



AUTOFORMACIÓN CURRÍCULO LOMLOE

2023-2024



**GENERALITAT
VALENCIANA**
Conselleria de Educació,
Universitats y Empleo



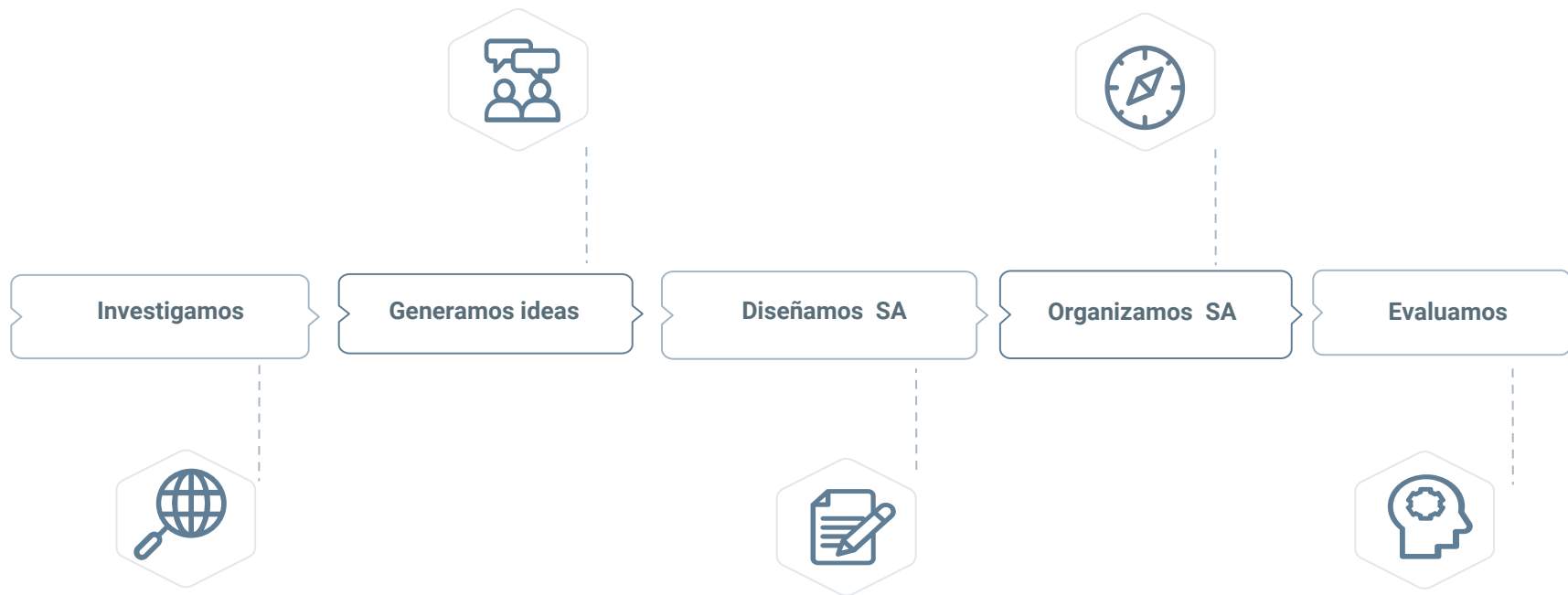
cefire



BLOQUE 2: SITUACIONES DE APRENDIZAJE

DINÁMICAS

ÍNDICE



EN MARCHA



En este bloque os presentamos una serie de dinámicas para trabajar individualmente y en grupo, comprobar si habéis asimilado las ideas planteadas en el bloque *Nos inspiramos* y empezar a diseñar Situaciones de Aprendizaje.



Investigamos



Hay tres tipos de Situaciones de Aprendizaje

PROGRAMADAS	<p>Propuestas y programadas dentro o fuera de la escuela por profesionales de la educación. Una de las funciones de la persona docente es, por lo tanto, proporcionar oportunidades que permiten al alumnado reflexionar y establecer relaciones para buscar y encontrar sus soluciones.</p> <p>En la programación de inicio de curso solo están las Situaciones de Aprendizaje programadas, las vivenciadas y las esporádicas surgirán del día a día del aula. La programación, documento vivo, abierto y flexible, va completándose a lo largo del curso escolar.</p>
VIVENCIADAS	<p>Recogen las vivencias del alumnado, se repiten día a día en diferentes contextos y permiten a los y las profesionales de la educación obtener información sobre los saberes y procesos movilizados.</p> <p>El gran reto es dar intencionalidad a la observación e identificar los componentes y propósitos de la acción que facilitan la adquisición gradual de las competencias.</p>
ESPORÁDICAS	<p>Surgen de manera inesperada y son muy frecuentes en la infancia. Permiten a las y los docentes observar y obtener información sobre intereses, curiosidades y necesidades del alumnado, información que facilita el diseño de estrategias de acompañamiento que provocan aprendizajes significativos.</p>



Generamos ideas



PROGRAMADAS	
VIVENCIADAS	
ESPORÁDICAS	

AHORA TÚ

Describe brevemente una situación de cada tipo que ya hayas desarrollado o que se haya planteado en el aula.
Contrástalas con las de las compañeras y compañeros del grupo.



