

Situaciones de Aprendizaje y Evaluación (Primaria)

Francisco Javier Martín de la Fuente
franciscojaviermartindelafuen@gmail.com
@FranZancadas

4 de Julio 2022
Escuela de Verano



¡Nos vamos de caminata!

1. ¡Preparamos nuestra Mochila!. **Fase de Activación**
2. ¡Tenemos que ir bien preparados, por si hace frío o nos pilla la niebla...!
Fase de Construcción
3. ¡Nos ponemos en Marcha! **Fase de Consolidación**
4. ¡Llegamos a nuestro Destino! **Fase de Evaluación**

1. ¡PREPARAMOS NUESTRA MOCHILA!



**Nuestros Alumnos y
Alumnas... TODOS Y
TODAS**

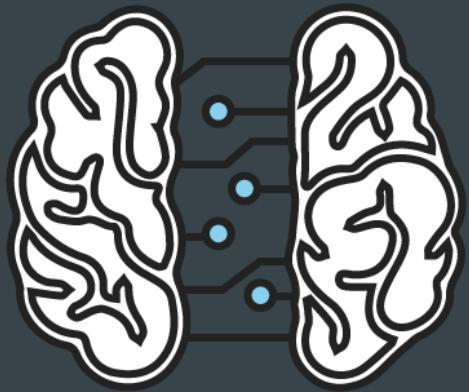
**Agentes Educativos
de Su Propio
Aprendizaje**

**Poner en el centro de
todo proceso
educativo formal e
informal a la Persona**

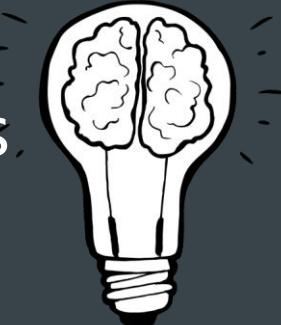
DUA (DISEÑO UNIVERSAL DEL APRENDIZAJE)

Los principios DUA refieren la posibilidad de que el alumnado llegue a adquirir saberes y capacidades a través de distintos caminos. Según el CAST (2011) "El marco del DUA estimula la creación de diseños flexibles desde el principio, que presenten opciones personalizables que permitan a todos los estudiantes progresar desde donde ellos están y no desde dónde nosotros imaginamos que están. Las opciones para lograrlo son variadas y suficientemente robustas para proporcionar una instrucción efectiva a todos los alumnos."

ANTES DE EMPEZAR, CONECTAMOS
CON NUESTROS CONOCIMIENTOS
PREVIOS



Dedica unos segundos para pensar y
responde a esta pregunta:
¿Qué sé o he escuchado de las
Situaciones de Aprendizaje?



2. ¡TENEMOS QUE IR BIEN PREPARADOS...!

Un vistazo a la LOMLOE

Esta nueva Ley educativa nace con el objetivo principal de adaptar el sistema educativo a los retos y desafíos del siglo XXI, de acuerdo con los objetivos fijados por la Unión Europea, la UNESCO y la Agenda 2030.

Esta nueva Ley hace aún más hincapié en el hecho de que la formación integral de nuestro alumnado debe centrarse en el desarrollo de las **competencias**, aportando una nueva definición de currículo.



¿Cómo se construye el Currículo?

**¿Qué os parece si hacemos
una visita por la
Construcción de la
Arquitectura del Currículo
derivado de la LOMLOE?**



Finalidades de la lomloe. ¿qué tipo de persona queremos?

FINALIDADES

Intervenciones educativas, reflejan el tipo de sociedad y de persona que se quiere contribuir a desarrollar con la educación.

RETOS, TEMAS y DESAFÍOS.

Objetivos del desarrollo sostenible.
Agenda 2030. (ONU, 2015).



COMPETENCIAS CLAVE.

Recomendaciones del Consejo UE.
(UE, 2018).



Definición de currículo. Artículo 6

A los efectos de lo dispuesto en esta Ley, se entiende por currículo el conjunto de OBJETIVOS, COMPETENCIAS, CONTENIDOS, MÉTODOS PEDAGÓGICOS y CRITERIOS DE EVALUACIÓN de cada una de las enseñanzas reguladas en la presente Ley.

Elementos del currículo ¿cuáles son las competencias y aprendizajes que se deben desarrollar?

ANTIGUOS ELEMENTOS

COMPETENCIAS.
CONTENIDOS.
METODOLOGÍA DIDÁCTICA.
OBJETIVOS
ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN.



