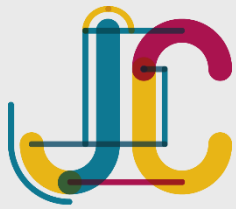


LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE EN LA LOMLOE

3 de noviembre de 2022

Francisco Javier López

María de los Ángeles Gil



LOMLOE. Estructura curricular



¿Qué son las situaciones de aprendizaje?

Se define **Situación de Aprendizaje** como 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.**



¿Qué son las situaciones de aprendizaje?

1. Deben partir **de los conocimientos previos y experiencias reales del alumnado** para diseñar las actividades iniciales.
2. Deben contener **actividades abiertas y flexibles** que permitan su ajuste en relación con las aptitudes, ritmos de aprendizaje e intereses del alumnado.
3. Deben proponer **dinámicas que promuevan el trabajo autónomo, cooperativo y responsable**, así como el uso seguro, ético y eficaz de los medios digitales.
4. Deben fomentar la **cooperación entre distintas áreas o materias**.
5. Deben contener actividades de **reflexión**.

¿Qué **NO** son las situaciones de aprendizaje?

1. No es un tema que el alumnado deba investigar por su cuenta.
2. No es un conjunto de actividades desarticuladas.
3. No son acciones genéricas aisladas como exposiciones, lecturas, realización de ejercicios, discusiones de grupo, etc.

LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE SON TAREAS



ACTIVIDADES	TAREAS
<ul style="list-style-type: none"> • Cerradas: tienen una única solución. 	<ul style="list-style-type: none"> • Abiertas: admiten varias soluciones o formas de hacerlas.
<ul style="list-style-type: none"> • Uniformes: Consideran al alumnado homogéneo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Flexibles: se adaptan a diferentes estilos y ritmos de aprendizaje.
<ul style="list-style-type: none"> • Sin contextualizar: no tienen una relación con ningún contexto (personal, social, ...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Contextualizadas: se presentan dentro de un contexto concreto.
<ul style="list-style-type: none"> • Desconectadas de la realidad y de los intereses del alumnado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conectan con la realidad, con la vida cotidiana, con los intereses del alumnado.
<ul style="list-style-type: none"> • Simples: Movilizan alguna habilidad o proceso mental sencillo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Complejas: Movilizan recursos personales diversos.
<ul style="list-style-type: none"> • Generalmente, no competenciales: no trabajan directamente Competencias clave 	<ul style="list-style-type: none"> • Competenciales: contribuyen directamente a desarrollar Competencias Clave
<ul style="list-style-type: none"> • Pueden hacerse automáticamente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Implican reflexión.
<ul style="list-style-type: none"> • Tratan de que se adquiera una estrategia, se asimile un contenido. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tienden a la resolución de un problema y, fundamentalmente, a la elaboración de un producto.

En las Situaciones de aprendizaje hay que hacer referencia a:

