

SITUACIONES DE APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN PRIMARIA E SECUNDARIA

4 de noviembre de 2024





Profe de Física e Química
maria@dismedia.gal



www.dismedia.gal



www.babot.es



www.enxenolabs.gal

Estrutura do curso



1ª PARADA

Situacións de Aprendizaxe:
características e
elementos esenciais

2ª PARADA

Metodoloxías activas
Avaliación

DESTINO FINAL

Programación e deseño de
Situacións de Aprendizaxe

Obxectivos



1

Afianzar o concepto de Situación de aprendizaxe.

2

Coñecer os elementos esenciais das Situacións de Aprendizaxe e as características principais.

3

Identificar as fases de implementación da ABP para elaborar Situacións de Aprendizaxe.

4

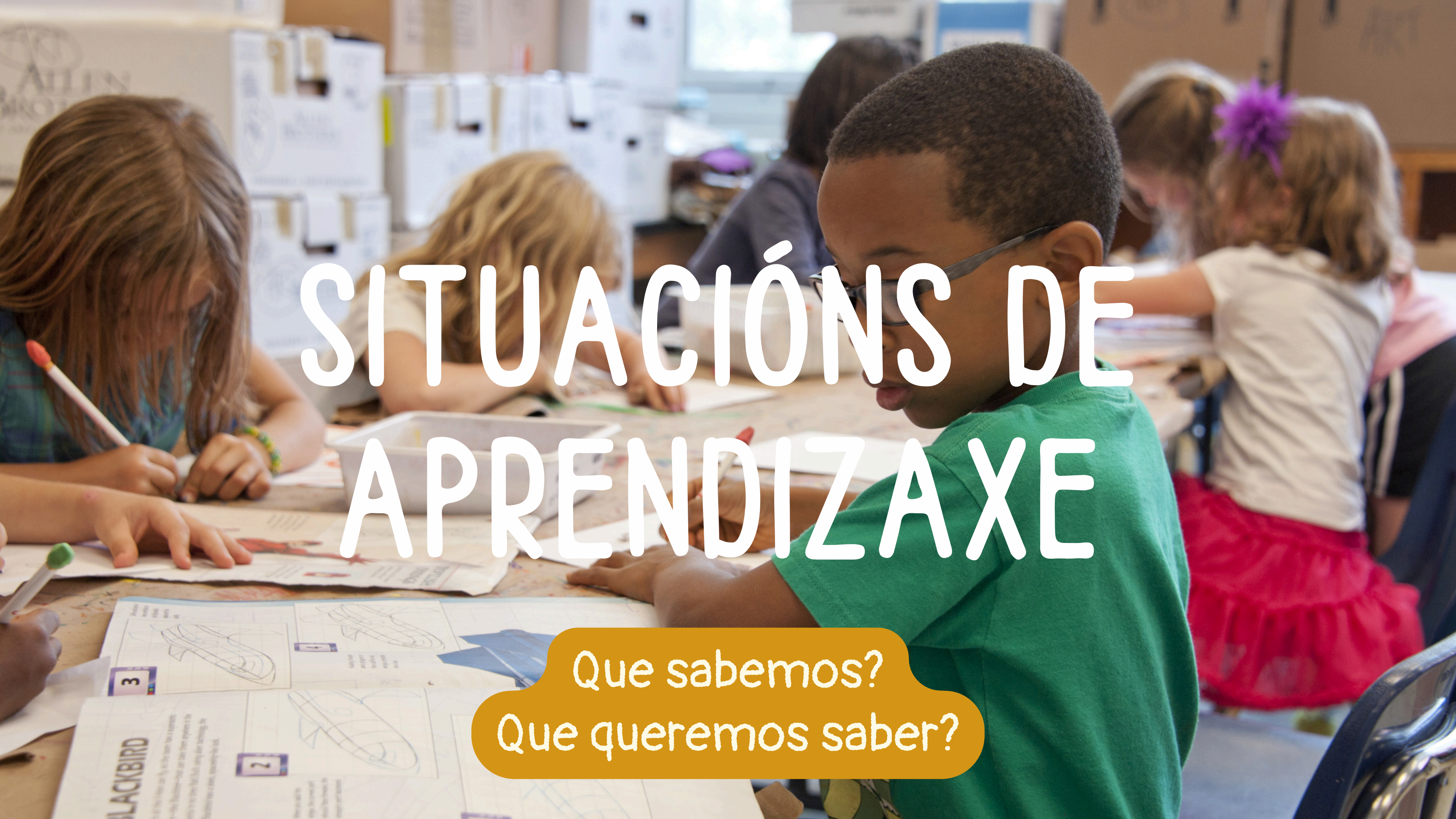
Adquirir técnicas, dinámicas e estruturas para levar a cabo as Situacións de Aprendizaxe.

Materiais complementarios



Materiais complementarios



A photograph of a classroom where several young children are seated at a table, focused on a hands-on learning activity. In the foreground, a young boy with glasses and a green shirt is intently working on a project. To his left, a girl with long brown hair is also working. In the background, other children are visible, including a girl with a purple bow in her hair. They are all working on papers that feature diagrams of a blackbird, with numbered steps (1, 2, 3) and the word 'BLACKBIRD' visible. The scene is brightly lit, suggesting a sunny day, and the atmosphere is one of active learning.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE

