



# SITUACIONES DE APRENDIZAJE

---

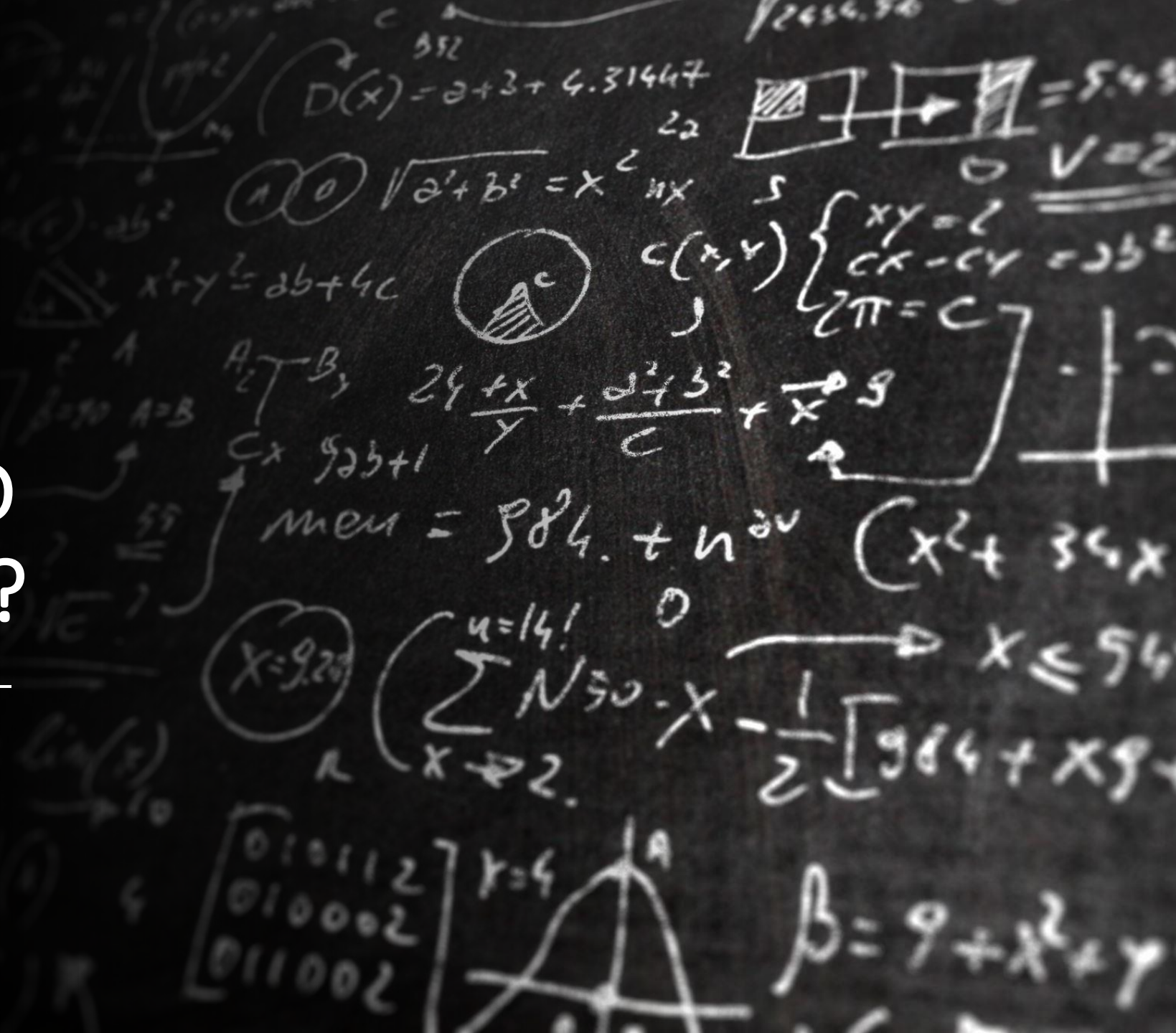
CENTRO RIOJANO DE INNOVACIÓN  
EDUCATIVA