NUEVOS ELEMENTOS

OBJETIVOS.
PERFIL DE SALIDA.
COMPETENCIAS CLAVE.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN.
SABERES BÁSICOS.
SITUACIONES DE APRENDIZAJE.

A simple Vista

COMPETENCIAS CLAVE (Recomendaciones del Consejo UE)

2006	2018
Comunicación en lengua materna	Competencia en lectoescritura
Comunicación en lenguas extranjeras	Competencia multilingüe
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería STEM
Competencia digital	Competencia digital
Aprender a aprender	Competencia personal, social y de aprender a aprender
Competencias sociales y cívicas	Competencia ciudadana
Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor	Competencia emprendedora
Conciencia y expresiones culturales	Competencia en conciencia y expresiones culturales

A simple Vista

OBJETIVOS DE LA ETAPA



PERFIL DE SALIDA



CURRÍCULO POR MATERIAS

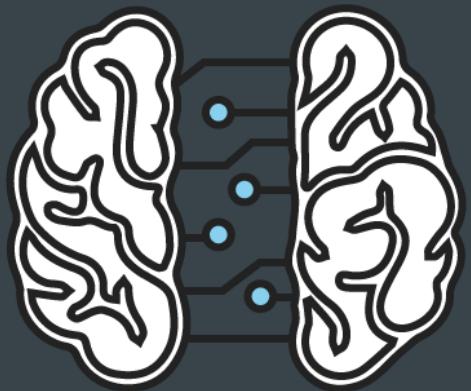
Competencias específicas

Criterios de evaluación

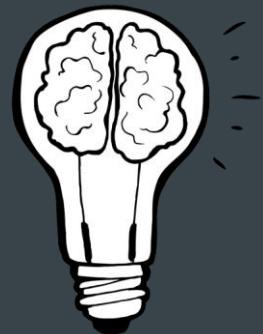
Saberes básicos

Situaciones de aprendizaje

Ya estamos preparados pero y si revisamos antes de partir todo..



¿Qué cuatro palabras
llevarías en tu mochila
para iniciar tu camino?



3. ¡NOS PONEMOS EN MARCHA!

Algo “fácilmente” comprensible...

ANEXO III
Situaciones de aprendizaje

La adquisición y el desarrollo de las competencias clave, que se describen en el anexo I de este real decreto y se concretan en las competencias específicas de cada materia, se verán favorecidos por metodologías que reconozcan al alumnado como agente de su propio aprendizaje. Para ello es imprescindible la implementación de propuestas pedagógicas que, partiendo de los centros de interés de los alumnos y alumnas y aumentándolos, les permitan construir el conocimiento con autonomía, iniciativa y creatividad desde sus propios aprendizajes y experiencias. Las situaciones de aprendizaje representan una herramienta eficaz para integrar los elementos curriculares de las distintas materias mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la iniciativa, la reflexión crítica y la responsabilidad.

Para que la adquisición de las competencias sea efectiva, dichas situaciones deben estar bien contextualizadas y ser respetuosas con las experiencias del alumnado y sus diferentes formas de comprender la realidad. Asimismo, deben estar compuestas por tareas complejas cuya resolución conlleve la construcción de nuevos aprendizajes y los prepare para su futuro personal, académico y profesional. Con estas situaciones se busca ofrecer al alumnado la oportunidad de conectar y aplicar lo aprendido en contextos de la vida real. Así planteadas, las situaciones constituyen un componente que, alineado con los principios del Diseño universal para el aprendizaje, permite aprender a aprender y sentar las bases para el aprendizaje a lo largo de la vida, fomentando procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado y que favorezcan su autonomía.

El diseño de estas situaciones debe suponer la transferencia de los aprendizajes adquiridos por parte del alumnado, posibilitando la articulación coherente y eficaz de los distintos conocimientos, destrezas y actitudes propios de esta etapa. Las situaciones deben partir del planteamiento de unos objetivos claros y precisos que integren diversos saberes básicos. Además, deben proponer tareas o actividades que favorezcan diferentes tipos de agrupamientos, desde el trabajo individual al trabajo en grupos, permitiendo que el alumnado asuma responsabilidades personales de manera autónoma y actúe de forma cooperativa en la resolución creativa del reto planteado. Su puesta en práctica debe implicar la producción y la interacción verbal e incluir el uso de recursos auténticos en distintos soportes y formatos, tanto análogicos como digitales. Las situaciones de aprendizaje deben fomentar aspectos relacionados con el interés común, la sostenibilidad o la convivencia democrática, esenciales para que el alumnado sea capaz de responder con eficacia a los retos del siglo XXI.

