

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

2. Divide 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

3. 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.

								
DESCRIBIR DEFINIR/RECORDAR	1	2	3	4	5	6	7	8
CLASIFICAR COMPARAR	9	10	11	12	13	14	15	16
APLICAR/USAR EJEMPLIFICAR	17	18	19	20	21	22	23	24
ANALIZAR ORGANIZAR	25	26	27	28	29	30	31	32
EVALUAR REVISAR/PROBAR	33	34	35	36	37	38	39	40
CREAR/DISEÑAR IDEAR	41	42	43	44	45	46	47	48



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**.
2. 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?
3. 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?
2. 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.
3. 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. Otros, 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.
2. Distribuye las actividades en cada bloque incorporando los recursos (digitales o no) que desees: imágenes, vídeos, enlaces, elementos interactivos, textos, explicaciones, etc.