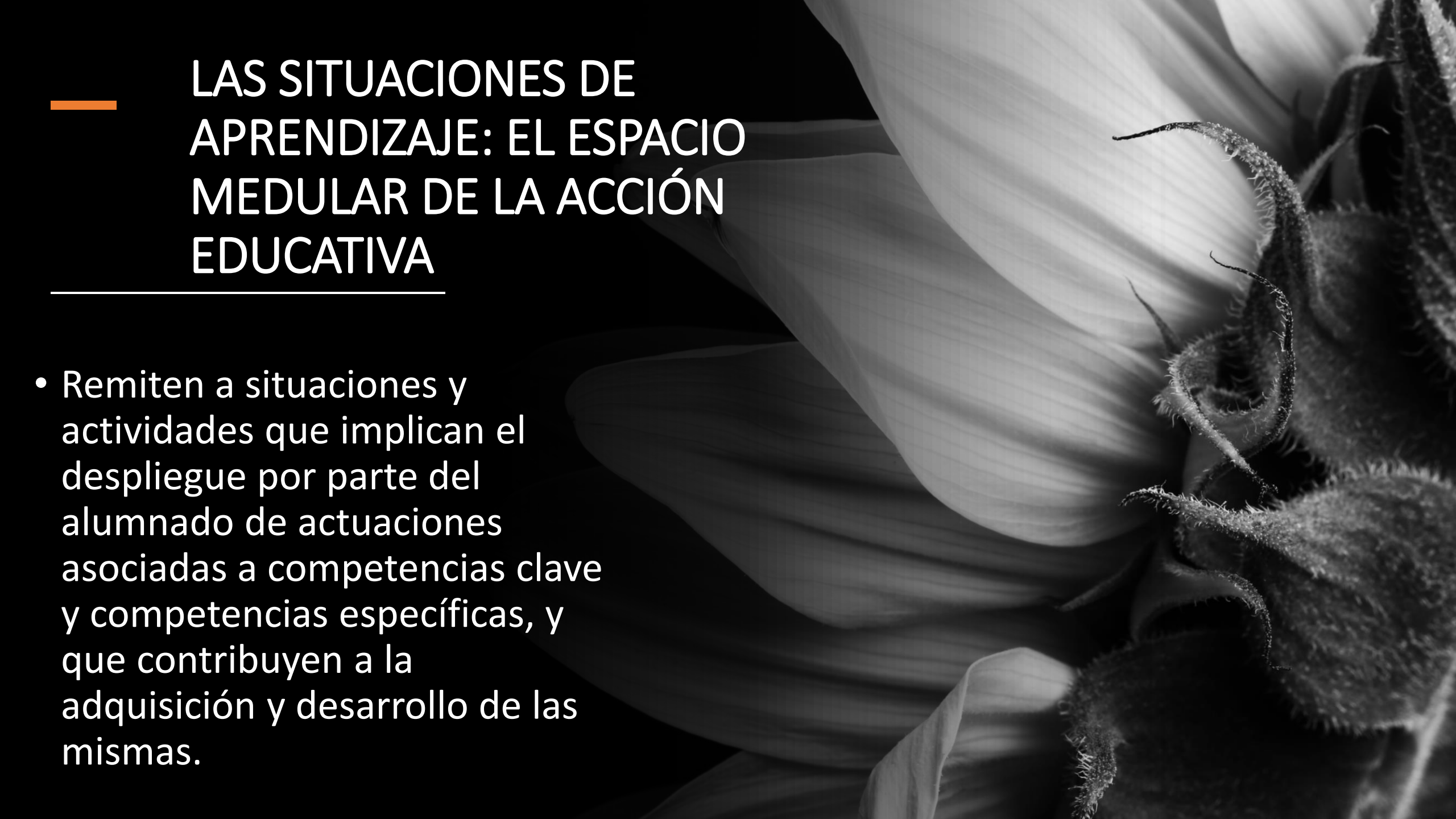


¿NOVEDAD?

¿UNA REALIDAD  
INDESCIFRABLE?

---





# LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE: EL ESPACIO MEDULAR DE LA ACCIÓN EDUCATIVA

---

- Remiten a situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas, y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas.



## EL CAMINO QUE SE HA EMPRENDIDO EN LA RIOJA

ADQUISICIÓN DE COMPETENCIA CLAVE

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

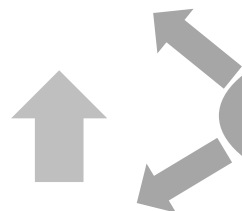
SABERES  
BÁSICOS

SITUACIONES DE APRENDIZAJE

CRITERIOS DE  
EVALUACIÓN

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE  
EVALUACIÓN

UNIDAD DE  
PROGRAMACIÓN



---

# LA PERSPECTIVA DEL MINISTERIO

---

LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE  
COMO UNIDAD DE  
PROGRAMACIÓN Y  
ORGANIZACIÓN DE LA  
ACTIVIDAD DE CLASE



¿Y qué  
características  
reunen?

