓN



TÓPICO INICIAL SEGÚN INTERESES



RELACIONAR CONTENIDOS ENTRE OTRAS MATERIAS



REFORMULAR TEMAS



PREGUNTAS



MATERIALES MOTIVACIONALES

Carta inicial donde se detalla la UD

Videos de inicio

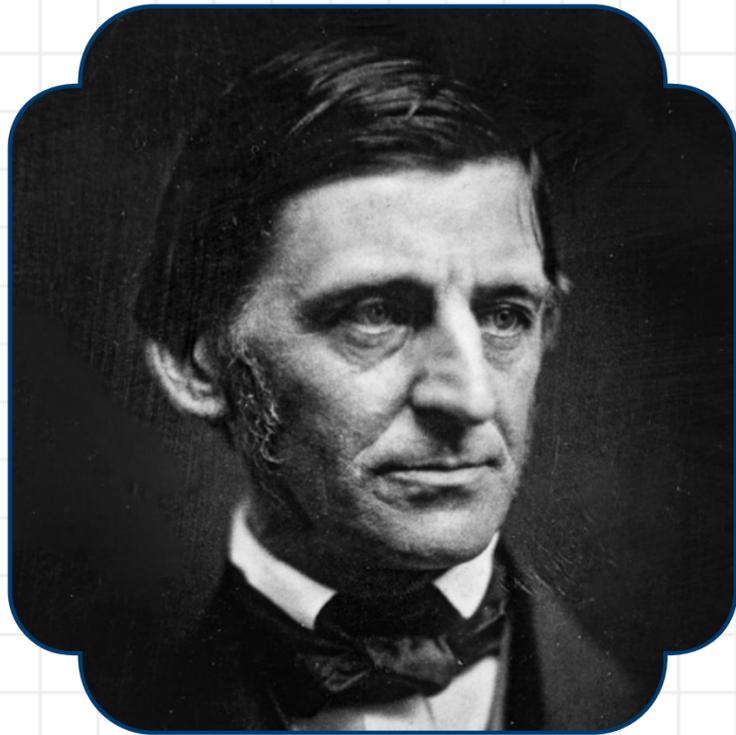
Noticia de un periódico

Juego sobre el tema

FASE DE DESARROLLO

¿CÓMO VAN A APRENDER?

ACTIVIDADES



El ruido de lo que somos llega a los odios de nuestros alumnos con tanta fuerza que les impide oír lo que decimos.

Lo que se enseña
no es lo mismo que lo
que se aprende



FASE DE DESARROLLO

TAREAS DE INICIO

- Asambleas guiadas
- Lecturas iniciales
- Preguntas sobre el tema
- Narración de experiencias
- Exploración / Sondeo

TAREAS PROCESAMIENTO

- Ensayo**
- Parada de 3'
- Tomar notas
- Reformular el material

ACTIVIDADES

TAREAS DE PRESENTACIÓN DE CONTENIDOS

- Lecturas de textos
- Búsqueda de información
- Exposición del tema en periodos cortos de tiempo
- Narración de experiencias
- Selección de información de diferentes fuentes

FASE DE DESARROLLO

ACTIVIDADES

ACTIVIDADES DE PROCESAMIENTO

Asimilación

Diálogos y tertulias literarias
Reformulaciones
Demostración pautada
Comprobación de información
Controversia de información
Intercambio de dificultades
Composición y reorganización

ACTIVIDADES DE TRASFERENCIA Y GENERALIZACIÓN

Aclaración de dudas
Revisión de la tarea
Contraste de información
Organizar los aprendizajes
Ejemplos de otros usos
Análisis de las metas logradas

FASE DE DESARROLLO

ACTIVIDADES

EJEMPLOS DE ACTIVIDADES EN UN PROYECTO

Investigación descriptiva

Localización de información

- Excursiones de observación
- Sondeo a expertos

Recolección y organización de la información

- Observación
- Lectura y anotaciones
- Sondeos
- Entrevistas
- Envío de dudas a expertos por correo electrónico
- Categorización de la información
- Organización de la información en collages
- Lluvia de hechos (por ejemplo, usar una pizarra larga o pared para recolectar la información generada)
- Clasificar y nombrar, buscar similitudes y diferencias, buscar las categorías más importantes

Sintetizar información

- Hacer borradores de párrafos que relacionan información (notas de notas)
- Dibujar o graficar nuevas ideas
- Secuenciar información
- Esbozar introducciones y conclusiones