1

OBJETIVOS

2

**COMPETENCIAS QUE
SE VAN A TRABAJAR**

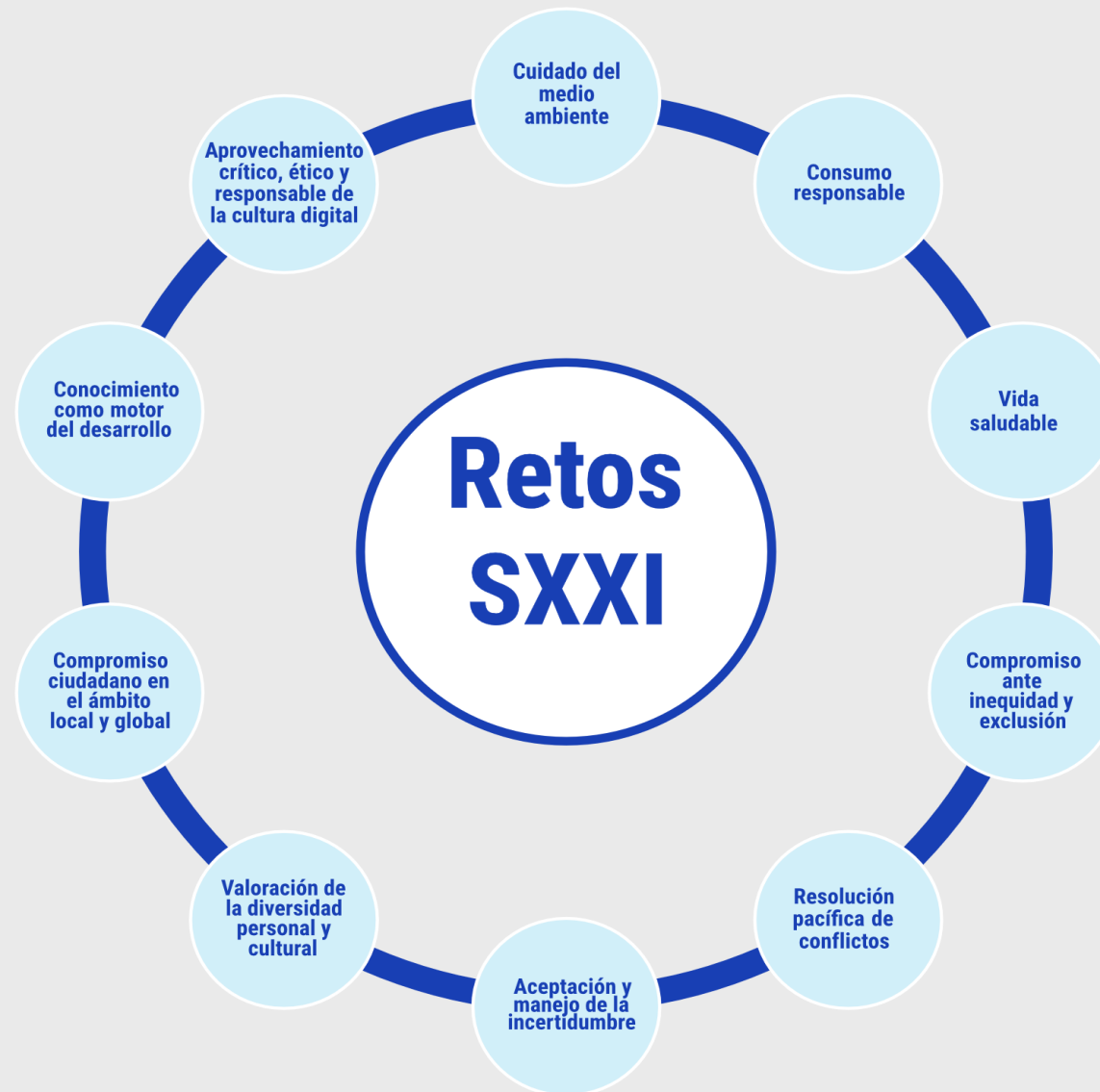
3

**CRITERIOS DE
EVALUACIÓN**

4

**SABERES BÁSICOS
NECESARIOS**





Principales desafíos educativos para el siglo XXI

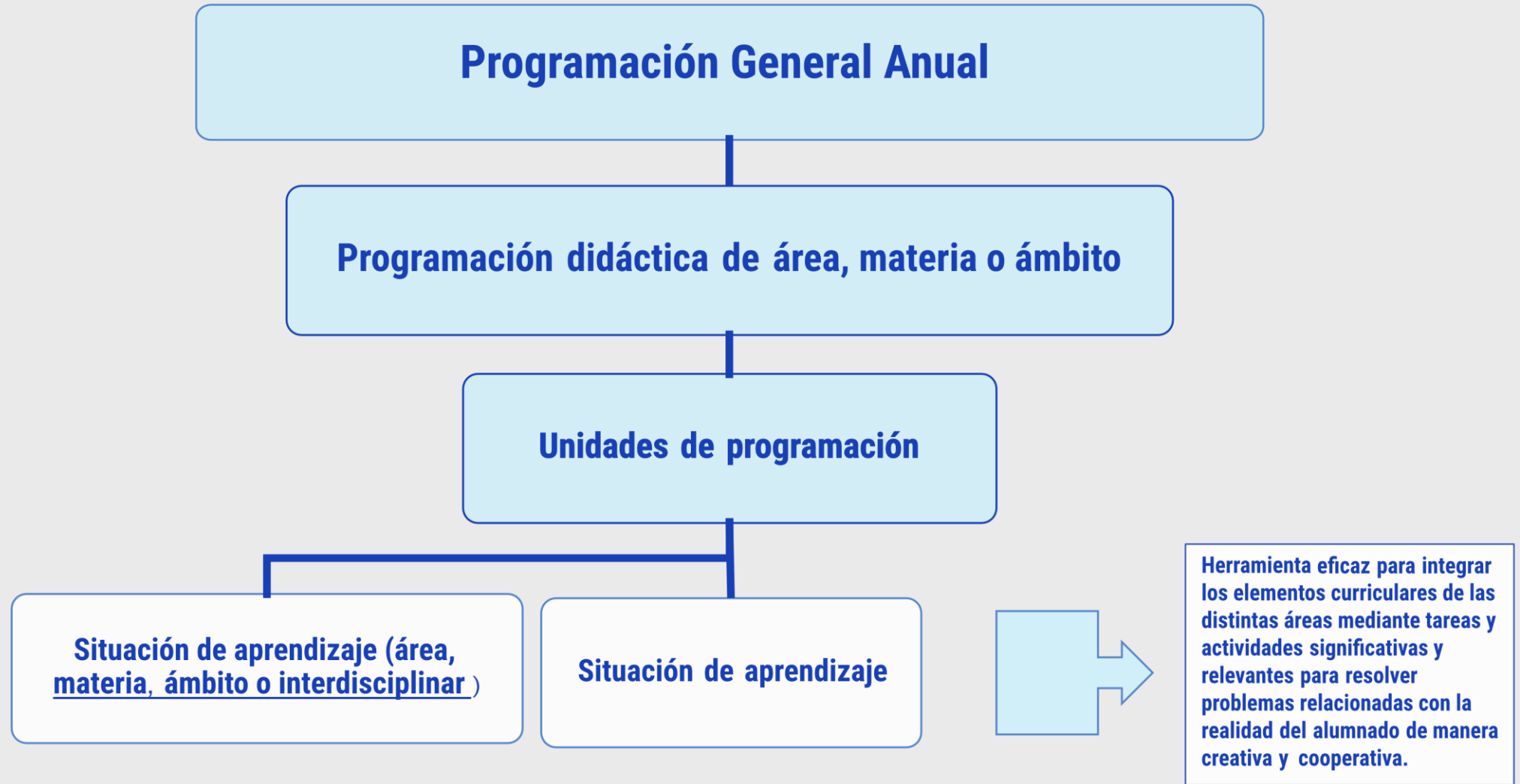
 <p>Pensamiento crítico y cultura digital</p> <p>Analizar de manera crítica y aprovechar las oportunidades de todo tipo que ofrece la sociedad actual, en particular, las de la cultura digital.</p>	 <p>Medio ambiente</p> <p>Desarrollar una actitud responsable a partir de la toma de conciencia de la degradación del medio ambiente.</p>  <p>Consumo responsable</p> <p>Identificar los diferentes aspectos relacionados con el consumo responsable.</p>	 <p>Aprender a lo largo de la vida</p> <p>Desarrollar las habilidades que le permitan seguir aprendiendo a lo largo de la vida.</p>  <p>Resolución pacífica de conflictos</p> <p>Entender los conflictos como elementos connaturales que deben resolverse de manera pacífica.</p>	 <p>Aceptar la incertidumbre</p> <p>Aceptar la incertidumbre como una oportunidad para articular respuestas más creativas.</p>  <p>Equidad e inclusión</p> <p>Ejercitar la sensibilidad para detectar situaciones de exclusión desde la comprensión de sus causas complejas</p>	 <p>Vida saludable</p> <p>Desarrollar hábitos de vida saludable a partir de la comprensión del funcionamiento del organismo y la reflexión crítica sobre los factores internos y externos que inciden en ella.</p>  <p>Proyecto colectivo</p> <p>Sentirse parte de un proyecto colectivo.</p>	 <p>Cooperar y convivir</p> <p>Cooperar y convivir en sociedades abiertas y cambiantes, variando la diversidad personal y cultural.</p>
--	---	---	---	---	---