→ Metodologías
nuevas

→ Activa
participativa

→ Aprendizaje
Basado
en Problemas

→ Resposta al
problema...

→ Cómo...
porque?

→ DVA

→ De la
vida
para la vida

→ Cooperativo

→ TIC, TAC
TIP

→ ODS ✓

→ Proyecto Educativo Social

→ Autonomía
Cártel de
aprendizaje

→ Alumno
en el
contexto

→ ADP

→ Diálogo
FE ?

→ TIC
- 10

→ Partir de
ellas:
NEUROED.

→ Necesitas
aprender

→ Exp. Oral

Situaciones de aprendizaje

El desarrollo de las competencias clave del Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, que se concretan en las competencias específicas de área de la etapa, se ve favorecido por el desarrollo de una metodología didáctica que reconozca al alumnado como agente de su propio aprendizaje. Para ello es imprescindible la implementación de propuestas pedagógicas que, partiendo de los centros de interés de los alumnos y alumnas, les permitan construir el conocimiento con autonomía y creatividad desde sus propios aprendizajes y experiencias. Las situaciones de aprendizaje representan una herramienta eficaz para integrar los elementos curriculares de las distintas áreas mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad.

Para que la adquisición de las competencias sea efectiva, las situaciones de aprendizaje deben estar bien contextualizadas y ser respetuosas con las experiencias del alumnado y sus diferentes formas de comprender la realidad. Estas situaciones concretan y evalúan las experiencias de aprendizaje del alumnado y deben estar compuestas por tareas de creciente complejidad, en función de su nivel psicoevolutivo, cuya resolución conlleve la construcción de nuevos aprendizajes. Con ellas se busca ofrecer al alumnado la oportunidad de conectar sus aprendizajes y aplicarlos en contextos cercanos a su vida cotidiana, favoreciendo su compromiso con el aprendizaje propio. Así planteadas, las situaciones de aprendizaje constituyen un componente que, alineado con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje, permite aprender a aprender y sentar las bases para el aprendizaje durante toda la vida fomentando procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado.

El diseño de las situaciones de aprendizaje debe suponer la transferencia de los aprendizajes adquiridos por parte del alumnado, posibilitando la articulación coherente y eficaz de distintos conocimientos, destrezas y actitudes propios de esta etapa. Las situaciones deben partir del planteamiento de unos objetivos claros y precisos que integren diversos saberes básicos. Además, deben proponer escenarios que favorezcan diferentes tipos de agrupamientos, desde el trabajo individual al trabajo en grupos, permitiendo que el alumnado vaya asumiendo responsabilidades personales progresivamente y actúe de forma cooperativa en la resolución creativa del reto planteado. Su puesta en práctica debe implicar la producción y la interacción verbal e incluir el uso de recursos auténticos en distintos soportes y formatos, tanto análogicos como digitales. Las situaciones de aprendizaje deben fomentar aspectos relacionados con el interés común, la sostenibilidad o la convivencia democrática, esenciales para que el alumnado se prepare para responder con eficacia a los retos del siglo XXI.

Un cambio en el modelo de programación didáctica y en la gestión del aprendizaje en el aula

La programación es el instrumento mediante el cual cada docente concreta la planificación de la actividad educativa en el aula en el marco del proyecto educativo y de la programación general anual (PGA). La nueva Ley, la LOMLOE, apuesta por el modelo de Situaciones de Aprendizaje.

Un cambio en el modelo de programación didáctica y en la gestión del aprendizaje en el aula

El enfoque competencial de la enseñanza y del aprendizaje propone metodologías activas y dialógicas o interactivas donde el alumnado:

- **Aprenda haciendo; es decir, aplicando de manera sistemática las experiencias de aprendizaje propuestas como base para el aprendizaje.**
- **Aplicando conocimientos; es decir, utilizando procesos de aprendizaje encaminados a que el alumno adquiera unos conocimientos que después tendrá la oportunidad de aplicar para resolver los retos propuestos en las Situaciones de Aprendizaje.**

A tener en cuenta en un enfoque competencial de aprendizaje

- 1. Las competencias son un tipo de aprendizaje complejo que no se aprende, se adquiere, es un proceso largo y en un entorno rico de experiencias e interacciones.**
- 2. Una persona es competente cuando la vemos desenvolverse en una situación de problema/reto, aplicando un conocimiento adquirido (saber hacer) y manteniendo a la vez una conducta adecuada al reto (saber ser).**
- 3. Para que una persona adquiera competencias, es necesario que participe en un proceso continuo que incluya una variada muestra de actividades cognitivas y conductuales, y se enfrente a experiencias individuales y sociales (saber convivir) que tengan una significación emocional en un entorno inclusivo.**

A. JUSTIFICACIÓN

Para el diseño de una situación de aprendizaje se ha de empezar por la localización de un centro de interés, buscando una situación o temática que para el alumnado se considere importante en su quehacer diario y resulte motivadora en sí misma.