Generamos ideas



Como hemos visto, hay diferentes tipologías de situaciones de aprendizaje y, por lo tanto, en la programación de aula las hay programadas para desarrollar determinadas competencias específicas y otras nacidas de la curiosidad del alumnado, de una necesidad de la comunidad, de un reto, de un incidente al aula, de un caso de actualidad, de un deseo de cambio, de un problema, de un ODS, de un reto del S.XXI ...

A continuación, os invitamos a generar ideas para el diseño de Situaciones de Aprendizaje a partir de los siguientes detonantes:

Una efeméride

Una noticia

Una celebración

Un fenómeno inesperado



Generamos ideas



AHORA TÚ

Escoge un par de ideas de las generadas en la dinámica anterior y **relaciónalas** con algunos ODS y retos del S.XXI.



Diseñamos situaciones de aprendizaje



Situación de aprendizaje

COMPETENCIAS
ESPECÍFICAS

CRITERIOS DE
EVALUACIÓN

SABERES
BÁSICOS

DUA

Ahora te proponemos que elijas una idea de las generadas en la actividad anterior e inicies el borrador de una SA.

¿A qué grupo va **dirigida**?

¿En qué **área o materia** se enmarca?

¿Cómo se **titula**?

Justifica el planteamiento: ODS, retos, contexto...

Piensa en posibles **productos finales**.

En las siguientes diapositivas iréis dando respuesta a estas cuestiones.

Podéis intercambiar las propuestas para recibir retroalimentación antes de seguir completando el diseño.



Diseñamos Situaciones de Aprendizaje



A continuación, os proponemos un ejercicio que se puede hacer individualmente o con el equipo docente. Se trata de rellenar el apartado "Contexto" de la plantilla con la descripción de las características colectivas e individuales del grupo al cual va dirigida. Es importante identificar las fortalezas del alumnado y las barreras del contexto para garantizar la máxima accesibilidad física, sensorial, cognitiva y emocional de materiales, actividades y tareas eliminando o reduciendo las barreras.

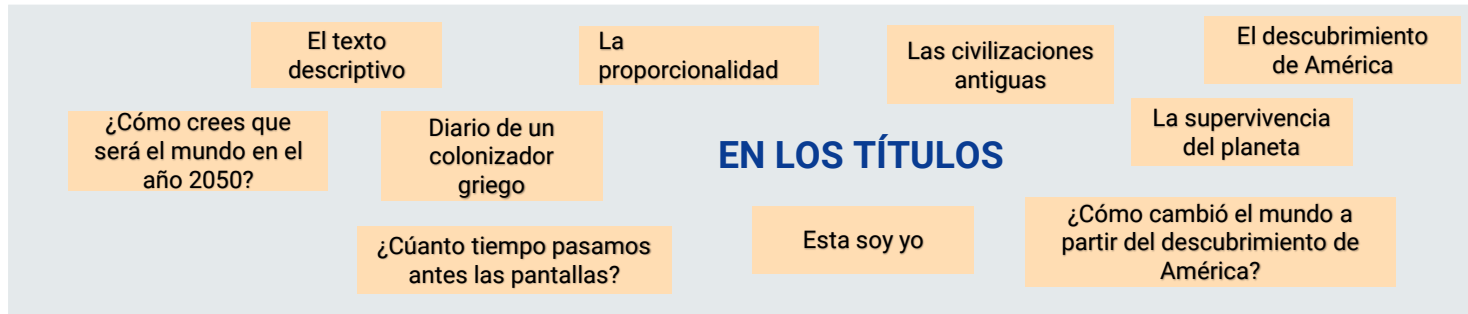
[Accede a la plantilla](#)



Diseñamos Situaciones de Aprendizaje



LA MOTIVACIÓN es fundamental para conseguir la máxima implicación cognitiva, emocional, conductual y social del alumnado, ya que el aprendizaje solo es posible con una disposición activa en múltiples dimensiones. En la Situación de Aprendizaje disponemos de recursos para activarla: redactar títulos sugerentes, presentarla de manera atractiva, dar la opción al alumnado de escoger el producto final y el formato... Observa estos títulos, por ejemplo:



AHORA TÚ

Reflexiona: ¿Qué títulos te parecen más motivadores?