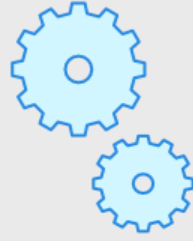


OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

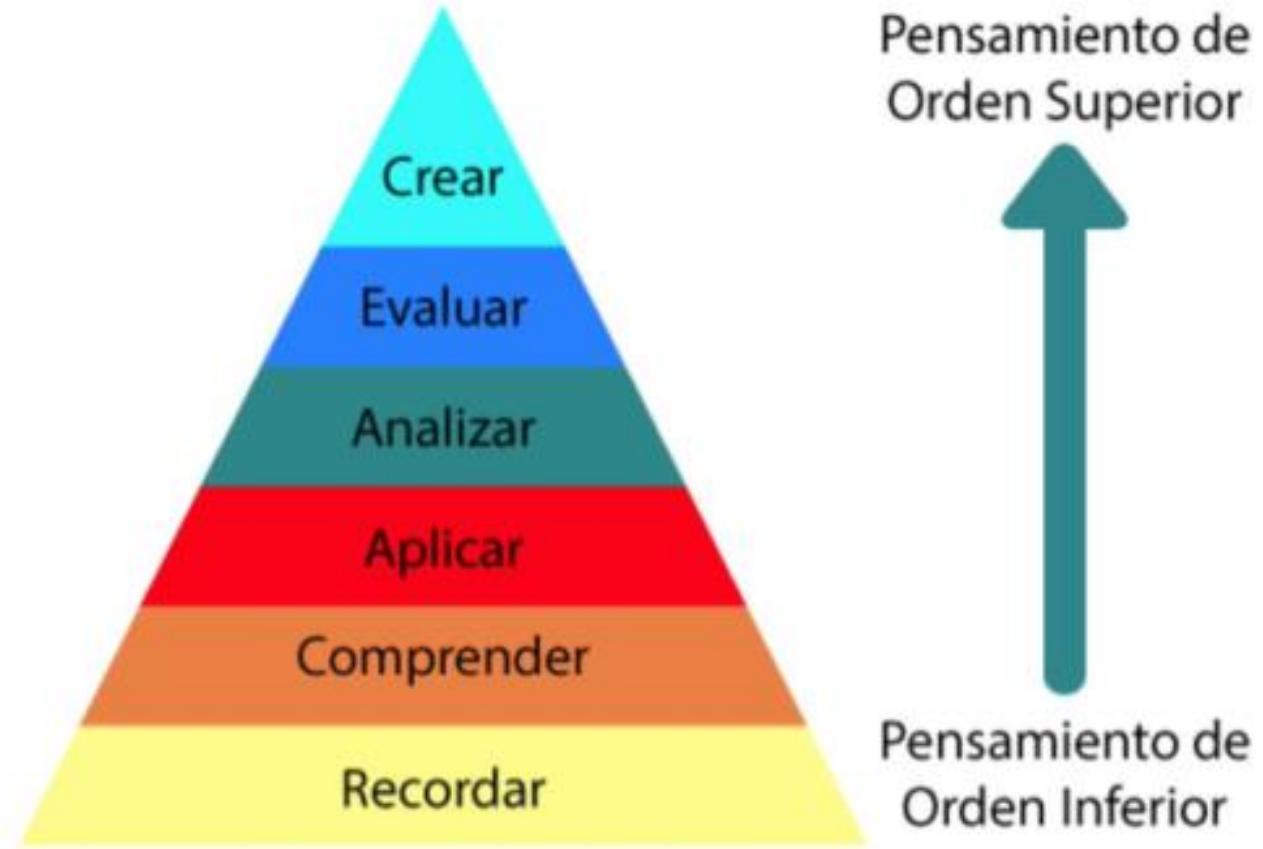


DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE. Principios y pautas. CAST.2018. Traducción EDUCADUA (educadua.es)			
	Proporcionar múltiples formas de implicación	Proporcionar múltiples formas de representación	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión
Pautas	Proporcionar opciones para captar el interés (7)	Proporcionar opciones para la percepción (1)	Proporcionar opciones para la interacción física (4)
Puntos de verificación	Optimizar la elección individual y la autonomía (7.1)	Ofrecer opciones para la modificación y personalización en la presentación de la información (1.1)	Variar los métodos para la respuesta y la navegación (4.1)
	Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad (7.2)	Ofrecer alternativas para la información auditiva (1.2)	Optimizar el acceso a las herramientas y los productos y tecnologías de apoyo (4.2)
	Minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones (7.3)	Ofrecer alternativas para la información visual (1.3)	
Pautas	Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia (8)	Proporcionar opciones para el lenguaje, las expresiones matemáticas y los símbolos (2)	Proporcionar opciones para la expresión y comunicación (5)
Puntos de verificación	Resaltar la relevancia de las metas y los objetivos (8.1)	Clarificar el vocabulario y los símbolos (2.1)	Utilizar múltiples medios de comunicación (5.1)
	Variar los niveles de exigencia y los recursos para optimizar los desafíos (8.2)	Clarificar la sintaxis y la estructura (2.2)	Usar múltiples herramientas para la construcción y la composición (5.2)
	Fomentar la colaboración y la comunidad (8.3)	Facilitar la decodificación de textos, notaciones matemáticas y símbolos (2.3)	Definir competencias con niveles de apoyo graduados para la práctica y ejecución (5.3)