A

JUSTIFICACIÓN

Contextualización

Explicación/descripción del contexto en el que esta Situación de Aprendizaje (SA) es significativa y relevante.

Relación con los ODS

Concreción de los ODS que se tratan en la Situación de Aprendizaje (enunciado oficial, más frase explicativa referida a la SA).

Recursos y propuestas para la inclusión

Fichas, actividades multinivel, trabajo cooperativo, materiales adaptados, aprendizaje entre iguales, actividades DUA, aplicaciones y recursos TIC (vídeos, tutoriales, correctores, programas...).

Se trata de hacer un listado genérico (por tanto, no hay que describir con detalle la actividad o recurso concreto) de recursos y actividades para el aula inclusiva.



B. CONCRECIÓN CURRICULAR

CONCRECIÓN CURRICULAR Mapa de relaciones curriculares

B

2.1. Competencias específicas

Listado de competencias específicas del área que se abordan en la SA, respetando el enunciado del currículo y acompañadas con la referencia a los descriptores operativos del perfil de salida.



2.2. Criterios de evaluación (CE)

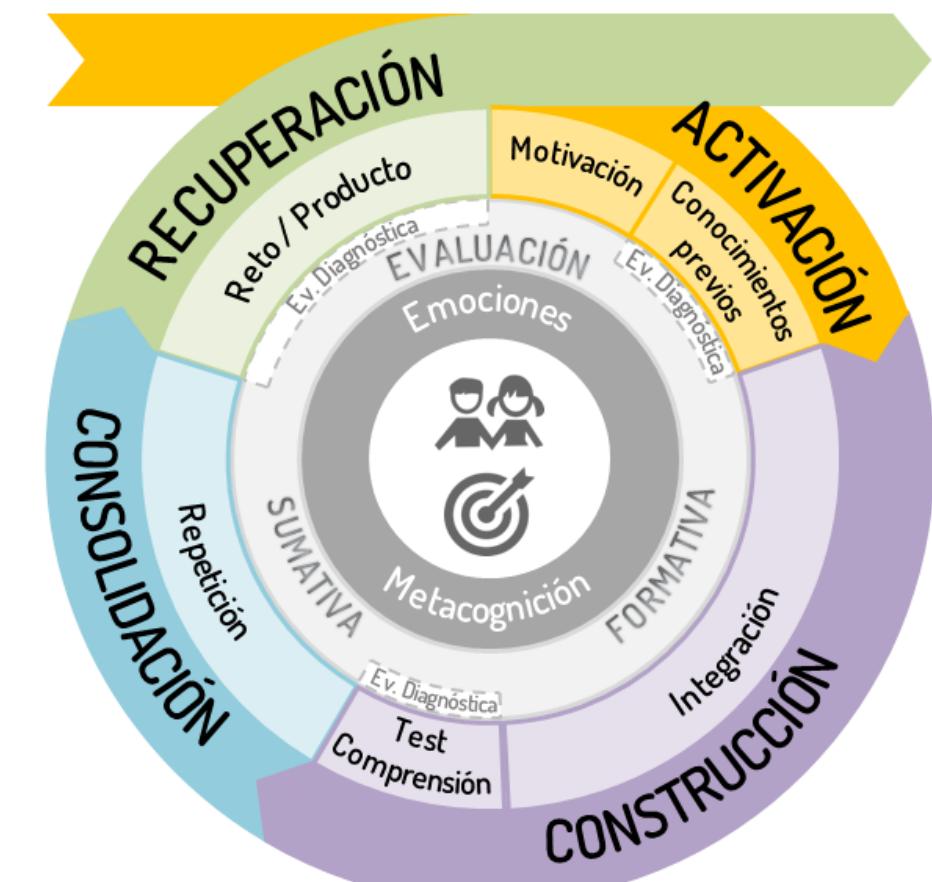
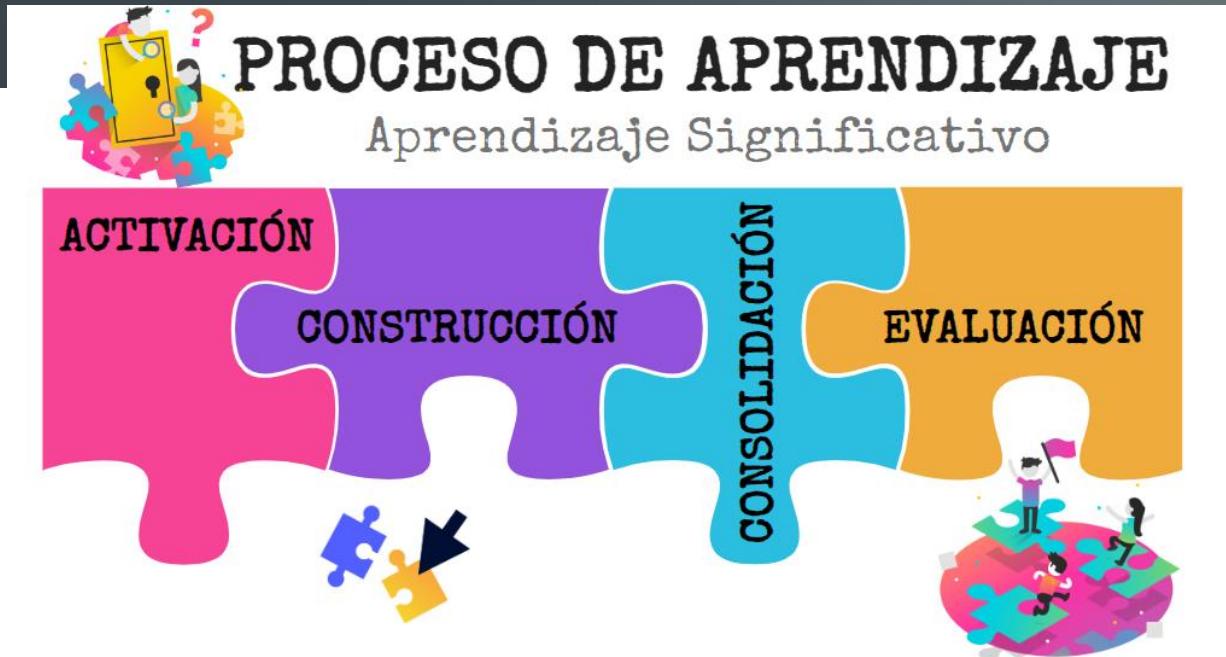
Listado de criterios de evaluación relacionados con cada competencia específica, respetando el redactado del currículo.