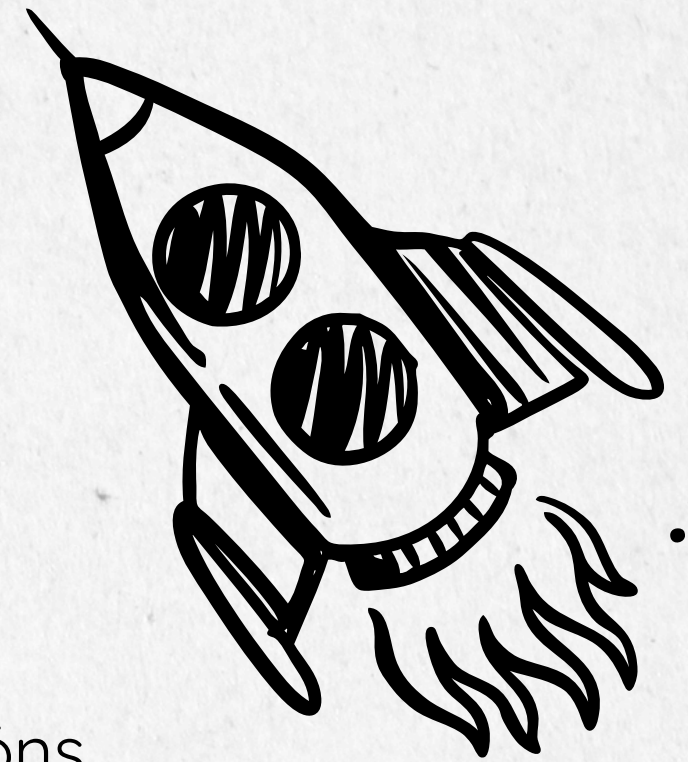
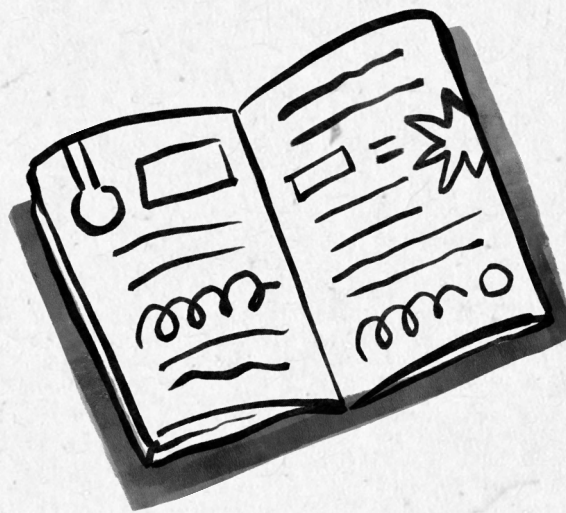
Que sabemos?
Que queremos saber?

SITUACIÓNS DE APRENDIZAXE

Definición

As **situacións de aprendizaxe** consisten nunha proposta pedagóxica que parte dos centros de interese do alumando e permiten construír coñecemento de forma autónoma ao resolver problemas da vida real de maneira creativa reforzando a reflexión e a responsabilidade.

Implican o despregamento por parte do alumnado de actuacións asociadas a competencias clave e competencias específicas e contribúen á adquisición e desenvolvemento das mesmas.



SITUACIÓNS DE APRENDIZAXE

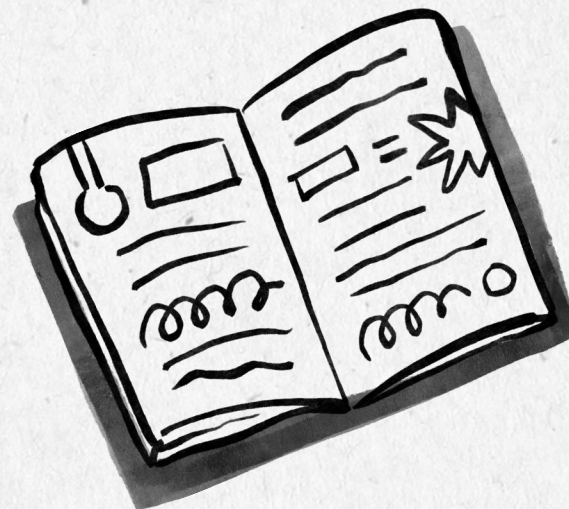
Definición

Unha ferramenta eficaz para integrar os elementos curriculares das diferentes áreas mediante tarefas e actividades significativas e relevantes para resolver problemas de maneira creativa e cooperativa, reforzando a autoestima, a autonomía, a reflexión e a responsabilidade.

(MINISTERIO DE EDUCACIÓN)

Son o marco no que levaranse a cabo unha serie de actividades que axudarán a conseguir o obxectivo proposto.

(INTEF)



SITUACIÓNS DE APRENDIZAXE

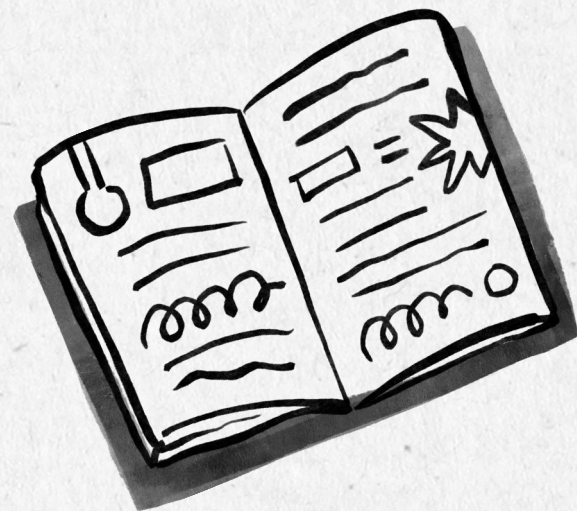
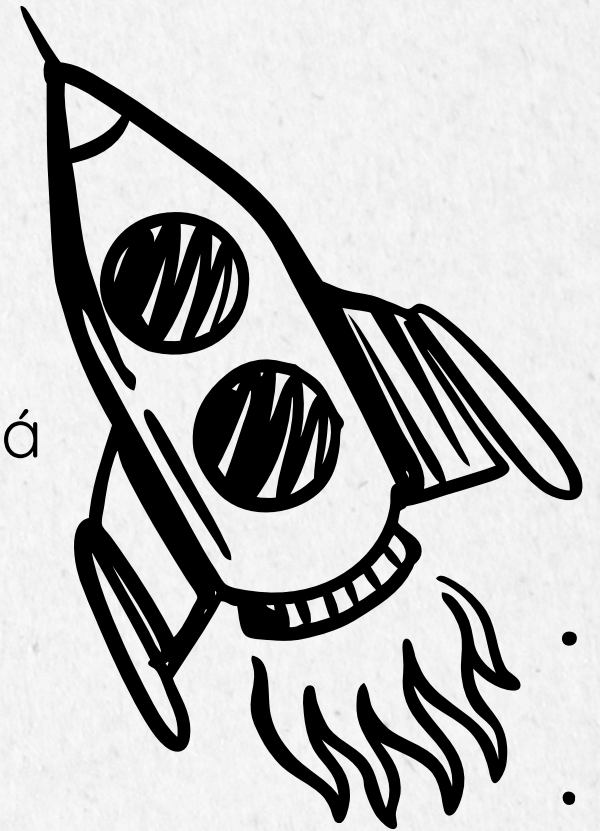
Definición

Escenarios que o alumnado atópase na vida real e dos que os centros poden partir para desenvolver aprendizaxes. Plantexan unha realidade actual, pasada ou previsible no futuro, nun contexto concreto, que é necesario analizar e comprender, á que hai que dar resposta ou sobre a cal debe intervir.