Reto y acción.

Reflexión.

Contextualización

Funcionalidad

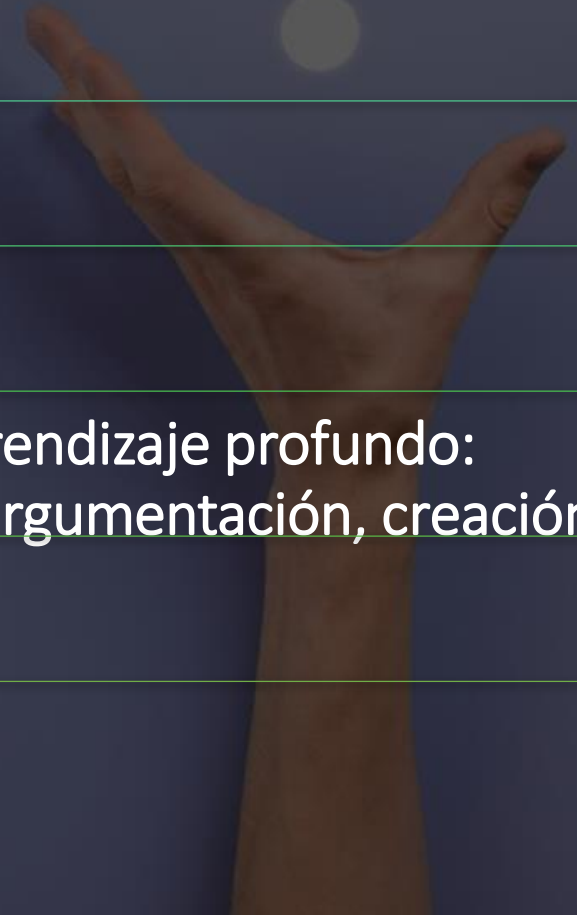
Transferibilidad

Autenticidad

Implicación cognitiva y aprendizaje profundo:  
interpretación, reflexión, argumentación, creación...

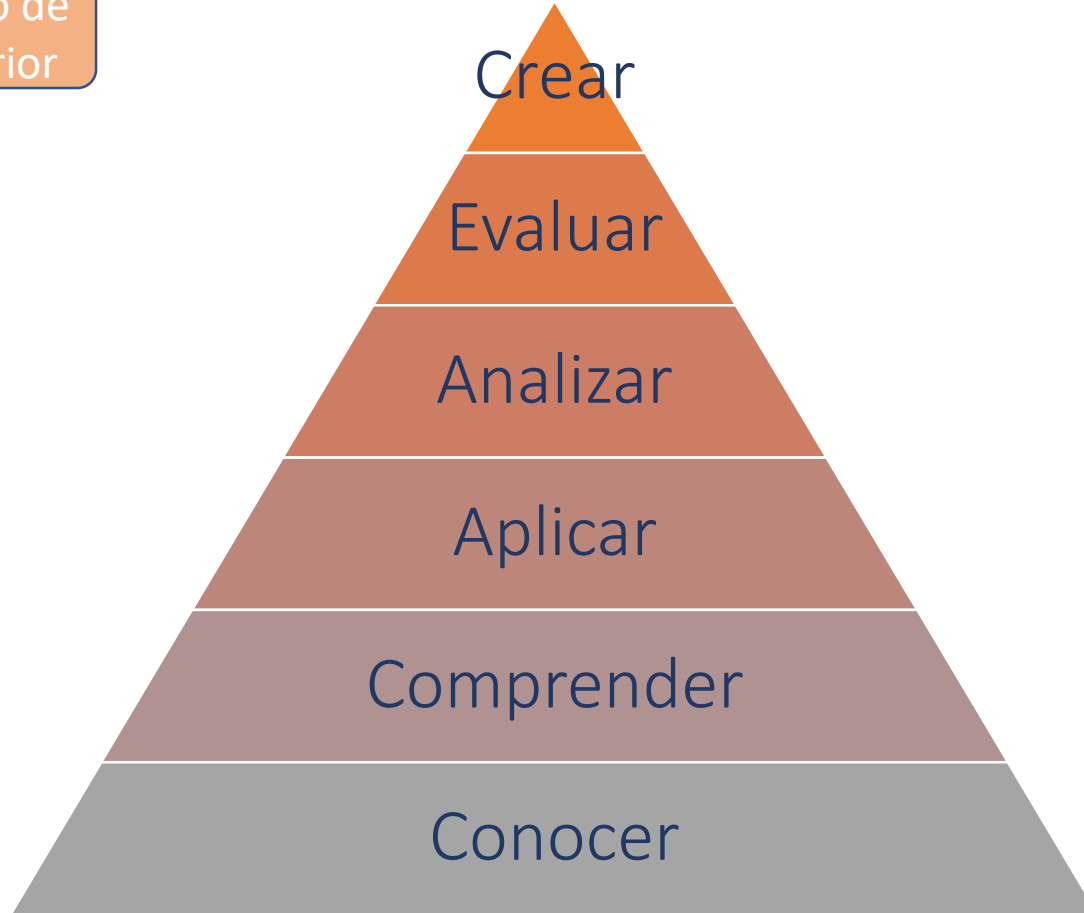
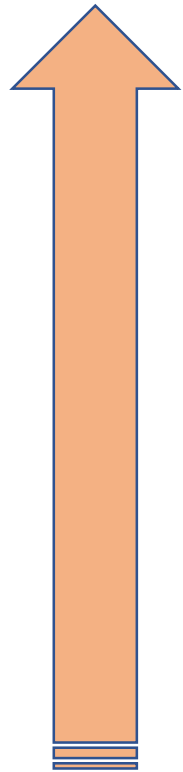
Globalidad