MÁXIMO 8 CE

2.3. Saberes básicos

Listado de saberes básicos que se trabajan en la SA.

C. SECUENCIACIÓN (Rosco del aprendizaje)



¡PREPARAMOS NUESTRA MOCHILA!

The diagram illustrates the preparation of a learning session (Preparar al @ para el aprendizaje) from an emotional and cognitive perspective (desde un punto de vista emocional y cognitivo). It is organized into four main sections:

- ACTIVACIÓN**: Despertar la curiosidad del @ y su interés (permite activar las redes neuronales, captar la atención y orientarla).
- MOTIVACIÓN**: Traer a la MW lo que sabe para anclar conocimientos, evaluación inicial y ajuste de nivel.
- ACTIVACIÓN DE CONOCIMIENTOS PREVIOS**: Fomentar el diálogo de todos y interactuar durante toda la sesión.
- EVALUACIÓN**: Comenzar por algo provocador, sorprender con material no habitual, introducir algo físico/movimiento, preguntas, retos o desafíos, rutina de pensamiento que despierte la curiosidad, y permitir activar conocimientos previos que ayuden a orientar hacia lo que se enseñará.

INICIO

EL DÍA DEL COLOR (Un caso Práctico en 5º Primaria)

PRESENTACIÓN MOTIVACIÓN

Visionado del Vídeo.
"What a wonderful world"
[Día del Color](#)

Rutina de Pensamiento
"Veo, Pienso, Me Pregunto"
[Playing for change](#)
28 - 3

INVESTIGACIÓN

Actividad
"Conocemos qué colores nos definen como personas"
(Relación entre colores y emociones)
<https://psicologiamyel.com/psicologia/color-es-emociones-relacionan>