(DEPARTAMENT CATALUNYA EDUCACIÓ)

Ao falar de situacións referímonos á concepción do marco ecolóxico, contextual e relacional na interacción e interrelación das persoas implicadas no proceso educativo (aprendizaxe-ensinanza)

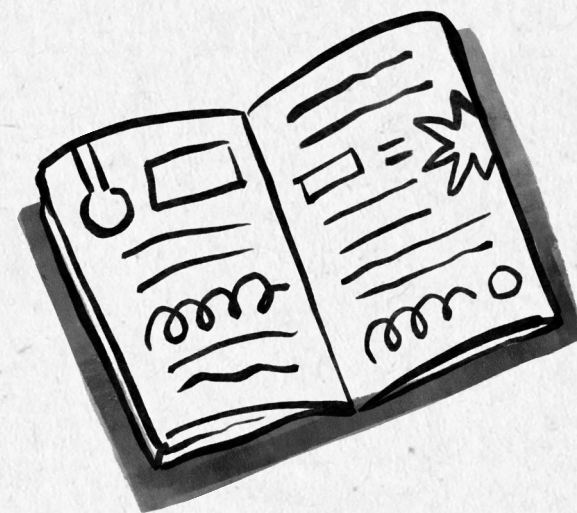
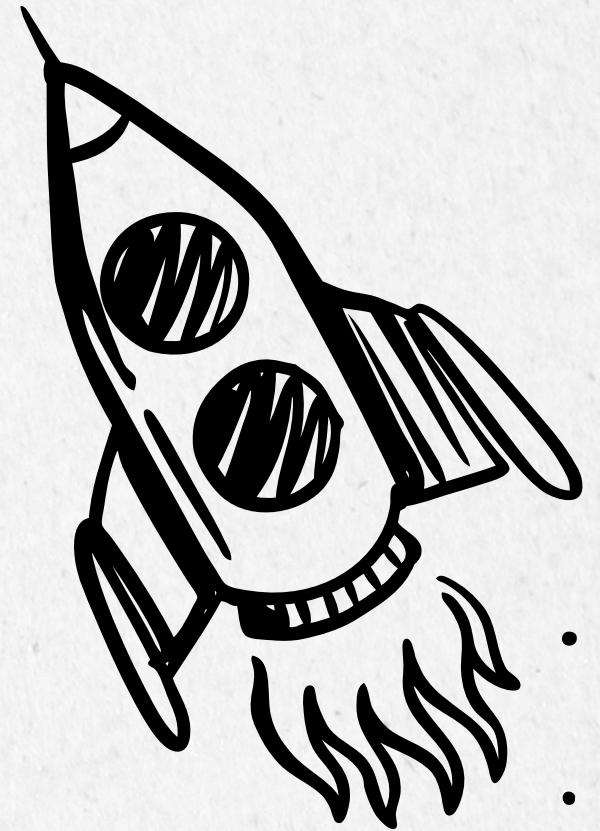
(HERRERA CLAVERO, 1991)



