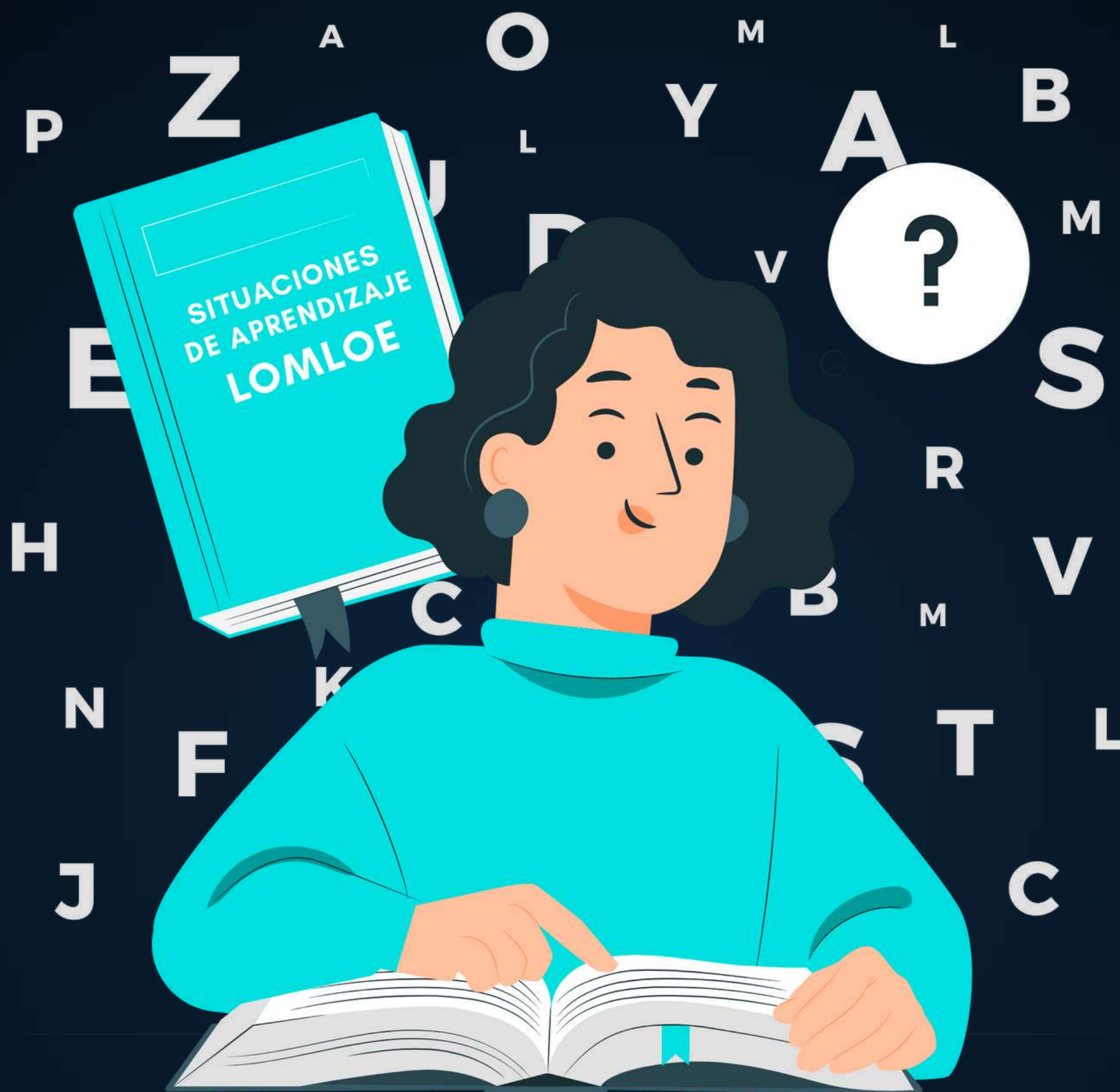


GUÍA PARA PROFES



Qué son las **situaciones de aprendizaje** y **35 ideas**

¿QUÉ SON?

Son actividades para clase con **contextos de la vida real para lograr objetivos de aprendizaje específicos** adaptadas a las necesidades individuales de los estudiantes. Su fin es aplicar y desarrollar las **competencias clave y específicas**.