Técnica Cooperativa
"La Plantilla Rota"
Identificarse con un color ** 28-3

CONSOLIDACIÓN MANOS A LA OBRA

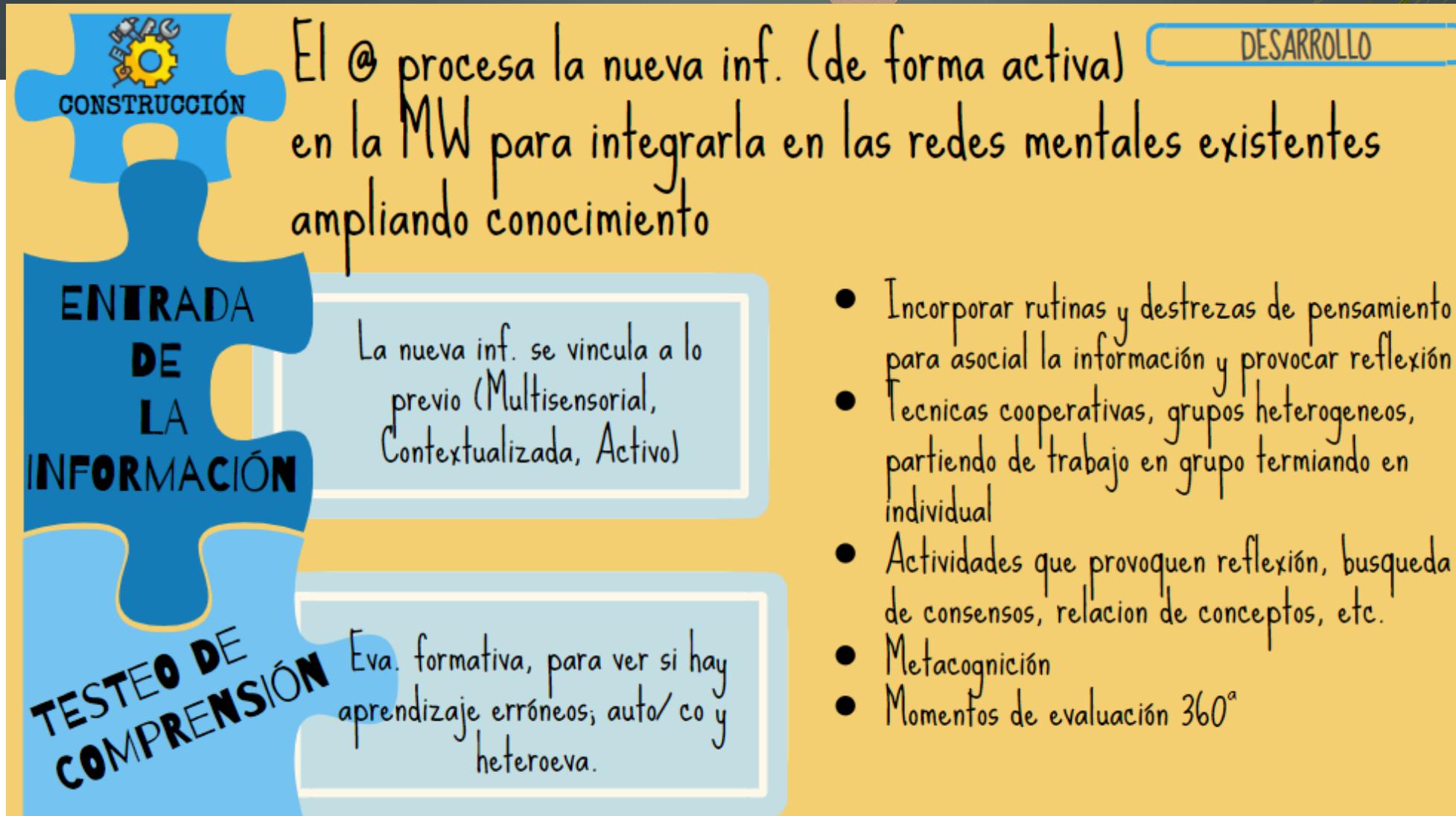
Reparto de estrellas.
Actividad
"Nos juntamos por colores todo 5º en el patio"
Creamos un compromiso con el ODS 10 ?
Coreografía
Pancarta
Decálogo
Publicidad

DIFUSIÓN EVALUACIÓN

Presentación de trabajos.
Grabación.
Evaluación en tutoría.



JTENEMOS QUE IR BIEN PREPARADOS...!