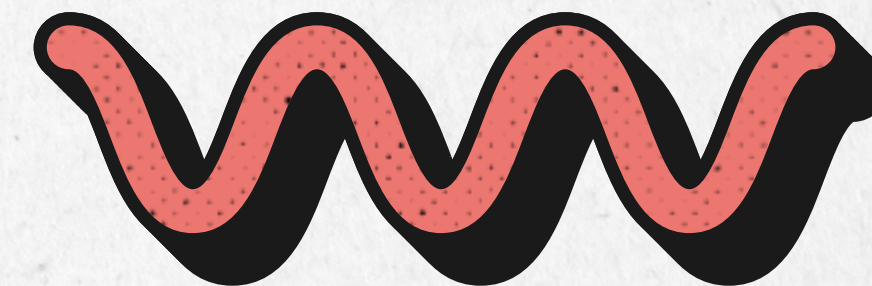
SITUACIÓNS DE APRENDIZAXE

Definición

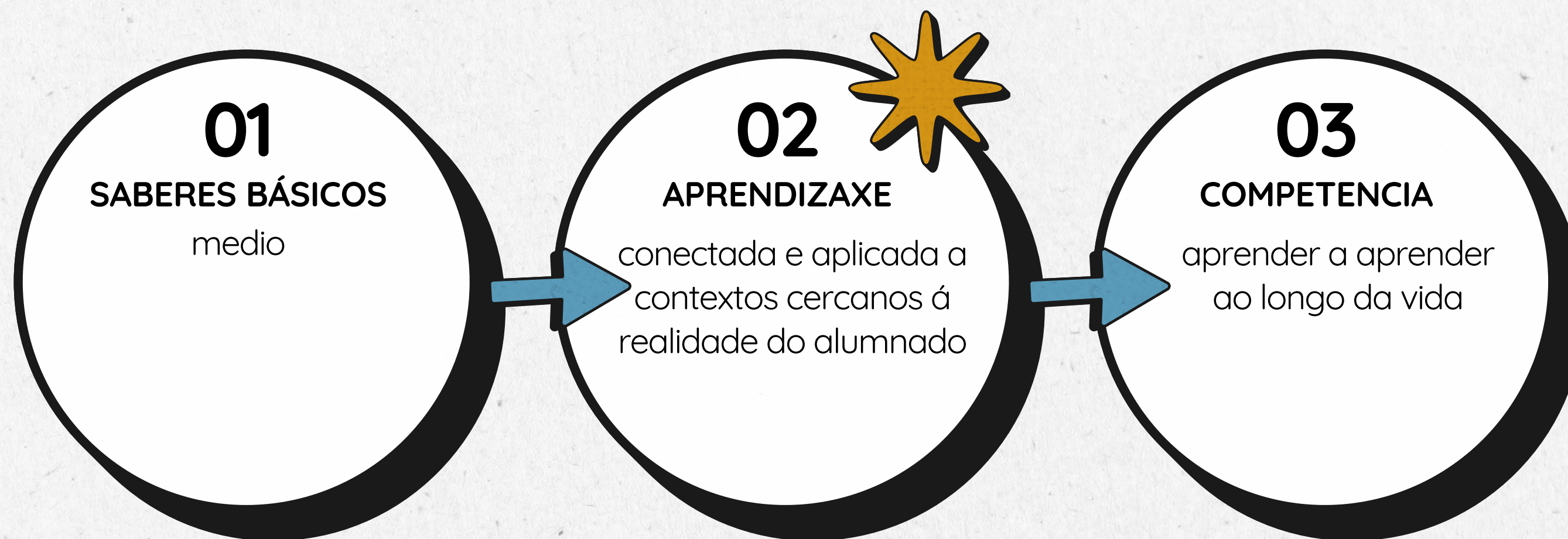
Ferramenta ou marco pedagógico que, partindo dun reto ou problema, presenta un escenario ou situación real, ou creada ad hoc, que a través dunha serie de actividades e tarefas integradas, significativas e relevantes para o alumnado, permite a contextualización das aprendizaxes e a articulación competencial do currículo có obxectivo de que o alumnado movilice e aplique de forma integrada o conxunto de saberes en contextos reais, en pro do desenvolvemento e adquisición das competencias.



EN DEFINITIVA...



Crear escenarios, actividades ou tarefas significativas

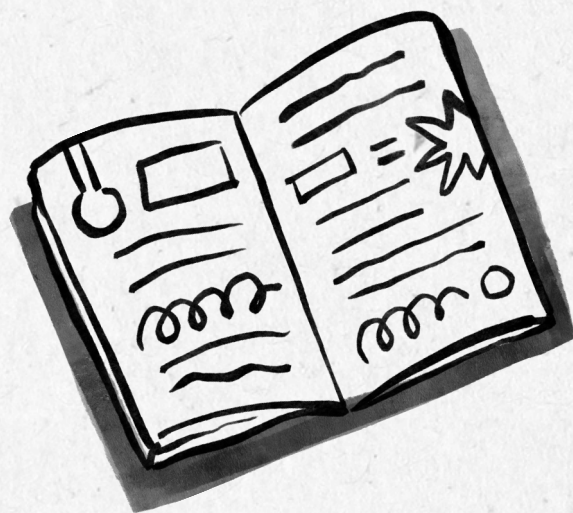
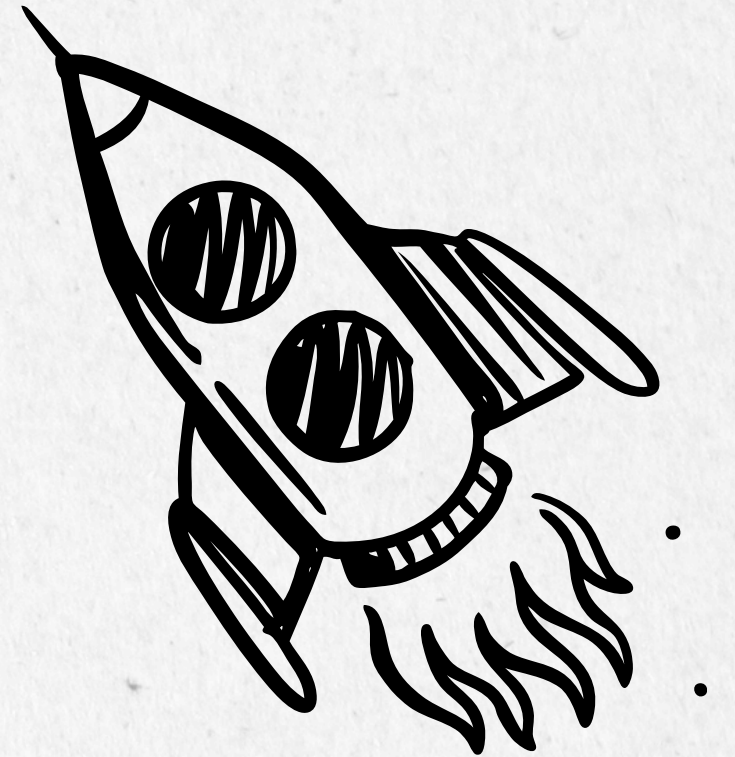


EXEMPLO 1

Obxectivo: aprender a intervir nun debate

Deseñaremos un escenario próximo á realidade con tarefas significativas en torno a un centro de interese.

Incluiremos metodoloxías activas nas que sexan capaces de mobilizar coñecementos, habilidades e actitudes.

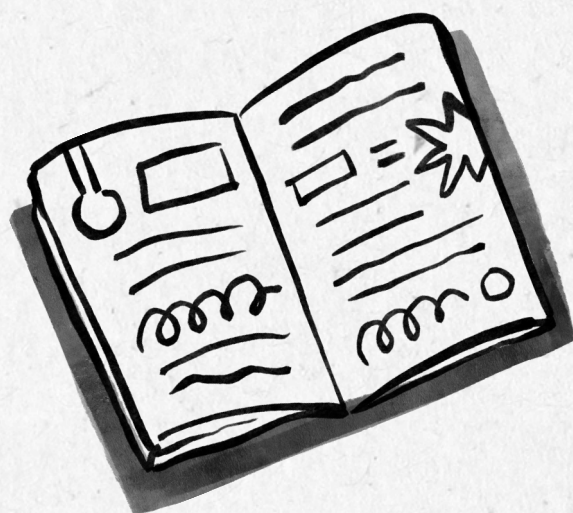


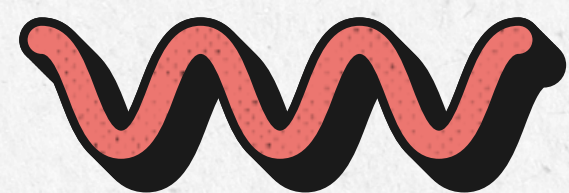
EXEMPLO 2

Obxectivo: descubrir o concepto de representación e participación cidadana e tomar conciencia do valor das institucións democráticas