PARTES DE UNA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Crear una situación de aprendizaje puede parecer complicado pero **es muy fácil si sabes en qué consiste cada apartado** y dónde encontrar la información. A continuación te mostraremos todas sus partes:



Introducción

Debes añadir el **curso, el título y la duración**. Busca un punto de partida y elige temas de interés o actualidad o temas que generen debate.



Justificación

Describiremos **lo que pretendemos hacer junto a los objetivos** que vamos a lograr y el producto final. Plantea la situación de aprendizaje como un **reto al que el alumnado debe enfrentarse**. Por ejemplo, no vale con grabar el tutorial del videojuego para practicar la lengua inglesa sino que ese vídeo debe servir para algo.



Descripción del producto final

Descripción del producto final, reto o tarea que se pretende desarrollar. Aquí indicaremos el **contexto, los medios y herramientas necesarios**.

Concreción curricular:



Conexión con el perfil de salida

Este apartado se establece respecto a las **competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos** de cada área. Aquí señalaremos la **competencia clave a trabajar**. Cada competencia clave debe ir relacionada con los descriptores operativos (no todas las asignaturas contribuyen a todos los descriptores operativos).



Competencias Específicas

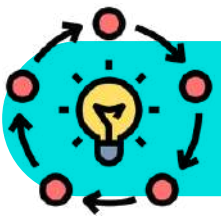
Aquí tendremos que colocar 4 puntos: "**Competencia específica**", "**criterios de evaluación**", "**evaluación**" y "**saberes básicos**". Debemos buscar en el BOE nuestra asignatura y en ella encontraremos las competencias específicas, las cuales llevan asociados unos criterios de evaluación. En el apartado de saberes básicos deberemos elegir el que vamos a trabajar. **Cada ciclo tiene sus saberes básicos**. Además, en el apartado de "evaluación" podemos añadir cómo lo vamos a hacer. Por ejemplo, haremos un *Kahoot*.



Actividades:

Debes **detallar las actividades** que se harán según su tipo:

- Actividades de conocimiento previo e introducción
- Actividades de motivación
- Actividades de desarrollo
- Actividades de síntesis
- Actividades de evaluación



Metodología

Explicación breve de **“cómo”, “con qué”, “cuándo”, “dónde”, etc., se va a desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje**. Se trata de señalar cuáles van a ser los métodos que vamos a usar durante la consecución de nuestra situación de aprendizaje. Debes marcar los siguientes puntos: Agrupamiento, espacio, temporalización, metacognición, materiales y herramientas.



Atención a la inclusión educativa

Debemos marcar las medidas, tanto **generales como específicas, que se van a aplicar**, vistas desde la inclusión educativa y la aplicación de los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje. Los principios del DUA son: 1. El QUÉ del aprendizaje; 2. El CÓMO del aprendizaje; 3. El PORQUÉ del aprendizaje.

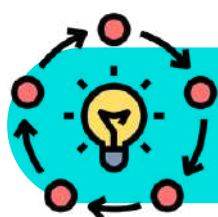


Logros competenciales

Evaluación de los resultados y del proceso: la evaluación no se debe desvincular del marco curricular. Para concretar, es conveniente proponer tanto los **instrumentos como las rúbricas necesarias que facilitarán el proceso de evaluación.**

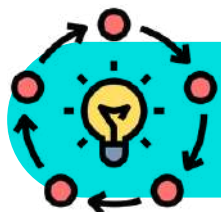
Información de **Marta Pulido** (@opoingleshelp)

35 IDEAS PARA SITUACIONES DE APRENDIZAJE.



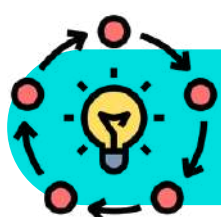
Matemáticas

- **Planificando una fiesta:** los estudiantes trabajan en equipo para planificar una fiesta, utilizando conceptos matemáticos para calcular los costes, el inventario de comida y bebida, y otros aspectos.
- **Desarrollo de un juego matemático:** los estudiantes trabajan en equipo para desarrollar un juego matemático, utilizando conceptos matemáticos para crear preguntas y problemas para el juego.
- **Creando una empresa:** los estudiantes trabajan en equipo para crear una empresa ficticia, utilizando conceptos matemáticos para planificar los costes, el inventario, y la contabilidad.
- **Investigación de un descubrimiento matemático:** los estudiantes trabajan en equipo para investigar un tema matemático específico, y presentan sus hallazgos en un informe o presentación.
- **Taller de joyas:** El alumnado trabajará en equipo para crear un folleto con joyas para trabajar los cuerpos geométricos, así como sus propiedades.