- Organizar las partes en un reporte coherente
- Recolectar, organizar y evaluar información
- Interpretar trabajos escritos
- Evaluar el trabajo de otros

Prueba de hipótesis

- Recolectar datos
- Generar hipótesis
- Experimentación: controlar variables
- Experimentación: probar el producto
- Experimentación: comparar el producto o procesos

Análisis

- Analizar perspectivas: paneles de discusión, seminarios, debates
- Analizar errores
- Análisis operacional: buscar cómo funciona algo, incrementar la eficiencia de un proceso
- Análisis estructural: investigar cómo trabaja una estructura.
- Análisis semántico de rasgos: mapeos, por ejemplo de palabras, conceptos, ideas centrales
- Análisis de costo-beneficio
- Comparar / Clasificar

EJEMPLOS DE ACTIVIDADES EN UN PROYECTO (continuación)

Diseño

- Resolver problemas espaciales
- Mapear
- Construir un modelo
- Construir una simulación
- Diseñar un producto que cumpla las especificaciones
- Diseñar un proceso que cumpla las especificaciones
- Mejorar un producto
- Mejorar un proceso

Composición

- Tomar notas / hacer notas
- Sintetizar información categorizada en un nuevo esquema
- Establecer las ideas principales
- Esbozar párrafos coherentes basados en la síntesis de información
- Secuenciar párrafos e ideas
- Esbozar introducciones y conclusiones

Diagnósticos

- Resolver misterios
- Buscar causas, por ejemplo: detección médica o diagnósticos médicos

Conducir episodios de resolución de problemas

- Interpretar pistas
- Identificar problemas
- Definir problemas
- Buscar soluciones
- Generar ideas
- Probar soluciones
- Evaluar soluciones

Toma de decisiones

- Aplicar estrategias de resolución de problemas
- Generar criterios para decidir
- Resolver disputas, negociar, acordar
- Probar ideas de solución
- Resolver dilemas morales, problemas de relación

Investigación para construcción de modelos

- Reconstrucción de eventos: dramatización, recreaciones
- Elaboración de explicaciones, construcción de teorías
- Elaboración de patrones, por ejemplo a través de la observación
- Construcción de significado, por ejemplo clínico, legal, literario, histórico, estudios de caso

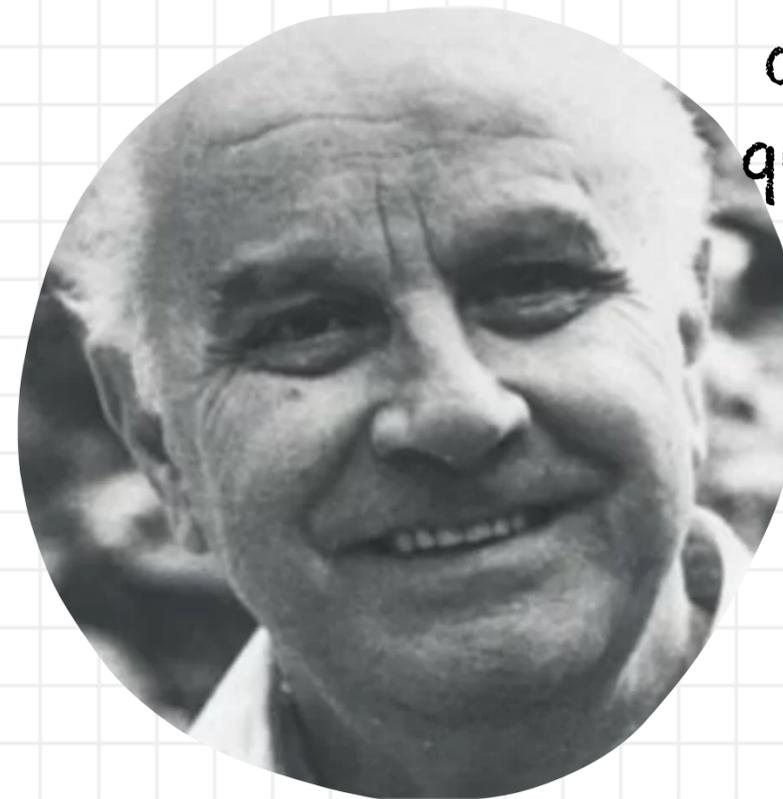
FASE DE DESARROLLO

ESPACIOS Y MATERIALES

¿CÓMO VAN A APRENDER?