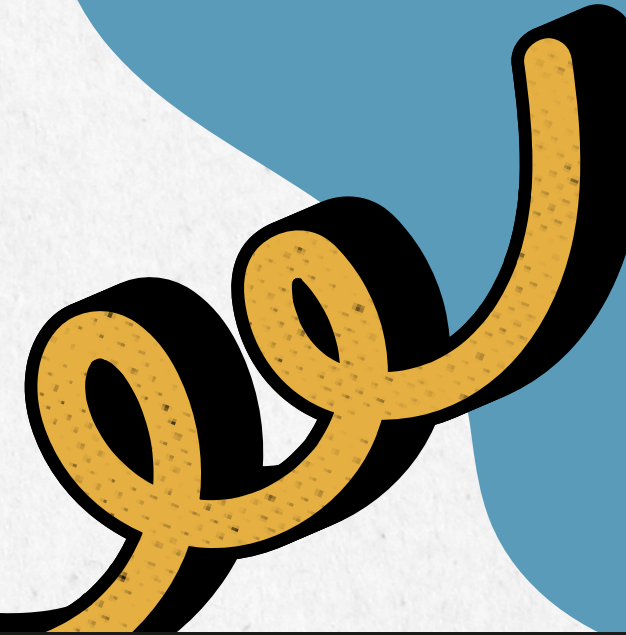
Deseñaremos un escenario próximo á realidade con tarefas significativas por exemplo participar nun proceso electoral ficticio.

Crearán os seus propios partidos políticos, deseñaran unha campaña electoral con propostas vinculadas aos ODS. Faran mítins, panfletos, sondeos electorais, himno....





CARACTERÍSTICAS



FOMENTA A
APRENDIZAXE ACTIVA

TRANSFERENCIA DA
APRENDIZAXE

CENTRO DE INTERESE

RETO OU PROBLEMA

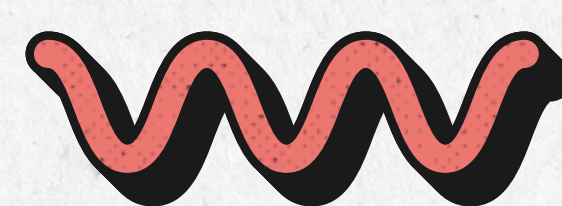
PRODUTO FINAL

RECURSOS AUTÉNTICOS

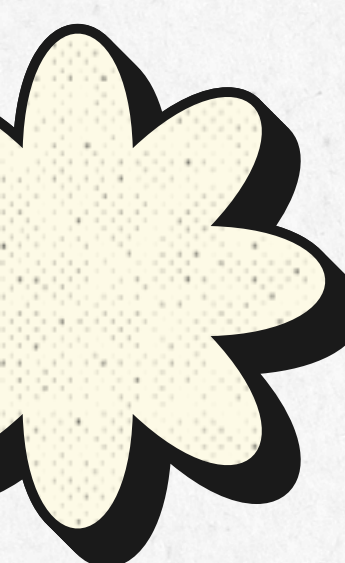
RETOS DO S. XXI

GLOBAIS

CONTEXTUALIZADAS



CARACTERÍSTICAS



APRENDIZAXE
COMPETENCIAL

AGRUPAMENTOS
VARIADOS

DUA

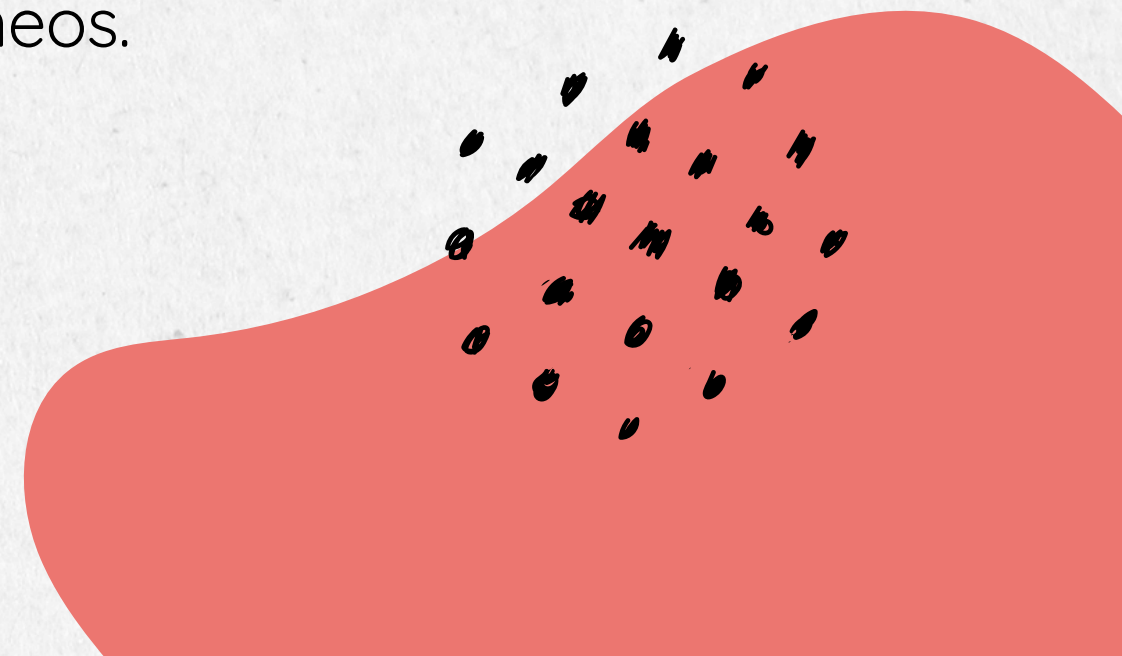
AVALIACIÓN

APRENDIZAXE ACTIVA

“Lo que tenemos que aprender a hacer, lo aprendemos haciendo”. Aristóteles

- Aprender facendo de Dewey
- Aprendizaxe por descubrimento de Bruner

Aprendizaxes mais profundas, significativas e duradeiras que facilitan a transferencia a contextos mais heteroxéneos.