Lengua Extranjera

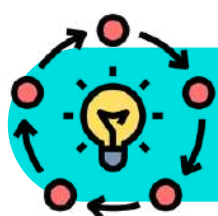
- **Creando un podcast en inglés:** los estudiantes trabajan en equipo para crear un podcast en inglés, incluyendo entrevistas, reseñas de libros y noticias.
- **Programa informativo (telediario):** los estudiantes trabajan en equipos para crear vídeos informativos sobre diferentes temas de actualidad, practicando su habilidad para hablar y escribir. También puede hacerse en papel y crear un periódico.
- **Tiktok de cocina:** El alumnado trabaja en equipo para crear pequeños vídeos con diferentes recetas. La idea es tener un canal de tiktok lleno de recetas. Puedes pedir que sean recetas de un país donde se hable la lengua meta.
- **Manual de mascotas:** En pequeños grupos se creará
 - un manual de cuidado de mascotas, potenciando la creatividad y la reflexión sobre la importancia del cuidado y amor que debemos proporcionar a nuestras mascotas.
- **Audiocuentos:** Entre toda la clase crearemos una serie de audiolibros en los que contaremos diferentes cuentos en la lengua meta.



Conocimiento del Medio

- **Esquelas de animales:** En grupos crearemos una página de periódico con esquelas de animales extintos con una imagen y una descripción de ellos. Lo acompañaremos de una infografía con los motivos de su extinción junto a formas de evitar futuras extinciones.
- **Creando un jardín escolar:** los estudiantes trabajan en equipo para crear un jardín escolar y aprenden sobre jardinería y cuidado del medio ambiente.

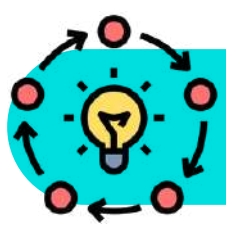
- **Proyecto de energía renovable:** los estudiantes investigan sobre diferentes fuentes de energía renovable y proponen soluciones para reducir el consumo de energía no renovable.
- **Proyecto de energía renovable:** los estudiantes investigan sobre diferentes fuentes de energía renovable y proponen soluciones para reducir el consumo de energía no renovable.
- **Creando un mapa de la biodiversidad local:** los estudiantes trabajan en equipo para crear un mapa de la biodiversidad local, incluyendo los diferentes ecosistemas y especies que viven en su comunidad.
- **Peceras del mundo:** los estudiantes estudian los ecosistemas acuáticos y aprenden sobre los diferentes organismos que viven en ellos y su importancia en el medio ambiente. Deben crear diferentes peceras con imágenes de los organismos que viven en ellas según la localización



Educación Artística

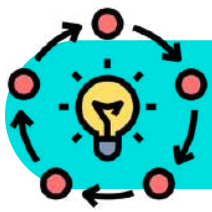
- **Exposición de pinturas:** los estudiantes trabajan en equipo para crear una exposición con un mural de pinturas creadas por ellos o fotografías de diferentes estilos (realismo, impresionismo, etc.) y sus características. Pueden asociarlo a temáticas más sociales como la igualdad, el reciclaje, etc.
- **Semana de la moda en clase:** los estudiantes analizan las tendencias en la moda de diferentes épocas y crean una revista ordenada por años.
- **Mi peli de dibujos:** Usando la técnica de la rotoscopia crearán un pequeño vídeo con una escena de una película animada.

- **Museo de escultura:** Utilizando barro o plastilina crearemos un museo de esculturas con diferentes tipos (bulto redondo, busto, cinética, etc.). Cada escultura irá acompañada de un folleto con su historia y ejemplos famosos.
- **Emociones por el mundo:** Los estudiantes deberán investigar cómo sienten los colores dependiendo de la cultura (pueden usar la rueda de David McCandless) y hacer un mural de emociones, colores relacionados y las diferentes culturas.