El espacio en el aprendizaje es el recurso por excelencia. Los aprendizajes no se pueden cerrar a las paredes del aula



El espacio como tercer maestro: Los niños pueden circular libremente por las aulas y los pasillos (...) se crean ambientes preparados que inviten al aprendizaje, la experimentación, la comunicación y la investigación

FASE DE DESARROLLO

¿CÓMO VAN A APRENDER?

Espacios didácticos

Aula

Gimnasio

Aula de informática

Laboratorio

Aula de usos múltiples



ESPACIOS Y MATERIALES

Espacios relacionales

Pasillos

Patio del recreo

Comedor

Salón de actos

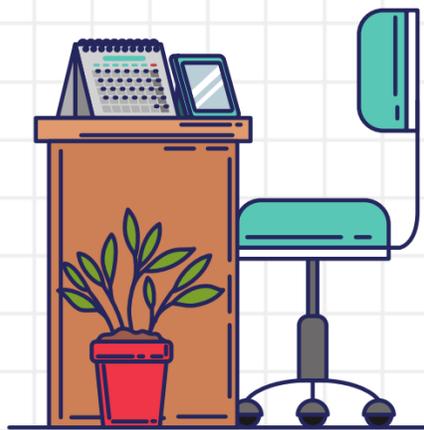
Hall de entrada



FASE DE DESARROLLO

ESPACIOS Y MATERIALES

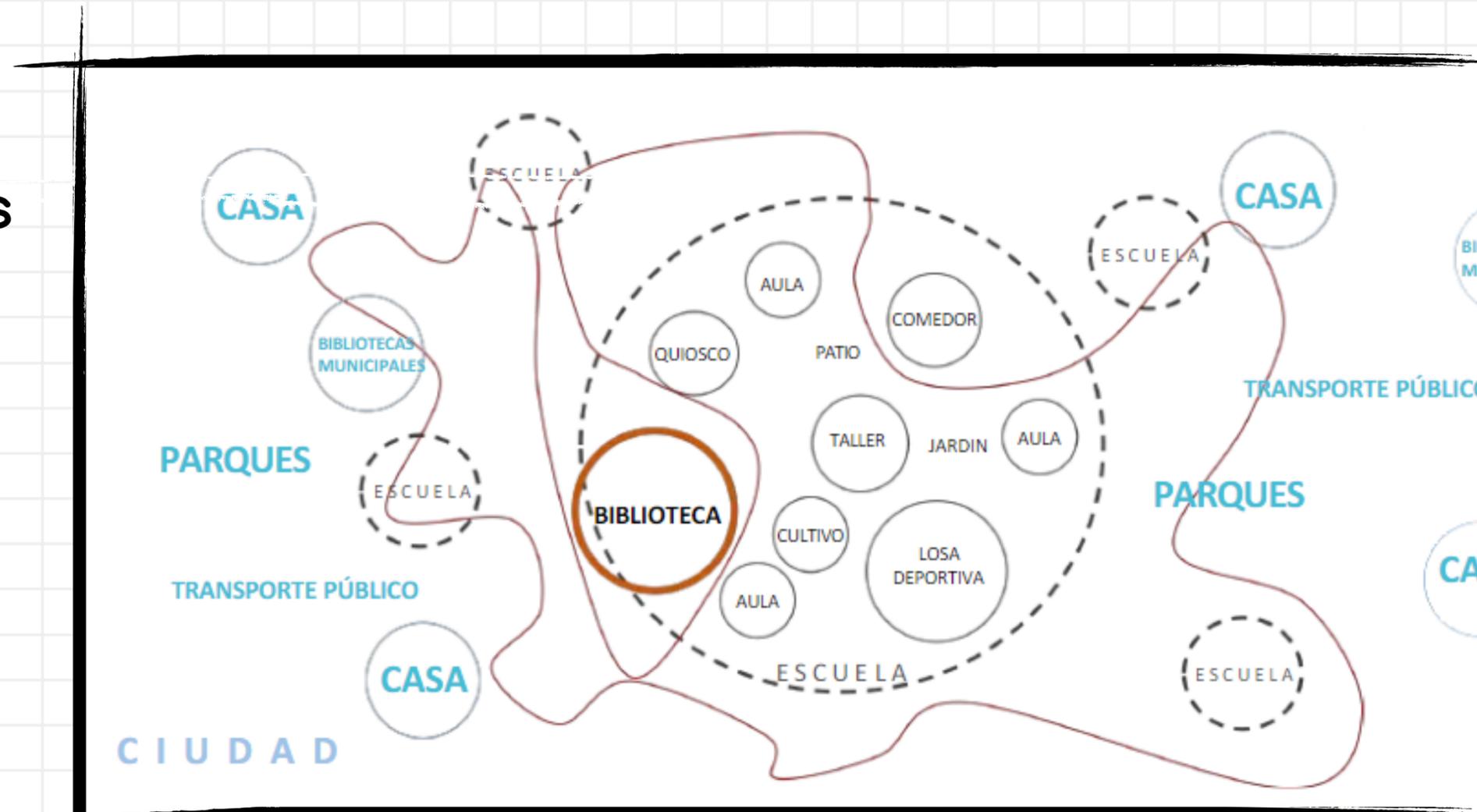
Espacios operativos



Despachos
Sala de reuniones
Conserjería

Espacios de soporte

Biblioteca Pública
Parque
Instituciones
Comercios del entorno



FASE DE DESARROLLO

ESPACIOS Y MATERIALES



(Aguilar, 2016)

FASE DE DESARROLLO

¿CÓMO VAN A APRENDER?



No existe aprendizaje si
este no es social

Aprendemos en un contexto, en una
realidad. Aunque lo hagas tú, el
aprendizaje es en el mundo

AGRUPAMIENTOS



FASE DE DESARROLLO

¿CÓMO VAN A APRENDER?

AGRUPAMIENTOS



Individual



Pequeño
Grupo



Pareja



Gran grupo

FASE DE DESARROLLO

¿CÓMO VAN A APRENDER?

FASE	ACTIVIDAD	AGRUPAMIENTO	MATERIAL	EVAL	CALI
FASE MOTIVACIÓN	Salida al patio	Gran grupo	FUNGIBLE	Diario de clase	-
	Rutina de pensamiento Veo-pienso-me pregunto	Individual	CARPETA / CUADERNO	Diario de clase	-
	Tabla de contingencia	Gran grupo	PIZARRA	Diario de clase	
	Fijar metas en ficha	Gran grupo - individual	PORTAFOLIO	Rúbrica de participación	
FASE DE DESARROLLO	Lectura compartida Lectura pag. 110-111 libro	Parejas	CARPETA / CUADERNO	Lista control grupal	
	Actividades libro	Individual	CARPETA / CUADERNO		
	Corrección compartida de deberes	Pequeño grupo	CARPETA / CUADERNO	Lista control grupal	
	Búsqueda de información	Pequeño grupo	PCs Enciclopedias		

FASE DE DESARROLLO	ACTIVIDAD	AGRUPAMIENTO	MATERIAL	EVAL	CALI