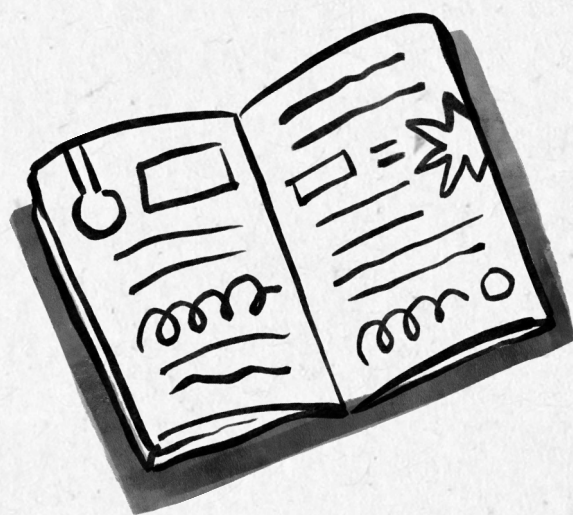
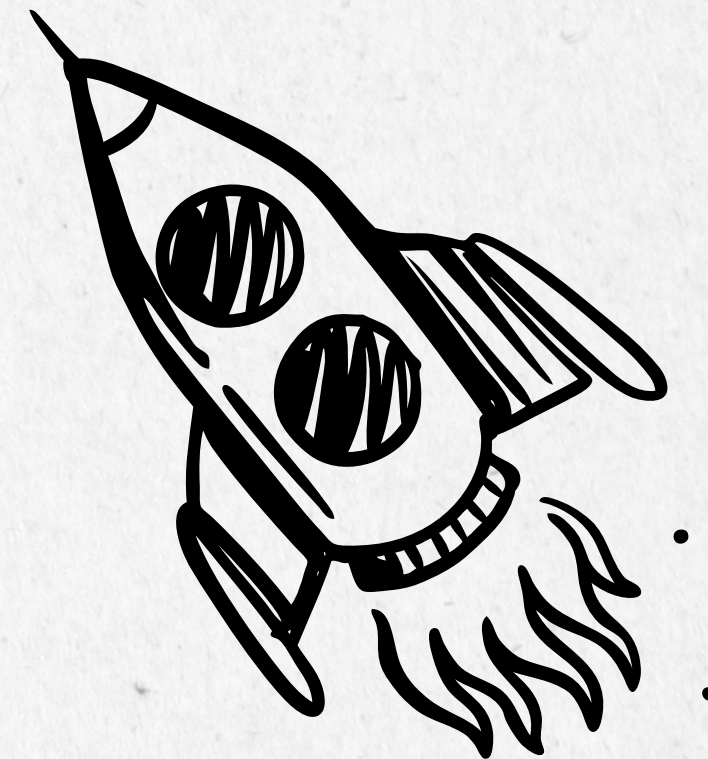


TRANSFERENCIA DAS APRENDIZAXES

saber, saber facer e facer ser

As SA deben tender pontes entre o contexto educativo e a realidade.

Orientar a aprendizaxe cara o desempeño, é dicir, que o alumnado saiba como mobilizar e empregar os coñecementos en contextos reais ou próximos á realidade.



PARTIR DUN CENTRO DE INTERESE

“Cuando un niño puede relacionar lo que aprende con sus propias experiencias, su interés vital se despierta, su memoria se activa y lo aprendido se vuelve suyo”. Steiner.

Ter en conta os seus intereses, necesidades, contexto, experiencias e coñecementos previos.

ocio, alimentación, relacións persoais, viaxes, familia, medioambiente, organizacións locais, vida escolar, desigualdades, vida en sociedade, cultura, cine, música, etc...

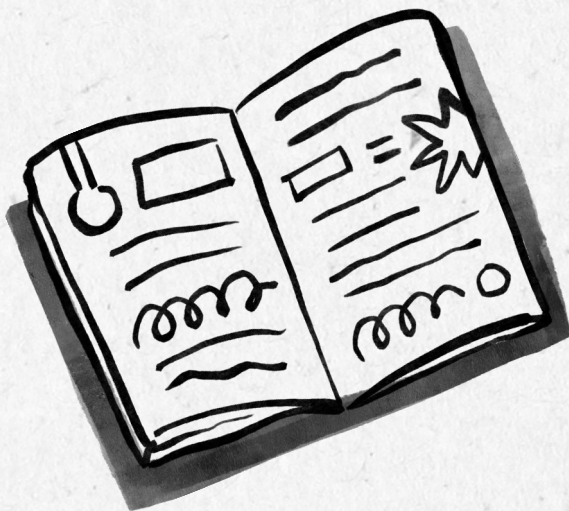
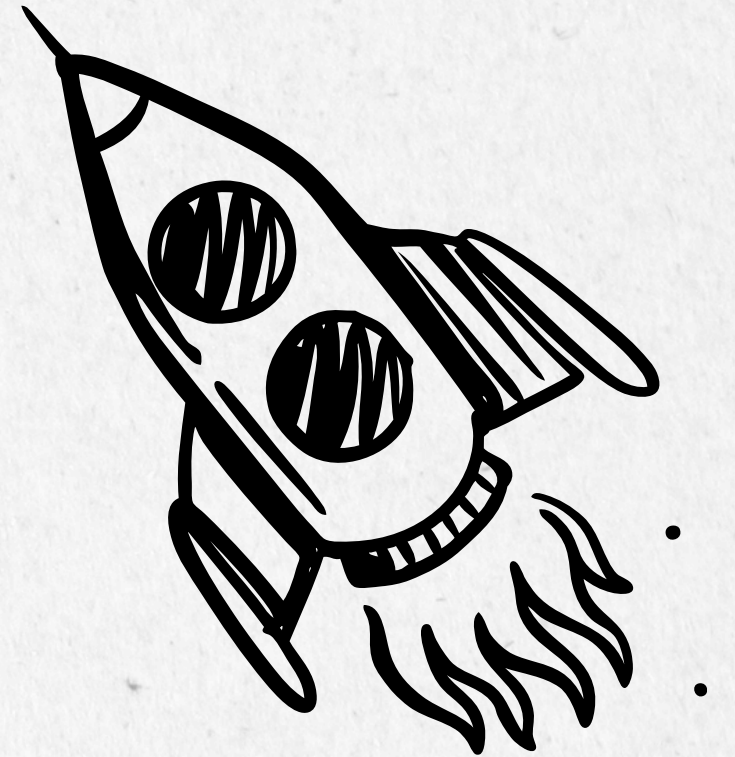