EL DÍA DEL COLOR (Un caso Práctico en 5º Primaria)

PRESENTACIÓN MOTIVACIÓN

Visionado del Vídeo.
"What a wonderful world"
[Día del Color](#)

Rutina de Pensamiento
"Veo, Pienso, Me Pregunto"
[Playing for change](#)
28 - 3

INVESTIGACIÓN

Actividad
"Conocemos qué colores nos definen como personas" (Relación entre colores y emociones)
<https://psicologiamyempre.com/psicologia/color-es-emociones-relacionan>
Técnica Cooperativa "La Plantilla Rota"
Identificarse con un color ** 28-3

CONSOLIDACIÓN MANOS A LA OBRA

Reparto de estrellas.
Actividad
"Nos juntamos por colores todo 5º en el patio"
Creamos un compromiso con el ODS 10 ?
Coreografía
Pancarta
Decálogo
Publicidad

DIFUSIÓN EVALUACIÓN

Presentación de trabajos.
Grabación.
Evaluación en tutoría.



¡NOS PONEMOS EN MARCHA!

The diagram illustrates the learning process as a sequence of four interconnected stages, each represented by a puzzle piece:

- Aprender Haciendo** (Purple piece): Aprender haciendo, Comprender la inf. @ activo (Deseo, acción, satisfacción)
- REPETICIONES DIVERSAS** (Blue piece): Repetición de diferentes maneras, Interdisciplinar Multisensorial
- CONSOLIDACIÓN** (Yellow piece): Represented by a neural network icon.
- DESARROLLO** (Blue-outlined box): El aprendizaje pasa de la MW a la MLP; "sin memoria no hay aprendizaje"

DESARROLLO (Blue-outlined box):

- Incorporar rutinas y destrezas de pensamiento para relacionar
- Debates, rolle playing explicaciones, metáforas, reglas nemotécnicas, podcast
- Experimentación, materiales manipulativos
- Visual thinking, mapas mentales, infografías esquemas...
- Técnicas cooperativas, grupos homogéneos, partiendo de trabajo individual terminando en grupo
- Líneas del tiempo, ejes cronológicos
- Metacognición de proceso, feedback

EL DÍA DEL COLOR (Un caso Práctico en 5º Primaria)

PRESENTACIÓN MOTIVACIÓN

Visionado del Vídeo.
"What a wonderful world"
[Día del Color](#)

Rutina de Pensamiento
"Veo, Pienso, Me Pregunto"
[Playing for change](#)
28 - 3

INVESTIGACIÓN

Actividad
"Conocemos qué colores nos definen como personas"
(Relación entre colores y emociones)
<https://psicologiamyel.com/psicologia/color-es-emociones-relacionan>

Técnica Cooperativa
"La Plantilla Rota"
Identificarse con un color ** 28-3

CONSOLIDACIÓN MANOS A LA OBRA

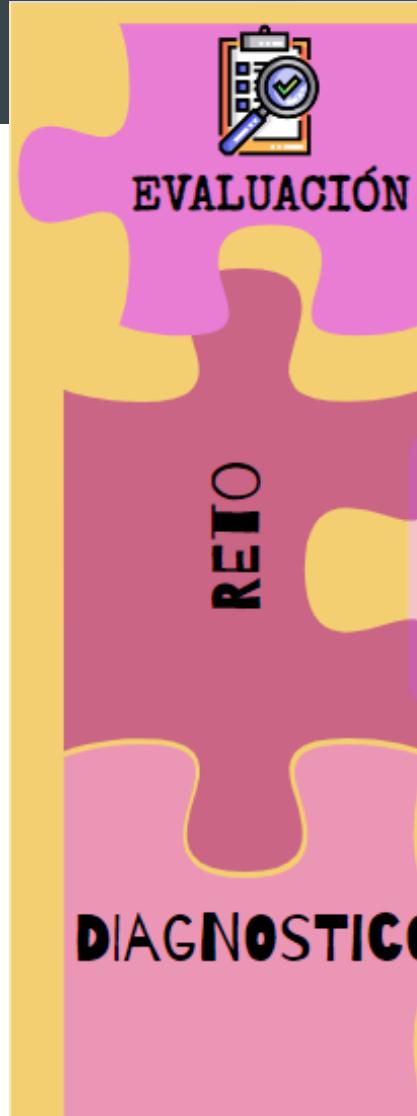
Reparto de estrellas.
Actividad
"Nos juntamos por colores todo 5º en el patio"
Creamos un compromiso con el ODS 10 ?
Coreografía
Pancarta
Decálogo
Publicidad

DIFUSIÓN EVALUACIÓN

Presentación de trabajos.
Grabación.
Evaluación en tutoría.



JLEGAMOS A NUESTRO DESTINO!