	Compartir información en grupo		¿Apooyo visual?	Lista control grupal	
	Mapa conceptual	Individual	Text 2 mindmap	Rúbrica	20%
	Lectura compartida Lectura pag. 112-113 libro	Parejas	Libro		
	Actividades libro	Individual	Libro		
	Corrección compartida de deberes	Pequeño grupo	CARPETA / CUADERNO	Lista control grupal	
	Búsqueda de hojas	Gran Grupo	Natural	Diario de clase	
	Elaboración de fichas por tipo de hoja/planta	Individual - con ayuda	Ficha de trabajo		
FASE FINAL /	Elaboración de un dossier	Grupal	Ficha de trabajo	Lista de control grupal	30% 10%
	Informe final	Individual			40%

EJEMPLOS

FASE DE DESARROLLO

¿CÓMO VAN A APRENDER?

Juegos

Black Stories
Juegos de rol

Rumikub adaptado
Pasapalabra / letra a letra

Rutinas de
pensamiento

3-2-1 Puente
Semáforo

Antes pensaba... ahora pienso
El pulpo

Actividades
cooperativas

Gemelos lectores
Parada de 3 minutos

Corrección de deberes cooperativa
Lápices al Centro

EJEMPLOS

FASE DE DESARROLLO

¿CÓMO VAN A APRENDER?

Aprendizaje
dialógico

Tertulias literarias
Materiales FpN

Análisis 6 sombreros para pensar
Asambleas pautadas

Uso de TIC

Videos
Aprendizaje visible

Búsqueda de información
Canciones

PRODUCTO FINAL O DIFUSIÓN

PRODUCTOS ESCRITOS

Escribir una carta
elaborar una narración
informe final con todos los contenidos abordados
biografía autobiografía
poema
Panfleto
Mural
encuesta o cuestionario
poster
crítica de un libro
guía de funcionamiento
ensayo
díptico esquema

PRODUCTOS PRESENTADOS

ponencia
debate
obra de teatro
canción con la letra
recreación dramática
discusión
exposición de productos
informe oral
presentación de diapositivas

PRODUCTOS TECNOLÓGICOS

Elaboración de sitio web
blog
wiki colaborativa
felicitaciones en web
Webquest
Archivos de voz
Programas de radio

EN OTROS SOPORTES

Collage	Cuadro
Mapas	Dibujo
Albums	Composición
Historia oral	Escultura

EVALUACIÓN

Evaluación de la
situación de
aprendizaje

Evaluación del profesor

Evaluación del alumno

Tabla 8. Modalidades de evaluación según Casanova (1995).