	Utilizar el feedback orientado hacia la maestría en una tarea (8.4)	Promover la comprensión entre diferentes idiomas (2.4)	
		Ilustrar las ideas principales a través de múltiples medios (2.5)	
Pautas	Proporcionar opciones para la autorregulación (9)	Proporcionar opciones para la comprensión (3)	Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas (6)
Puntos de verificación	Promover expectativas y creencias que optimizan la motivación (9.1)	Activar los conocimientos previos (3.1)	Guiar el establecimiento de metas (6.1)
	Facilitar estrategias y habilidades personales para afrontar los problemas de la vida cotidiana (9.2)	Destacar patrones, características fundamentales, ideas principales y relaciones entre ellos (3.2)	Apoyar la planificación y el desarrollo de estrategias (6.2)
	Desarrollar la autoevaluación y la reflexión (9.3)	Guiar el procesamiento de la información, la visualización y la manipulación (3.3)	Facilitar la gestión de información y de recursos (6.3)
		Maximizar la memoria, la transferencia y la generalización (3.4)	Aumentar la capacidad para hacer un seguimiento de los avances (6.4)
Objetivos	Estudiante motivado y decidido	Aprendiz capaz de identificar los recursos adecuados	Estudiante orientado a cumplir metas





TAXONOMÍA DE BLOOM



Conectando las dimensiones cognitivas y la taxonomía de Bloom

Dimensión del conocimiento	RECORDAR	COMPRENDER	APLICAR	ANALIZAR	EVALUAR	CREAR
HECHOS	Listar	Parfrasear	Clasificar	Resumir	Ordenar	Categorizar
CONCEPTOS	Recordar	Explicar	Demostrar	Contrastar	Reseñar	Modificar
PROCESOS	Resumir	Estimar	Producir	Hacer un diagrama	Defender	Diseñar
PROCEDIMIENTOS	Reproducir	Dar un ejemplo	Relatar	Identificar	Criticar	Planificar
PRINCIPIOS	Manifestar	Modificar	Solucionar	Diferenciar	Concluir	Revisar
METACOGNITIVO	Usar adecuadamente	Interpretar	Descubrir	Inferir	Predecir	Actualizar

EJEMPLO:





RESUMEN DE LOS DATOS PRINCIPALES (ANTES DE RELLENAR LA PLANTILLA)