Tercera evaluación, evaluación competencial
que permita diagnosticar

CIERRE

- Retos, preguntas abiertas, situaciones reales, problemas donde el alumno tenga que utilizar los aprendizajes adquiridos
- Desafíos, problemas de múltiples soluciones
- Mapas mentales
- Rutinas y destrezas
- Portfolios de aprendizaje
- Herramientas de evaluación 360°

EL DÍA DEL COLOR (Un caso Práctico en 5º Primaria)

PRESENTACIÓN MOTIVACIÓN

Visionado del Vídeo.
"What a wonderful world"
[Día del Color](#)

Rutina de Pensamiento
"Veo, Pienso, Me Pregunto"
[Playing for change](#)
28 - 3

INVESTIGACIÓN

Actividad
"Conocemos qué colores nos definen como personas" (Relación entre colores y emociones)
<https://psicologiamyempre.com/psicologia/color-es-emociones-relacionan>

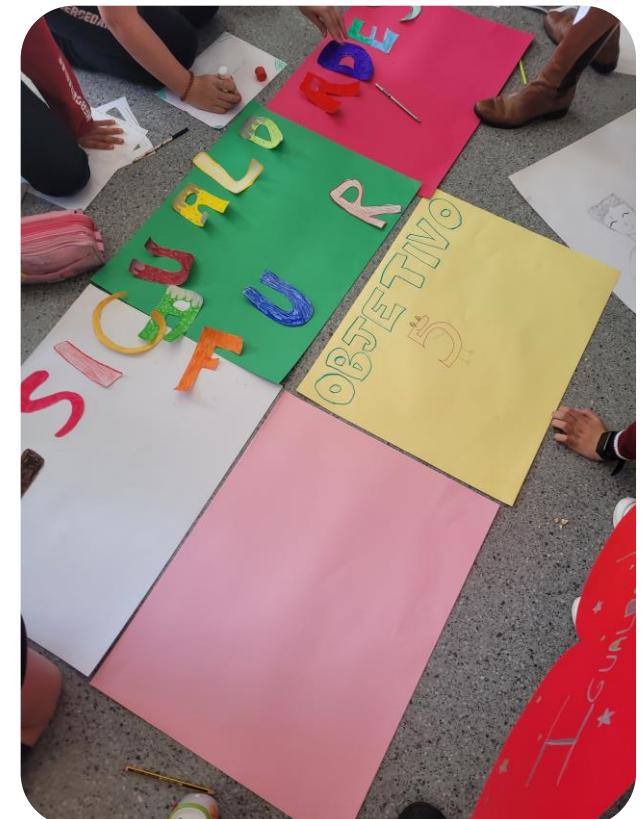
Técnica Cooperativa
"La Plantilla Rota"
Identificarse con un color ** 28-3

CONSOLIDACIÓN MANOS A LA OBRA

Reparto de estrellas.
Actividad
"Nos juntamos por colores todo 5º en el patio"
Creamos un compromiso con el ODS 10 ?
Coreografía
Pancarta
Decálogo
Publicidad

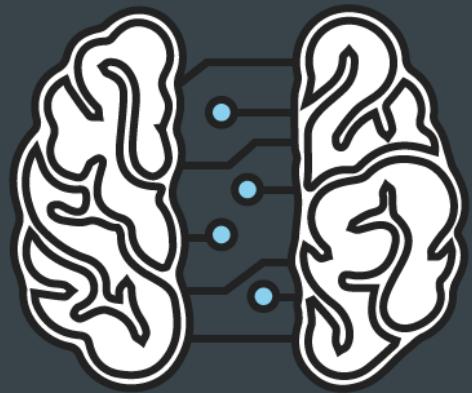
DIFUSIÓN EVALUACIÓN

Presentación de trabajos.
Grabación.
Evaluación en tutoría.

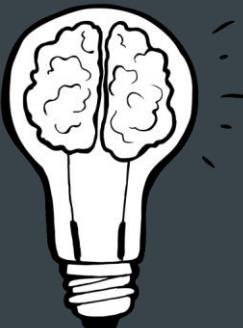


¡LLEGAMOS A NUESTRO DESTINO!

Al Terminar Nuestra Caminata
compartimos una Metacognición



Dedica unos segundos para pensar y
responde a estas preguntas:
¿Qué has aprendido hoy? ¿Cómo te
has sentido?



¡Muchas Gracias!

Francisco Javier Martín de la Fuente
franciscojaviermartindelafuen@gmail.com
@FranZancadas

4 de Julio 2022
Escuela de Verano