Según el momento	Inicial:	Procesual:	Final:
Según la finalidad o funciones	Diagnóstica:	Formativa:	Sumativa:
Según su extensión	Global:		Parcial:

EVALUACIÓN

Escritos	Ensayo Estudio de casos Examen Foro virtual Foros Fichas bibliográficas Informes de laboratorio Memoria Monografía Registros narrativos Relatorías	Control (examen) Cuaderno, Cuaderno de notas, cuaderno de campo Cuestionario Diario reflexivo, diario de clase Guías de aprendizaje Infografías Informe Mapas conceptuales Mapas mentales
Orales	Comunicación Cuestionario oral Debate, diálogo grupal Foros Pregunta de clase Presentación oral	Análisis de textos Discusión grupal Exposición Mesa redonda Ponencia
Prácticos	Juego de Roles Practica supervisada Simulaciones Talleres	Demostración, actuacióno representación Infografías

(Hamodi, López Pastor y López
Pastor (2015))

EVALUACIÓN

INSTRUMENTO	FINALIDAD	EXTENSIÓN	PROCEDENCIA	AGENTES	MODALIDAD
Lista de control: seguimiento del grupo	Formativa Sumativa	Parcial	Interno	Heteroevaluación Co-Evaluación	Normativa
Registro anecdótico	Formativa	Global	Interno	Heteroevaluación	Criterial
Cuestionario	Sumativa	Parcial	Interno	Hetero- evaluación	Criterial
Prueba estructurada	Sumativa	Parcial	Interno	Hetero- evaluación	Criterial
Composición escrita: rúbrica	Formativa	Global	Interna	Autoevaluación	Criterial
Rúbrica producto final	Sumativa	Global	Interna	Heteroevaluación Coevaluación Autoevaluación	Criterial

EVALUACIÓN

Evaluación del alumno

INDICADOR DE LOGRO CRITERIO DE EVALUACIÓN	ACTIVIDAD TAREA	INSTRUMENTO
CL. 1 CP.3 CP. 5 CP.6 CEC 2 CEC 3 CPSAA2	EXPOSICIÓN DE UN <u>TÓPIC</u>	LISTA DE CONTROL
CP.3 CP. 5 CP.6 CEC 2 CPSAA4	COMPOSICIÓN ESCRITA	RÚBRICA
CP.3 CP. 4 CEC 2 CEC 4	PRUEBA DE COMPRESIÓN ORAL	PRUEBA ESCRITA
CP.1 CP 3 CP. 5 CP.6 CEC 3 CPSAA2 CPSAA4	MURAL COMPARATIVO	RÚBRICA – PROFESOR CUESTIONARIO AUTOEVALUACIÓN

EVALUACIÓN

Evaluación del alumno

Instrumentos

RÚBRICA PARA LA ASAMBLEA

COMIENZO DE LA ASAMBLEA-GUIÓN	No expone las ideas Utiliza el guión elaborado para dirigir toda la asamblea		
TURNO DE PALABRA Y ORDEN	No respeta el turno de palabra	Otorga el turno de palabra, pero no de forma equilibrada	
ATENCIÓN	Cuando le preguntas no está atento <u>de</u> la temática		No está atento en las intervenciones de los compañeros, por lo que no se repiten las ideas que no están claras ni hace recopilación de <u>las mismas</u>
APORTES	No ofrece información del texto leído		
REFLEXIONES	No responde a las preguntas de reflexión		No se esfuerza por tener una postura adecuada como moderador/a
RECOGIDA DE IDEAS	No anota las ideas recogidas en la clase		No es <u>adecuado</u>
CIERRE DE LA ASAMBLEA	No participa en el cierre de la asamblea		No cierra el debate y no aporta ninguna recopilación de ideas o acuerdos.