Significatividad



# Desde el equilibrio entre procesos tratando de contribuir a los que demandan de pensamiento de orden superior

Pensamiento de orden superior



Generar ideas y producciones. Plantear soluciones viables a una situación

Valorar críticamente, argumentar, justificar una posición o idea...

Examinar de forma detallada y precisa, estableciendo vínculos entre elementos, delimitando causas y consecuencias...

Hacer uso del conocimiento para resolver un problema.

Demostrar que se entiende hechos, ideas, conceptos...

Recordar datos, hechos, principios, conceptos...

Pensamiento de orden inferior

# Cómo diseñar situaciones de aprendizaje: una cuestión previa

---

**EJERCICIO.** Descontextualizado. Actuación mecánica y alejada de la vida del alumnado. Requiere de: memorizar, repetir, reproducir... Directamente no promueve competencias. ¿Son necesarios? A veces sí, pero no son el referente principal.

---

**ACTIVIDAD.** Puede o no situarse en contexto. Y puede o no relacionarse con la vida del alumnado. Requiere de: comprender, tomar decisiones, aplicar... Puede o no promover competencias.

---

**TAREA.** Contextualizada. Vinculada a la vida del alumnado. Promueve la adquisición de competencias



# Cómo diseñar situaciones de aprendizaje: una cuestión previa

---

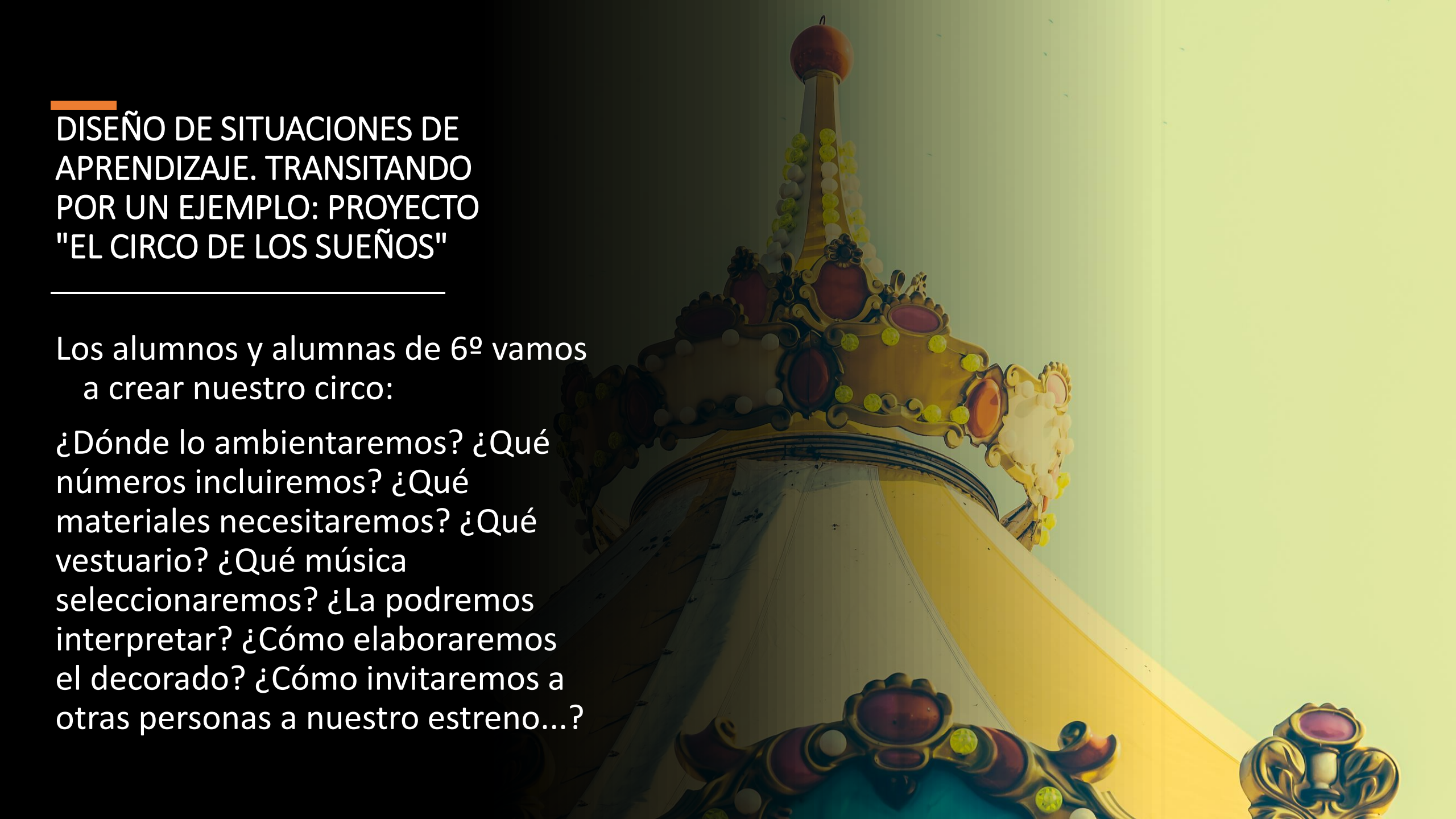