RETO OU PROBLEMA

pregunta guía aberta

- como se explica o cambio de tamaño de Groenlandia na cartografía?
- Como presentar unha queixa de xeito formal?
- como fomentar o xogo no recreo?
- como elaborar unha receita saudable?

HEZIBERRI



aplicación práctica

PRODUTO FINAL

Tarefa: elaboración dun produto final relevante que permita resolver unha situación-problema real nun contexto social, persoal, familiar e/ou escolar, aplicando contidos mediante o desenvolvemento de exercicios e poñendo en marcha procesos mentais imprescindibles mediante o desenvolvemento de actividades.



RECURSOS AUTÉNTICOS

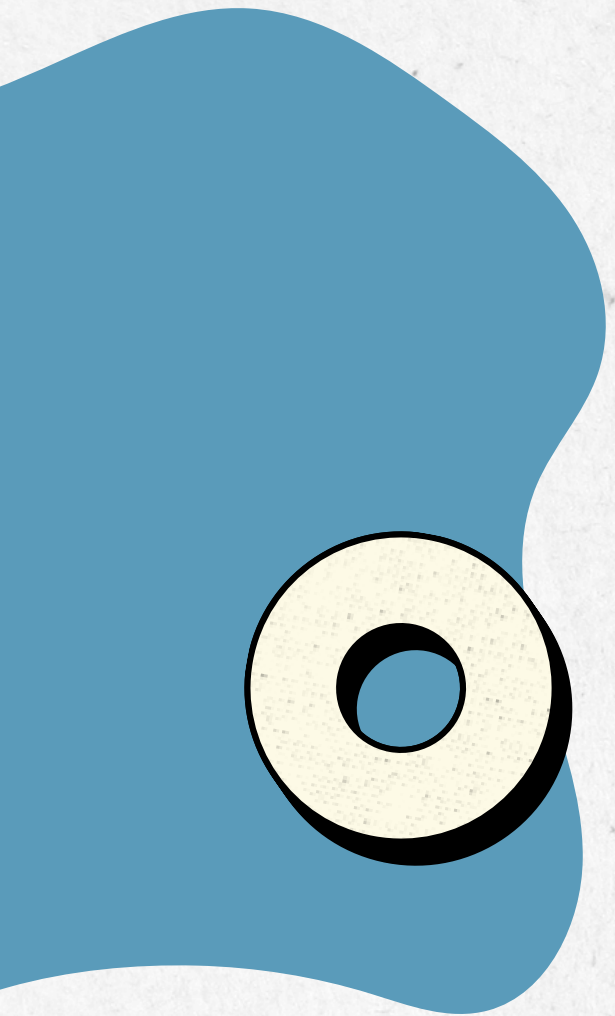
noticias, xornais,
revistas, películas,
vídeos, etc..

RETOS S. XXI

sustentabilidade,
democracia, ODS,
dereitos da infancia,
medioambiente,
consumo responsable,
vida saudable...

GLOBAIS

integran saberes
básicos de distintas
áreas



DUA

flexibilidade,
inclusión e
integración



AVALIACIÓN

orientadora,
reguladora e
motivadora



SA VS UD

DIFERENCIA CONCEPTUAL
DIFERENCIA ESTRUCTURAL
DIFERENTE ENFOQUE
DIFERENCIA METODOLÓGICA

SA é un tipo de UD multidisciplinar,
con enfoque competencial que implica
o uso de metodoloxías activas.

SITUACIÓN DE APRENDIZAXE

Elementos principais



Tarefa ou reto

Contexto formal

Descrición e xustificación

Metodoloxía

Avaliación

Concreción curricular

Secuencia didáctica



CONTEXTO FORMAL E IDENTIFICACIÓN

- Colexio, etapa, curso, nº de alumnos/as
- Título, nº de sesións, temporalización

Ex:

“Como viviría o seu día a día un neno/a na idade media?”

“Un neno/a na idade media”