AVATAR, UN REFLEJO DEL IMPERIALISMO MÁS SALVAJE

- CURSO: 1º BACH
- MATERIA: Historia del mundo contemporáneo
- SABER BÁSICO: Colonialismo e Imperialismo
- SESIONES: 5



<p>Título de la Situación de Aprendizaje: El Imperialismo a partir de la película AVATAR</p>	
<p>Curso: Primero de Bach</p>	
<p>Objetivos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Relacionar el expansionismo imperialista de finales del siglo XIX con el argumento de la película AVATAR. 2. Reflexionar sobre alguno de los grandes desafíos que afectan al mundo (reducción de las materias primas, el acceso al agua, la emergencia climática y el consumo responsable) 	<p>Competencias:</p> <p>Competencia específica 1. (1.1 Y 1.3) Competencia específica 2. (2.1) Competencia específica 3. (3.1 Y 3.3) Competencia específica 4. (4.1 Y 4.2) Competencia específica 5. (5.1 Y 5.2) Competencia específica 6. (6.1 Y 6.2) Competencia específica 7. (7.1 Y 7.2) Competencia específica 8. (8.1)</p> <p>Saberes básicos:</p> <p>A. Sociedades en el tiempo: (4 Y 7) B. Retos del mundo actual: (2,3,5,7 Y 8) C. Compromiso cívico: (1,2,4,5 Y 7)</p>
<p>Contenidos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Causas del Imperialismo (TEMA 5) 2. Las formas de dominio colonial (TEMA 5) 3. El impacto de la colonización (TEMA 5) 4. Los retos del mundo actual (TEMA 12) 	<p>Valores:</p> <p>En esta tarea se pretende que el alumnado refuerce sus competencias y sea un alumnado:</p> <p>Dinámico y participativo Curioso Respetuoso Crítico y reflexivo Autónomo</p>

Tareas asociadas a la situación de aprendizaje:					
Secuencia de la Tarea	Tipo de Tarea	Sesiones	Agrupamientos	Descripción de la Tarea	Evaluación
Tarea 1   	Tarea Enseñanza no dirigida	Sesión 1	Individual	¿Qué materias primas tiene el planeta Pandora que les interese a los humanos? A parte de las materias primas... ¿Qué les podría interesar? Razona tu respuesta, relacionando los contenidos estudiados en clase. ¿Qué materias primas tenían las colonias de nuestro planeta en el siglo XIX para que los países imperialistas quisieran colonizarlos? Razona tu respuesta	Tipo de evaluación Diagnostica ¿Está asociada a alguna rúbrica de evaluación? NO
Secuencia de la Tarea	Tipo de Tarea	Sesiones	Agrupamientos	Descripción de la Tarea	Evaluación
Tarea 2 	Tarea Enseñanza no dirigida	Sesión 2	Individual	En la película de Avatar, ¿Se hace una defensa o una crítica al imperialismo? Razona tu respuesta ¿Qué otros mensajes crees que hace la película para que el público reflexione? Razona tu respuesta	Tipo de evaluación Formativa ¿Está asociada a alguna rúbrica de evaluación? NO

Secuencia de la Tarea	Tipo de Tarea	Sesiones	Agrupamientos	Descripción de la Tarea	Evaluación
Tarea 3   	Resolución de problemas Simulación	Sesión 3	Individual	<p>Actualmente, los recursos de la Tierra se agotan y cada vez somos más habitantes. El mundo consume en recursos el equivalente a 1,7 planetas. De seguir así, en 2050 serán necesarios 2,5 planetas. Las guerras del futuro se producirán por la búsqueda de recursos. Si se encontrara en un planeta habitado recursos válidos para nosotros ¿Estarías a favor o en contra de colonizarlo? Razona tu respuesta</p> <p>Por otro lado, ¿Entenderías que otra civilización nos quisiera colonizar por nuestros recursos actuales? ¿Cómo harías para evitar un conflicto? Razona tu respuesta</p>	Tipo de evaluación Formativa ¿Está asociada a alguna rúbrica de evaluación? NO
Tarea 4   	Resolución de problemas Simulación	Sesión 3 Sesión 4	Individual	<p>¿Consideras que consumes más de lo necesario? Razona tu respuesta</p> <p>Vamos a elaborar un decálogo del consumo responsable para salvar el planeta. Elabora un listado de ideas para fomentar el consumo responsable. Luego las pondremos en común y elegiremos las 10 mejores para elaborar nuestro decálogo. El producto final lo publicaremos en redes sociales y veremos la repercusión social que tiene.</p>	Tipo de evaluación Formativa ¿Está asociada a alguna rúbrica de evaluación? SI