EJERCICIO. Define campo semántico (Conocer). En el siguiente texto que habla sobre los juegos tradicionales subraya del mismo color los sustantivos que comparten campo semántico (Aplicar).

---

ACTIVIDAD. Recoge un juego tradicional propio de tu pueblo o ciudad de origen. ¿Qué podrías cambiar en él para hacerlo más divertido? ¿Y para que pudieran participar personas diferentes?

---

TAREA. Proyecto: "El libro de los juegos perdidos"



## DISEÑO DE SITUACIONES DE APRENDIZAJE. TRANSITANDO POR UN EJEMPLO: PROYECTO "EL CIRCO DE LOS SUEÑOS"

---

Los alumnos y alumnas de 6º vamos a crear nuestro circo:

¿Dónde lo ambientaremos? ¿Qué números incluiremos? ¿Qué materiales necesitaremos? ¿Qué vestuario? ¿Qué música seleccionaremos? ¿La podremos interpretar? ¿Cómo elaboraremos el decorado? ¿Cómo invitaremos a otras personas a nuestro estreno...?

# DESDE LA INTERDISCIPLINARIEDAD

---

---

EDUCACIÓN FÍSICA

---

LENGUA

---

MATEMÁTICAS

---

EDUCACIÓN PLÁSTICA

---

MÚSICA





## EN EDUCACIÓN FÍSICA

---

### PROYECTOS RELACIONADOS CON:

- MALABARES.
- COMBAS.
- ACROBACIAS.
- EQUILIBRIOS.
- COREOGRAFÍA GRUPAL.





## MALABARES

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE. TAREA COMPETENCIAL:  
ELABORAMOS NUESTRO PROYECTO DE MALABARES

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE. ACTIVIDAD  
COMPETENCIAL: ¿De qué formas podemos lanzar y  
recibir 2 o 3 pelotas?