Reflexiona, escribe, comparte y conversa: en grupos elegid un área o materia, individualmente escribid 5 títulos sugerentes, después compartidlos con compañeras y compañeros del grupo.



Diseñamos Situaciones de Aprendizaje



La manera de presentar el reto de la Situación de Aprendizaje tiene una gran repercusión en la **MOTIVACIÓN**. Podemos empezar con **una fotografía, un vídeo, una canción, un texto, un juego...** Las preguntas también son una buena estrategia:

¿Cuánto tiempo pasáis ante las pantallas? ¿Y el alumnado de 5º?
¿Y vuestros padres y madres? ¿Lo investigamos?

¿Sabes dónde te compran la ropa?
¿Miras su procedencia en las etiquetas? ¿Dónde va a parar la ropa que ya no te pones?
¿Cuántas prendas te compras al año?

Si fueras informática, ¿qué *app* diseñarías y por qué? ¿De qué modo puede ayudar la IA a la humanidad?
¿Qué puede y qué no puede hacer un robot por ti?

AHORA TÚ

Reflexiona: ¿Usas alguna de estas estrategias? ¿Cuáles son tus preferidas? ¿Te funcionan otras?

Compártela con compañeras y compañeros del grupo.



Diseñamos Situaciones de Aprendizaje



La opción de dar voz al alumnado para elegir el producto final y/o los intermedios en una SA, de manera consensuada en gran grupo o en grupos de trabajo, promueve la **MOTIVACIÓN** y también la **PARTICIPACIÓN**. Mira los siguientes ejemplos:

Producciones textuales escritas

Cómics
Biografías
Noticias
Revista digital
Blog
Diarios
Decálogos
Cartes...

Producciones textuales orales y audiovisuales

Podcasts
Poemas
Entrevistas
Vídeos...

Otros formatos

Ejes cronológicos
Murales y
exposiciones
Maquetas
Vidrieras
Lapbooks
Libros acordeón
Infografías
Escape rooms...

AHORA TÚ

Reflexiona: ¿Qué formatos de producción final o intermedia son los más frecuentes en tus propuestas?

¿Cuál es el preferido por tu alumnado? ¿Con cuál te gustaría experimentar a corto plazo?

Escribe y comparte tus reflexiones con compañeras y compañeros del grupo.



GENERALITAT
VALENCIANA
Conselleria de Educació,
Universitats y Empleo





Diseñamos Situaciones de Aprendizaje



Área o materia	
Competencias específicas	
Criterios evaluación	
Saberes básicos	
Producto final o intermedio	

AHORA TÚ

En pequeños grupos, decidid desde qué área o materia queréis trabajar, pensad qué productos finales e intermedios podéis proponer al alumnado y completad la información del cuadro consultando el Decreto de currículo.



Organizamos la Situación de Aprendizaje



PROGRAMACIÓN DE AULA: SITUACIONES DE APRENDIZAJE						EDUCACIÓN INFANTIL, PRIMARIA, SECUNDARIA OBLIGATORIA Y BACHILLERATO					
CURSO ACADÉMICO		ÁREA/MATERIA				NIVEL Y GRUPO		NÚM. DE SESIONES			
TEMPORALIZACIÓN											
septiembre		octubre		noviembre		diciembre		enero		febrero	
marzo		abril		mayo		junio					
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE NÚM. ____		TÍTULO				CONTEXTO (¿de qué contexto partimos?) Hay que identificar fortalezas del alumnado y barreras del contexto en esta SA					
		DESCRIPCIÓN Y JUSTIFICACIÓN • Finalidad de la situación de aprendizaje • Repercusión (escolar, familiar, social, personal, profesional)				RELACIÓN CON LOS RETOS DEL S. XXI Y CON LOS ODS					
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN VINCULADOS		COMPETENCIAS ESPECÍFICAS				CRITERIOS DE EVALUACIÓN					
						CRITERIOS DE EVALUACIÓN ACIS VINCULADOS					
SABERES BÁSICOS											
ORGANIZACIÓN		SECUENCIACIÓN DE ACTIVIDADES / DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO (indicar el número de sesiones de cada actividad)		EVALUACIÓN • Medios (documentación pedagógica en infantil) • Instrumentos para la valoración del progreso del alumnado • Tipos de evaluación (según agente, momento y propósito) • Opciones múltiples		MEDIDAS DE RESPUESTA PARA LA INCLUSIÓN: NIVEL II • Metodologías • Agrupamientos • Recursos materiales • Recursos organizativos • Organización de los espacios		MEDIDAS DE RESPUESTA PARA LA INCLUSIÓN: NIVEL III		MEDIDAS DE RESPUESTA PARA LA INCLUSIÓN: NIVEL IV	
								Recursos materiales y personales adicionales ordinarios		Recursos materiales y personales adicionales especializados	
		Aprendizaje accesible (hay que marcar los elementos utilizados que faciliten la accesibilidad del aprendizaje (DUA))									
		Motivación <input type="checkbox"/> Accesibilidad emocional <input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica <input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado <input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado <input type="checkbox"/> Promueve la autorregulación y la autoevaluación, negociando con el alumnado la finalidad de la SA y compartiendo los instrumentos de evaluación desde el inicio <input type="checkbox"/> Facilita feedback a tiempo para que el alumnado experimente el éxito, tratando los errores antes de valorar el progreso		Representación <input type="checkbox"/> Accesibilidad: física, sensorial y cognitiva <input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos <input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información en diferentes niveles <input type="checkbox"/> Proporciona múltiples modelos y pautas de técnicas de autoevaluación				Acción y expresión <input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento <input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback			