Evaluación del alumno Instrumentos

EVALUACIÓN

DIARIO INTRAGRUPAL DEL EQUIPO _____

FECHA	TAREA	COMPONENTES			

DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO	ID
Ha trabajado muy bien. Además de hacer su parte, ayuda a los demás	😊
Ha trabajado normal (susurra, trae el material, etc.)	😐
Necesita mejorar alguna cosa	😞
Hoy no estaba en clase	X

Evaluación del alumno

EVALUACIÓN

Instrumentos

RÚBRICA PARA EVALUAR EL INFORME

Nombre del alumno o alumnos: _____

	De forma muy incompleta	De forma incompleta	De forma correcta	De forma satisfactoria	De manera muy satisfactoria
Reconoce los rasgos básicos de la lengua trabajada.					
Relaciona los pasos básicos en la historia y evolución de la lengua trabajada.					
Recoge los datos solicitados sobre de la lengua trabajada: hablantes, extensión....					
Recoge muestras de la Literatura propia de la lengua trabajada.					
Sintetiza informaciones sobre un mismo tema procedentes de diferentes soportes.					
Planifica, revisa y redacta un informe siguiendo las características del género textual.					

INTEF. 2021

Evaluación de la situación de aprendizaje

EVALUACIÓN

Oportunidad de creatividad e innovación en distintas fases del proyecto	Bajo el estándar	Acercándose al estándar	Cumple el estándar
<p>1</p> <p>Lanzamiento del proyecto.</p> <p>Definición del desafío creativo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Puede solo "seguir instrucciones" sin comprender el propósito de la innovación o considerar las necesidades e intereses del público objetivo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende el propósito de la innovación, pero no considera a cabalidad las necesidades e intereses del público objetivo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende el propósito de la innovación (¿quién necesita esto? ¿por qué?) • Desarrolla perspicacia acerca de las necesidades e intereses del público objetivo.
<p>2</p> <p>Construcción de conocimiento, comprensión y habilidades.</p> <p>Identifica fuentes de información</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usa solo fuentes de información usuales (página web, libro, artículo). • No ofrece nuevas ideas durante las discusiones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Encuentra una o dos fuentes de información que no son las usuales (página web, libro, artículo). • Ofrece nuevas ideas durante las discusiones, pero sus puntos de vista son poco variados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Encuentra maneras o lugares inusuales para obtener nueva información (adultos expertos, miembros de la comunidad, empresas, organizaciones, literatura), además de las fuentes usuales (página web, libro, artículo). • Promueve puntos de vista divergentes y creativos durante las discusiones.
<p>3</p> <p>Desarrollo y revisión de ideas y productos.</p> <p>Generación y selección de ideas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Permanece dentro de los parámetros ya existentes; no usa técnicas para la generación de ideas para el desarrollo de nuevas ideas para la creación de productos. • Selecciona una idea sin evaluar su calidad. • No formula nuevas preguntas ni elabora la idea seleccionada. • No considera ni usa la retroalimentación y la crítica para revisar el producto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla algunas ideas originales para los productos, utilizando una o dos veces las técnicas de generación de ideas. • Evalúa las ideas antes de seleccionar una, pero no de manera rigurosa. • Formula una o dos preguntas nuevas, pero puede hacer solo pequeñas modificaciones a la idea seleccionada. • Demuestra algo de imaginación al dar forma a las ideas para la elaboración de un producto, pero permanece dentro de límites convencionales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usa técnicas para la generación de ideas para el desarrollo de nuevas ideas para la creación de productos. • Evalúa cuidadosamente la calidad de las ideas y selecciona la mejor para darle forma a un producto. • Formula preguntas nuevas y toma distintas perspectivas para elaborar y mejorar la idea seleccionada. • Usa el ingenio y la imaginación y se sale de los límites convencionales al dar forma a las ideas para la elaboración de un producto.