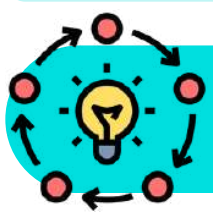
Educación Física

- **Personal trainer:** los alumnos deberán investigar sobre el trabajo de los entrenadores personales y deberán hacerse pasar por uno, elaborando un entrenamiento personalizado según diferentes situaciones.
- **El mejor juego tradicional:** los estudiantes aprenden sobre juegos tradicionales de diferentes países y crearán un pequeño libro con ellos. Al finalizar el proyecto elegirán por votación el mejor juego y organizan un torneo entre todos.
- **Nuestros mayores:** los estudiantes investigan sobre los beneficios del ejercicio para personas mayores y crean un programa de ejercicios adaptado a esta población.
- **Igualdad deportiva:** los estudiantes investigan sobre la historia de la lucha por la igualdad de género en el deporte, especialmente en el ámbito femenino, y presentan sus hallazgos en un informe o presentación o creando un mural con mujeres relevantes del panorama deportivo.
- **Minicurso para el dolor:** los estudiantes deben investigar sobre los problemas físicos más habituales (dolores de espalda, lumbares, etc.) y crear vídeos mostrando estiramientos para aliviar dolores.



Lengua Castellana y Literatura

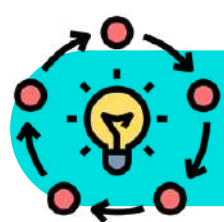
- **Refranero popular:** los estudiantes tendrán que investigar los refranes populares de diferentes países hispanohablantes e intentar buscar su procedencia y significado para crear un refranero popular que será expuesto en la biblioteca escolar.
- **Poesía instagrammer:** los estudiantes tendrán que crear una lista de 365 poesías junto a sus autores y una pequeña explicación de a qué se refiere la poesía. Tendrán que crear un plan anual de publicaciones de instagram con las poesías en imagen. También pueden grabarlas y crear vídeos.
- **Serie Tiktok:** los alumnos tendrán que adaptar una obra de teatro al formato de serie de tiktok: capítulos de unos 3 min que cuenten una obra de teatro clásica adaptada a la actualidad.
- **Campaña publicitaria en redes:** los estudiantes tendrán que crear un producto y crearle un eslogan y una pequeña campaña publicitaria para redes sociales con todos los beneficios de su producto.
- **Memes literarios:** los estudiantes tendrán que buscar imágenes o cuadros de personajes literarios famosos y asociarlos a frases divertidas (tipo @elartepop), que serán expuestos junto a una biografía del personaje.



Biología y geología

- **Libro de plantas medicinales:** los estudiantes deben realizar una investigación sobre las plantas medicinales y crear un libro con imágenes y para qué se usan intentando siempre acompañarlo con evidencias científicas. También pueden añadir mitos que no son reales. uirán a la salida del colegio.

- **El reino de los hongos:** los estudiantes deberán investigar sobre los hongos comunes en nuestros campos y bosques. y la importancia en los ecosistemas y crear una exposición visual sobre los hongos y sus aplicaciones en la vida diaria.
- **Agricultura urbana:** Los estudiantes aprenden sobre la agricultura urbana y diseñan un plan para crear un huerto urbano en un área de la escuela o de la comunidad, considerando aspectos tanto técnicos como legales y sociales.
- **Educadores ambientales:** los estudiantes investigan sobre los problemas ambientales y diseñan una campaña de educación ambiental para promover cambios de comportamiento en su entorno. Entregarán folletos por toda la escuela.
- **Pegatinas preventivas:** los estudiantes investigan sobre la relación entre el estilo de vida (dieta, actividad física, tabaquismo, etc.) y las enfermedades del sistema circulatorio y presentan sus hallazgos en forma de pegatinas que distribuirán a la salida del colegio.