Ejercicios: secuencia de realización  
de malabares en cascada con tres  
pelotas. Aprendizaje cooperativo  
mediante enseñanza recíproca.

Ejercicios: secuencia para la  
realización de columnas con dos  
pelotas.



## EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

---

- SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DESDE UNA TAREA COMPETENCIAL: DISEÑAMOS EL CARTEL ANUNCIADOR DE NUESTRO CIRCO.
- SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DESDE UNA TAREA COMPETENCIAL: DISEÑAMOS Y CREAMOS LOS DECORADOS.

## DESDE EL ÁREA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

---

- ACTIVIDADES COMPETENCIALES:  
REDACTA UNA CARTA INVITANDO A TU  
FAMILIA A LA REPRESENTACIÓN.  
CUÉNTALE, POR ESCRITO, A UNA  
AMIGA O A UN AMIGO QUÉ HAS  
VIVIDO, QUÉ HAS SENTIDO...  
DURANTE EL PROCESO DE CREACIÓN  
DEL CIRCO.



---

## Un ejemplo en lengua castellana: treinta historias de vida

---

- Un elemento motivador: los vínculos emocionales entre adolescentes y sus abuelos y abuelas.
- Varias preguntas de enfoque: ¿cómo vivían vuestras abuelas y abuelos? ¿Cómo era la vida familiar? ¿Y las relaciones sociales? ¿Cómo era el mundo del trabajo?...
- Y un reto: crearemos el libro "Treinta historias de vida"





---

# Competencias específicas

---

- Describir y apreciar la diversidad lingüística del mundo ...
- Producir textos orales y multimodales...
- Producir textos escritos y multimodales...
- Movilizar el conocimiento sobre la estructura de la lengua y sus usos...
- Poner las propias prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática...



---

# Saberes básicos

---

- A. La lengua y sus hablantes.
- B. Comunicación: contexto, géneros discursivos, procesos y reconocimiento y uso discursivo de elementos lingüísticos.

Un ejemplo: Uso coherente de las formas verbales en los textos. Los tiempos de pretérito en la narración. Correlación temporal en el discurso relatado.



## LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE: ALGUNOS EJEMPLOS

- CUIDEMOS EL BOSQUE: ¿Qué podemos hacer para preservar los bosques de nuestro entorno?
- SALVEMOS EL PLANETA: ¿Qué acciones podemos emprender para proteger el medio ambiente?
- MI PRESUPUESTO SEMANAL: ¿Cómo administro la paga que me asignan en casa cada semana?
- VIAJAMOS... MIGRAMOS: ¿Qué emociones viviría si me tuviera que desplazar a otro país a vivir?
- SOÑAMOS: ¿Cómo sueño mi futuro? ¿Y el de mi pueblo?
- EL ÁRBOL GENEALÓGICO DE MI FAMILIA: ¿Cuántos años... tenía cuando...?
- UNA MERIENDA EN FAMILIA: ¿Cómo puedo organizar una merienda para mi familia teniendo en cuenta el presupuesto con el que cuento y que integre una dieta equilibrada?
- HISTORIAS DE VIDA: Creamos un libro con treinta historias de vida de nuestras abuelas y abuelos.