Oportunidad de creatividad e innovación en distintas fases del proyecto	Bajo el estándar	Acercándose al estándar	Cumple el estándar
<p>4</p> <p>Presentación de productos y respuestas a las preguntas centrales.</p> <p>Presentación del trabajo a los usuarios o público objetivo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Presenta ideas y productos de forma convencional (presentaciones ppt, cargadas de texto, recitación de notas, falta de elementos de interacción con la audiencia) 	<ul style="list-style-type: none"> • Añade algunos detalles que poseen atractivo visual a los medios utilizados en la presentación. • Intenta incluir elementos en la presentación que la harán más animada y atractiva. 	<ul style="list-style-type: none"> • Crea medios para una presentación atractiva visualmente, evitando las formas convencionales (presentaciones ppt cargadas de texto, recitación de notas, falta de elementos de interacción con la audiencia). • Incluye elementos en la presentación que son especialmente vivaces, llamativos o poderosos y acordes al público objetivo.
<p>5</p> <p>Originalidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usa modelos, ideas o direccionamientos existentes; no es original o único. • Sigue reglas y convenciones; usa materiales e ideas de maneras típicas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene algunas ideas novedosas o considera mejoras, pero algunas de estas ideas son predecibles o convencionales. • Puede tentativamente tratar de desmarcarse de las reglas y convenciones, o encontrar nuevos usos para materiales e ideas comunes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Es novedoso, único y sorprendente; muestra un toque personal. • Puede romper las reglas y convenciones de manera exitosa o usar materiales e ideas comunes de formas nuevas, inteligentes y sorprendidas.
<p>6</p> <p>Valor</p>	<ul style="list-style-type: none"> • No es útil o valioso para el público objetivo/usuario. • No funcionaría en el mundo real porque es poco práctico o inviable. 	<ul style="list-style-type: none"> • Es útil y valioso en cierta medida; puede no resolver ciertos aspectos del problema o ajustarse exactamente a la necesidad previamente identificada. • No queda claro si es que el producto sería práctico o viable. 	<ul style="list-style-type: none"> • El producto se percibe como útil y valioso, resuelve el problema ya definido o la necesidad previamente identificada. • Es práctico y viable.

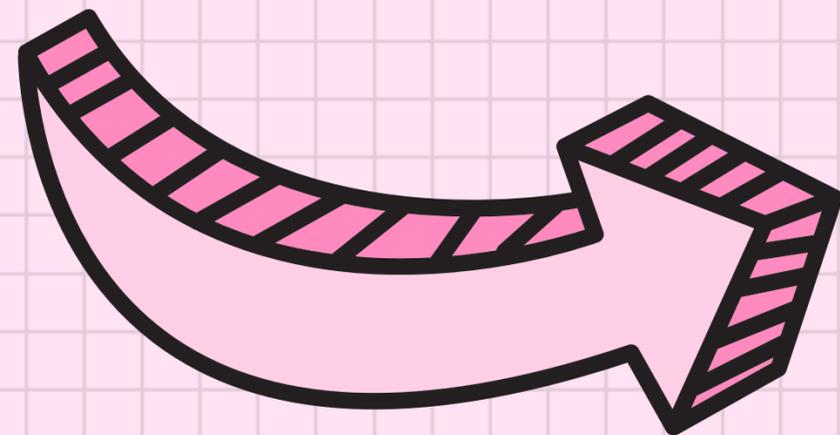


EVALUACIÓN

Evaluación de la situación
de aprendizaje



Satisfacción de los alumnos
Implicación de los alumnos
Resultados académicos
Ajuste de los tiempos
Ajuste de los materiales



¿HAN APRENDIDO?

EVALUACIÓN

Oportunidad de creatividad e innovación en distintas fases del proyecto	Bajo el estándar	Acercándose al estándar	Cumple el estándar
<p>1</p> <p>Lanzamiento del proyecto.</p> <p>Definición del desafío creativo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Puede solo "seguir instrucciones" sin comprender el propósito de la innovación o considerar las necesidades e intereses del público objetivo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende el propósito de la innovación, pero no considera a cabalidad las necesidades e intereses del público objetivo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende el propósito de la innovación (¿quién necesita esto? ¿por qué?) • Desarrolla perspicacia acerca de las necesidades e intereses del público objetivo.
<p>2</p> <p>Construcción de conocimiento, comprensión y habilidades.</p> <p>Identifica fuentes de información</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usa solo fuentes de información usuales (página web, libro, artículo). • No ofrece nuevas ideas durante las discusiones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Encuentra una o dos fuentes de información que no son las usuales (página web, libro, artículo). • Ofrece nuevas ideas durante las discusiones, pero sus puntos de vista son poco variados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Encuentra maneras o lugares inusuales para obtener nueva información (adultos expertos, miembros de la comunidad, empresas, organizaciones, literatura), además de las fuentes usuales (página web, libro, artículo). • Promueve puntos de vista divergentes y creativos durante las discusiones.
<p>3</p> <p>Desarrollo y revisión de ideas y productos.</p> <p>Generación y selección de ideas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Permanece dentro de los parámetros ya existentes; no usa técnicas para la generación de ideas para el desarrollo de nuevas ideas para la creación de productos. • Selecciona una idea sin evaluar su calidad. • No formula nuevas preguntas ni elabora la idea seleccionada. • No considera ni usa la retroalimentación y la crítica para revisar el producto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla algunas ideas originales para los productos, utilizando una o dos veces las técnicas de generación de ideas. • Evalúa las ideas antes de seleccionar una, pero no de manera rigurosa. • Formula una o dos preguntas nuevas, pero puede hacer solo pequeñas modificaciones a la idea seleccionada. • Demuestra algo de imaginación al dar forma a las ideas para la elaboración de un producto, pero permanece dentro de límites convencionales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Usa técnicas para la generación de ideas para el desarrollo de nuevas ideas para la creación de productos. • Evalúa cuidadosamente la calidad de las ideas y selecciona la mejor para darle forma a un producto. • Formula preguntas nuevas y toma distintas perspectivas para elaborar y mejorar la idea seleccionada. • Usa el ingenio y la imaginación y se sale de los límites convencionales al dar forma a las ideas para la elaboración de un producto.