Historia y geografía

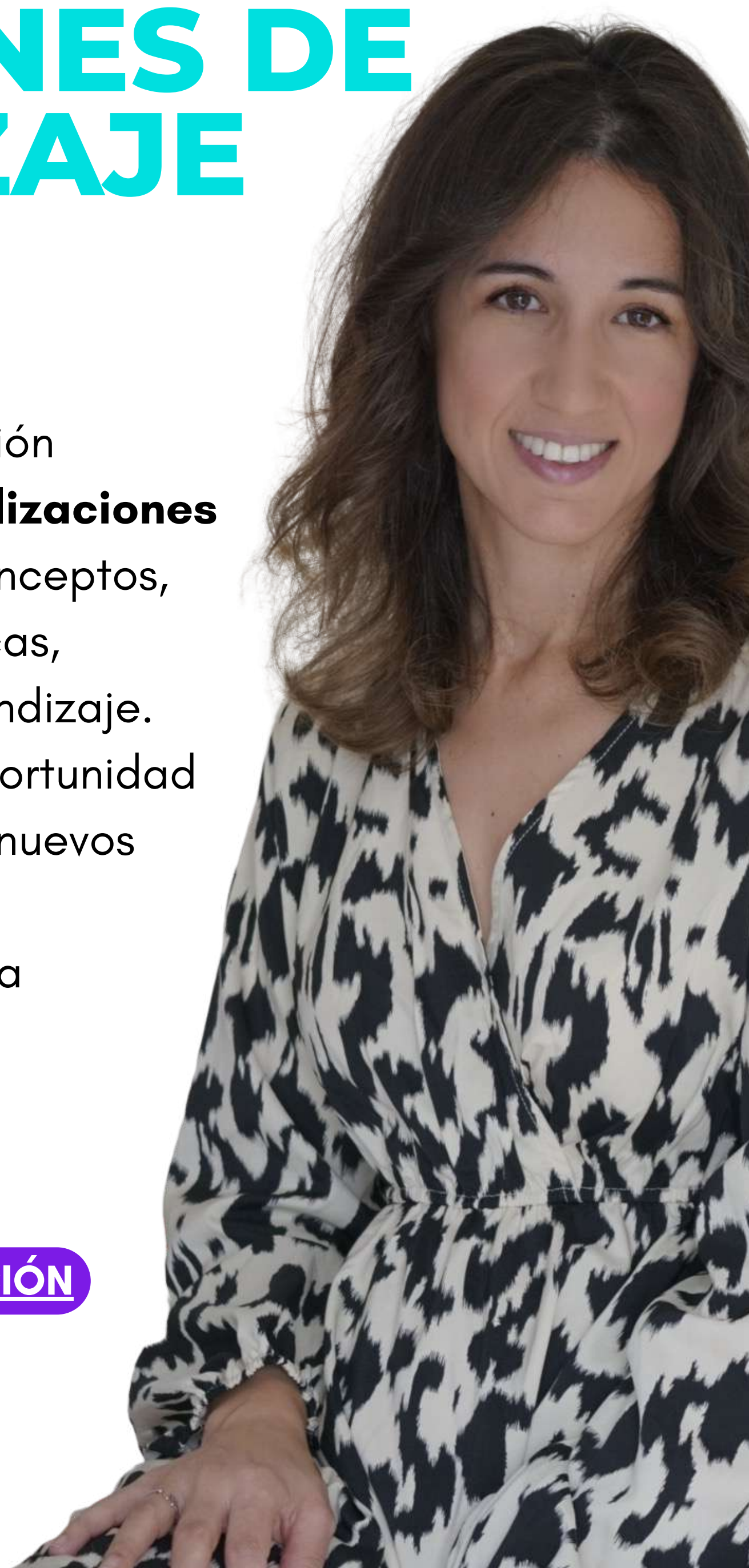
- **Juego Timeline:** los estudiantes deberán ver cómo funciona el juego de *TimeLine* y crear una baraja propia con los acontecimientos estudiados a lo largo del curso.
- **La búsqueda del tesoro:** los estudiantes deberán crear un mapa del patio del colegio con coordenadas. En pequeños grupos crearán localizaciones junto a 3 pistas para encontrarlas. Los estudiantes tendrán que encontrar todas las localizaciones del resto de compañeros usando las pistas.
- **Las calles de tu ciudad:** los estudiantes deben buscar calles de su ciudad con nombres de personas. Deberán investigar el por qué de los nombres y crear nuevas calles intentando igualar el número de calles entre personajes históricos masculinos y femeninos.

- **Cartas del pasado:** los estudiantes tendrán que crear cartas con pequeñas historias de personajes inventados de diferentes épocas donde cuenten en qué situación se encuentran.
- **Guía de viajes:** los estudiantes tendrán que investigar los parques naturales de su país y crear una guía con todas sus características.