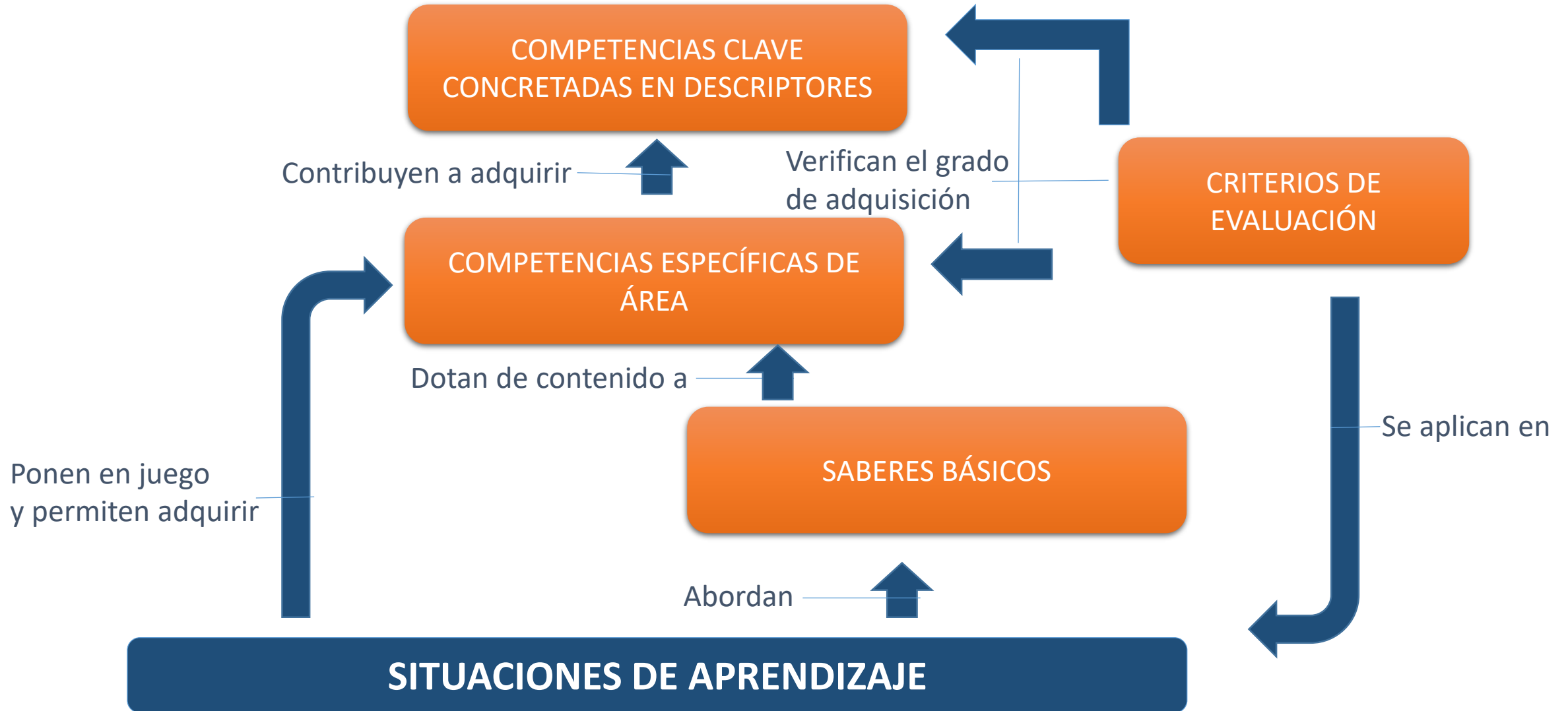
A modern office hallway with a glass elevator and a polished floor. The elevator is in the center, and the hallway extends to the right. The floor is highly reflective, showing the surrounding environment. The walls are light-colored, and the ceiling has recessed lighting.

## ¿Y en nuestro grupo qué ideas surgen? Lo resolvemos desde la técnica "El ascensor"

---

- Esperas el ascensor, pero algo pasa... y se demora tres minutos.
- Después, tras saludar a tu vecina, le contarás en los treinta segundos que le cuesta llegar a la quinta planta que andas en el diseño de una situación de aprendizaje. Le indicarás el área/materia/ámbito, el curso y etapa y de qué va la situación (a través del elemento detonador, la pregunta de enfoque, el reto, el producto final... Tú decides cómo, pero tu vecina habrá de entenderlo en 30 segundos. ¡Ánimo, el tiempo corre!

# DESDE LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE HACIA LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIA



# SITUACIONES DE APRENDIZAJE: UN ESQUEMA DE CONTENIDO PARA INCORPORAR A LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

- Descripción de la situación de aprendizaje. Saberes básicos asociados. Metodología.
- Producto solicitado al alumnado.
- Competencias específicas.
- Actividades.
- Procedimientos de evaluación y criterios de evaluación en cada actividad.