MÁS IDEAS: EL ARTE DE HACER (BUENAS) PREGUNTAS



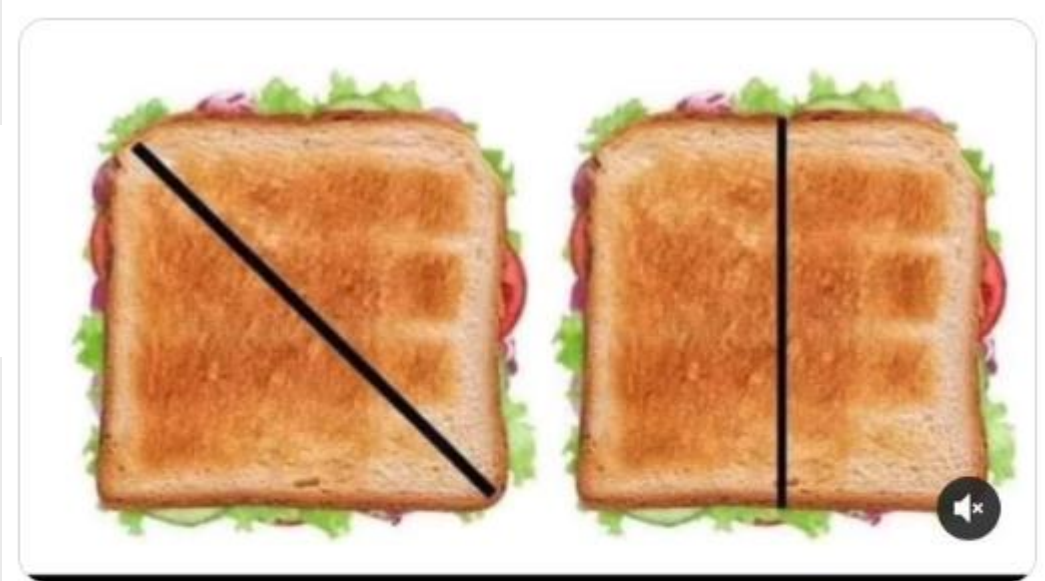
elrubius ✓
@Rubiu5

Ningun experto en geometría va a cambiar mi opinion:
si cortas un sandwich diagonalmente tienes mas
cantidad de sandwich.



Lola Morales
@lolamenting

-Ya me dirás tú a mí para qué me va a servir la tangente
de un ángulo -dijo quizá un concejal de urbanismo a un
vecino en silla de ruedas.



3:46 p. m. · 8 jun. 2022 · Twitter for iPhone

9.235 Retweets 1.082 Tweets citados 198,6 mil Me gusta



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN
Y FORMACIÓN PROFESIONAL



Plan de Recuperación,
Transformación y Resiliencia



Financiado por la Unión Europea
NextGenerationEU

DEL ERROR TAMBIÉN SE APRENDE...





La mejor manera de
empezar es dejar de
hablar y comenzar a
actuar

Walt Disney

Gracias por
tu esfuerzo y
dedicación

POR PAREJAS/EQUIPOS:

OBJETIVO:

Crear una propuesta de situación de aprendizaje

TIEMPO:

40 minutos

TAREAS:

- Rellenar la ficha provisional
- Exposición de la situación de aprendizaje

¡Muchas gracias!



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN
Y FORMACIÓN PROFESIONAL



Plan de Recuperación,
Transformación y Resiliencia



Financiado por la Unión Europea
NextGenerationEU