¿Quieres aprender a crear **SITUACIONES DE APRENDIZAJE** adaptadas a la **LOMLOE**

Este curso ofrece una descripción detallada de las últimas **actualizaciones de la LOMLOE** en cuanto a conceptos, competencias clave y específicas, objetivos y situaciones de aprendizaje. Los participantes tendrán la oportunidad de aclarar sus dudas sobre los nuevos conceptos y **situaciones de aprendizaje** introducidos por la LOMLOE, y aprenderán cómo aplicarlos en su práctica docente diaria.

[CLIC AQUÍ PARA MÁS INFORMACIÓN](#)

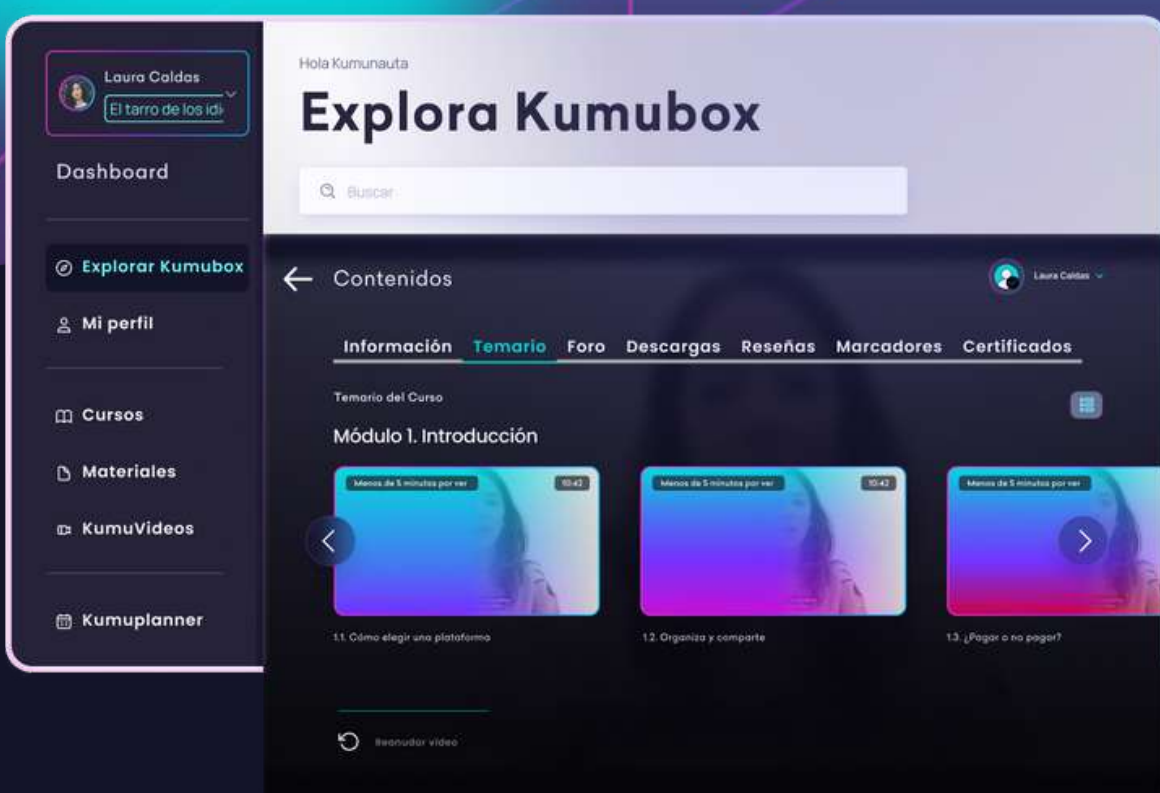




KUMUBOX

La comunidad de profes que **revolucionará tu aula**

¡Accede a una fuente inagotable de **recursos didácticos y formación con expertos/as!**



Accede a:

- ✓ Más de **1.000 materiales**
- ✓ Más de **60 formaciones**
- ✓ **Venta** de materiales
- ✓ Planificador de **situaciones de aprendizaje**

¿Te unes a Kumu?

Plan **Mensual**

24,9€/mes

Sin compromisos. Cancela cuando quieras.

Continuar

Plan **Anual**

~~189€~~/año

160,65€/año

Ahorra un 70%

Continuar

SOLO QUIERO EL CURSO