# SITUACIONES DE APRENDIZAJE: UN ESQUEMA DE CONTENIDO

TABLA PARA EL DISEÑO DE UNA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

1. DATOS IDENTIFICATIVOS		
Titulo		
Etapa	Ciclo/Curso	
Área/materia/ámbito		
Vinculación con otras áreas/materias/ámbito		
Descripción y finalidad de los aprendizajes		
Temporalización		
2. CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES		
Descriptorios operativos de las competencias clave/competencias clave		
Objetivos de etapa		
Área/materia/ámbito	Competencias específicas	
Área/materia/ámbito	Criterios de evaluación	Saberes básicos
3. METODOLOGÍA		
Métodos, técnicas, estrategias didácticas y modelos pedagógicos	<input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en el pensamiento. <input type="checkbox"/> Técnicas y dinámicas de grupo <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en problemas. <input type="checkbox"/> Otros: _____ <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en proyectos. <input type="checkbox"/> Aprendizaje Cooperativo. <input type="checkbox"/> Aprendizaje-servicio. <input type="checkbox"/> Clase invertida ( <u>Flipped Classroom</u> ). <input type="checkbox"/> <u>Gamificación</u> . <input type="checkbox"/> Pensamiento de diseño ( <u>Design Thinking</u> ).	
4. SECUENCIACIÓN COMPETENCIAL		
Descripción de la actividad o proceso 1	Recursos: Productos evaluables: Instrumentos y técnicas de evaluación:	
Descripción de la actividad o proceso 2	Recursos: Productos evaluables: Instrumentos y técnicas de evaluación:	
5. Evaluación de la SA (práctica docente)		
6. Anexos		

# SITUACIONES DE APRENDIZAJE: UN ESQUEMA DE CONTENIDO

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN:			
ÁREA O MATERIA:	CURSO:	TEMPORALIZACIÓN (nº DE SESIONES Y FECHAS):	CONEXIONES CON OTRAS ÁREAS O MATERIAS:
CONCRECIÓN DEL CURRÍCULO			
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BASICOS	
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE			
DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN INTEGRANDO LA METODOLOGÍA	SECUENCIA DE ACTIVIDADES	CRITERIOS PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN ASOCIADOS A CADA ACTIVIDAD	



# ¿QUÉ LUGAR OCUPAN LOS LIBROS DE TEXTO?

---

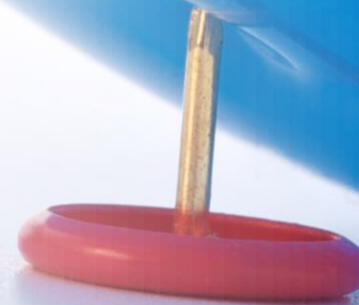
¿Presentan situaciones  
de aprendizaje?...  
¡FILTREMOS!



# — ALGUNOS PROBLEMAS QUE LO SON Y OTROS QUE FORMAN PARTE DE LA SOLUCIÓN

---

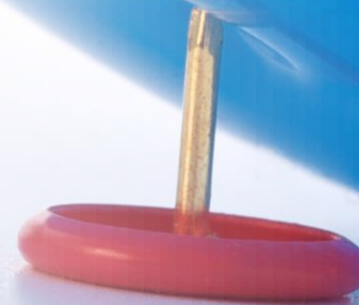
- INERCIA... PENSANDO EN CONTENIDOS EN LUGAR DE HACERLO EN COMPETENCIAS... Pero hay caminos posibles.
- ¿NECESITA EL ALUMNADO SEGUIR HACIENDO EJERCICIOS? Claro que sí... se trata de pensar en qué dosis, con qué fin y dentro de qué contexto.
- EL LIBRO DE TEXTO MARCANDO EL CAMINO: entre las posibilidades y las limitaciones.
- ¿12 SITUACIONES DE APRENDIZAJE POR CURSO? De nuevo el libro de texto marcando el camino.



# — ALGUNOS PROBLEMAS QUE LO SON Y OTROS QUE FORMAN PARTE DE LA SOLUCIÓN

---

- ¿12 SITUACIONES DE APRENDIZAJE POR CURSO?
- ¿CUÁNDO DISEÑAMOS?
- EVALUAR Y CALIFICAR COMPETENCIAS
- GAUSS: UN MEDIO Y NO UN FIN
- ¡AUXILIO!... ¿ME DARÁ LA VIDA PARA TANTAS COSAS?



# HACIA UN NUEVO CURRÍCULO: PROGRAMAR, EDUCAR, EVALUAR.



ED. INFANTIL



ED. PRIMARIA



E.S.O.



BACHILLERATO



Programación y unidades de programación: del diseño a la puesta en práctica



Metodologías que promueven la adquisición de competencias



Evaluación



Elaboración de unidades de programación



GAUSS



VÍDEOS EXPLICATIVOS

Un lugar de encuentro



...SEGUIMOS  
AVANZANDO