[Accede a la plantilla](#)



GENERALITAT
VALENCIANA
Conselleria de Educació,
Universitats y Empleo





Evaluamos



¿Cómo debe ser una **situación de aprendizaje**?

Lista de control

- ☐ ¿Es competencial? ¿Trabaja más de una competencia?
- ☐ ¿Conecta con los retos del s. XXI y/o con los ODS?
- ☐ ¿Favorece una participación activa del alumnado?
- ☐ ¿Está en consonancia con los principios del DUA?
- ☐ ¿Está contextualizada en la vida cotidiana o en centros de interés del alumnado?
- ☐ ¿Posibilita la transferencia de los saberes?
- ☐ ¿Está relacionada con otras situaciones de aprendizaje de tu programación de aula?
- ☐ ¿Contiene una secuencia ordenada de tareas, retos o actividades dirigidas estratégicamente hacia los aprendizajes competenciales?
- ☐ ¿Incluye productos evaluables?
- ☐ ¿Se tiene en cuenta la evaluación formativa de las diferentes tareas y el alumnado es partícipe?

AHORA TÚ

Teniendo en cuenta las **orientaciones** para diseñar situaciones de aprendizaje y a partir de esta lista de comprobación, **evalúa** una SA diseñada por ti o de un libro de texto o manual que utilices en clase.



Autoevaluación: diana

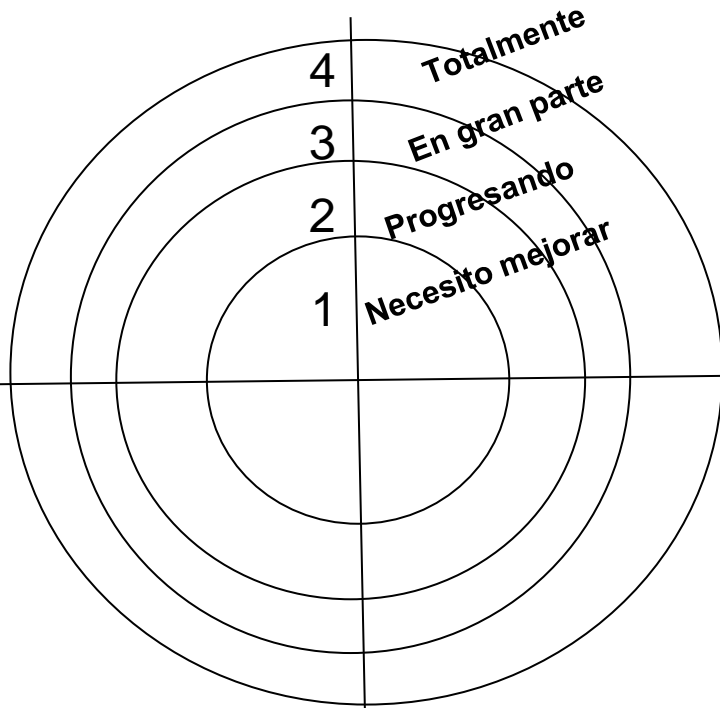


Planteo retos contextualizados y atractivos

Utilizo metodologías activas

Planifico materiales, procedimientos y productos pensando en el DUA

Tengo en cuenta los elementos prescriptivos del currículo





Autoevaluación



Diana

Para comprobar tus avances en relación a las Situaciones de Aprendizaje, te proponemos que colorees esta diana. Pinta el área que representa el grado de adquisición que piensas que has adquirido.

Al comparar vuestras respuestas, puede que surjan nuevas dudas o que os deis cuenta de que algún aspecto todavía está en proceso de asimilación. Será el momento de revisar los aprendizajes adquiridos y, si es necesario, buscar respuestas expertas.

Los bloques de autoformación "Evaluación competencial" y "Metodologías activas" os pueden servir de ayuda.



Esta obra está bajo una
[Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



GENERALITAT
VALENCIANA

Conselleria de Educació,
Universitats y Empleo