Oportunidad de creatividad e innovación en distintas fases del proyecto	Bajo el estándar	Acercándose al estándar	Cumple el estándar
<p>4</p> <p>Presentación de productos y respuestas a las preguntas centrales.</p> <p>Presentación del trabajo a los usuarios o público objetivo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Presenta ideas y productos de forma convencional (presentaciones ppt, cargadas de texto, recitación de notas, falta de elementos de interacción con la audiencia) 	<ul style="list-style-type: none"> • Añade algunos detalles que poseen atractivo visual a los medios utilizados en la presentación. • Intenta incluir elementos en la presentación que la harán más animada y atractiva. 	<ul style="list-style-type: none"> • Crea medios para una presentación atractiva visualmente, evitando las formas convencionales (presentaciones ppt cargadas de texto, recitación de notas, falta de elementos de interacción con la audiencia). • Incluye elementos en la presentación que son especialmente vivaces, llamativos o poderosos y acordes al público objetivo.
<p>5</p> <p>Originalidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usa modelos, ideas o direccionamientos existentes; no es original o único. • Sigue reglas y convenciones; usa materiales e ideas de maneras típicas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene algunas ideas novedosas o considera mejoras, pero algunas de estas ideas son predecibles o convencionales. • Puede tentativamente tratar de desmarcarse de las reglas y convenciones, o encontrar nuevos usos para materiales e ideas comunes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Es novedoso, único y sorprendente; muestra un toque personal. • Puede romper las reglas y convenciones de manera exitosa o usar materiales e ideas comunes de formas nuevas, inteligentes y sorprendidas.
<p>6</p> <p>Valor</p>	<ul style="list-style-type: none"> • No es útil o valioso para el público objetivo/usuario. • No funcionaría en el mundo real porque es poco práctico o inviable. 	<ul style="list-style-type: none"> • Es útil y valioso en cierta medida; puede no resolver ciertos aspectos del problema o ajustarse exactamente a la necesidad previamente identificada. • No queda claro si es que el producto sería práctico o viable. 	<ul style="list-style-type: none"> • El producto se percibe como útil y valioso, resuelve el problema ya definido o la necesidad previamente identificada. • Es práctico y viable.

EVALUACIÓN

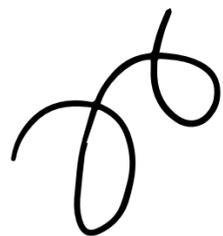
Evaluación del profe

PONEMOS NOTA AL PROFE

Señala la actividad que más te ha gustado en el primer trimestre	
Señala todas las cosas que no te gustaron en el primer trimestre	
Señala algo que haces en otras asignaturas, que te hubiese gustado hacer con tu tutor	
Señala algo de tu tutor que te gustaría que hiciesen los otros profes en sus asignaturas	
Señala una cosa buena de tu tutor	
Señala una cosa que puede mejorar tu tutor	
Señala una cosa que se hace bien en el colegio y una cosa que se debe mejorar	
Señala una actividad o tema que te gustaría hacer el próximo trimestre	

LO
IMPORANTAN
TE ES LO
QUE SE
APRENDE

No tanto lo que se enseña



VARIEDAD DE ACTIVIDADES

¿No te cansas tú de hacer todo el tiempo lo mismo?

Recuerda cómo aprendiste lo que sabes

VARIEDAD DE AGRUPAMIENTOS

Como en la vida misma: tomamos café con amigos, vemos la tele con familias y nos confesamos solos

VARIEDAD DE MATERIALES

Si usas las mismas zapatillas, se te acabará gastando la suela

GRACIAS



THANK YOU