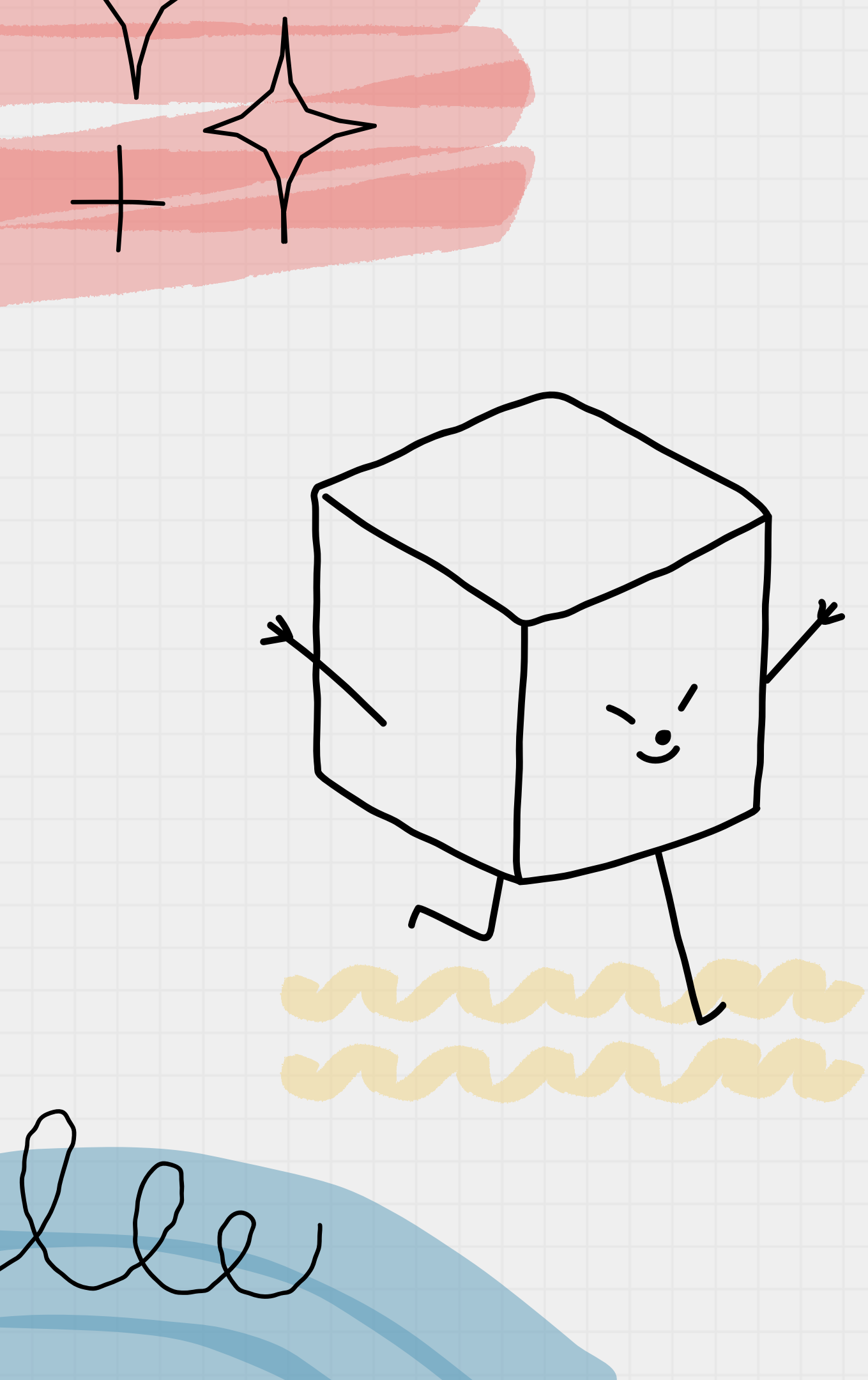
DESCRICIÓN E XUSTIFICACIÓN

Dar resposta ao por que, que van a aprender, como o van facer e para que da SA

Vinculada con:

- a vida real
- os intereses do alumnado
- os ODS
- a contribución ao pefil da saída

Produto final (infografía, collage, vídeo, experimento, mural, entrevista, corto, conto, revista, folleto, podcast, etc...)



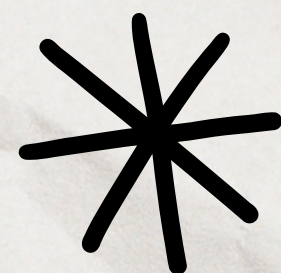
CONCRECIÓN CURRICULAR

objetivos de etapa

saberes básicos/contidos

competencias clave e
descriptores operativos

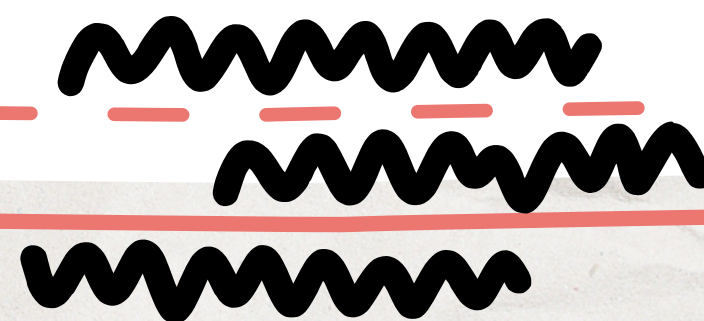
competencias
específicas/objetivos e
criterios de avaliación



TAREFA OU RETO

PREGUNTA GUÍA

- como explicamos o cambio de tamaño de Groenlandia na cartografía?
- como facer selfies que reflexen a personalidade real?
- como presentar unha queixa formal?
- como elaborar unha receita saudable?
- como fomentar o xogo no patio?



TEMÁTICAS

Temas
plantexados
polo
alumnado

Temas
polémicos da
vida real

Observación
dun
fenómeno

Unha
problemática
social

Preguntas
sobre
elementos

Temas
do s. XXI
ODS

Dilemas
morais

Manifestacións
artísticas



PRODUTO FINAL



- ESTAR CONTEXTUALIZADO
- DAR RESPOSTA A SOLUCIÓNS OU RETOS
- REFLEXAR AS APRENDIZAXES ALCANZADAS
- TER ENFOQUE COMPETENCIAL
- SER AUTÉNTICO



DIXITAIS

podcast, web, cuestionario (kahoot, quizzle...),
infografía, vídeo, croma, montaxe fotográfica,
presentación dixital...

ANALÓXICOS

folletos, poster, mural, lapbook, comic, libro
colectivo, redacción, mapa mental, caso
práctico...

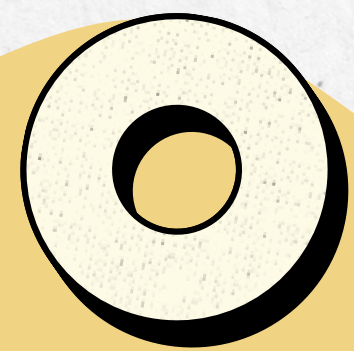
PERFORMANCE

exposición oral, debate, tertulia, monólogo,
roleplay, entrevista, tutorial, feira, consurso...



FORMATOS

PRODUTO FINAL CONTEXTUALIZADO
campaña publicitaria, programa de radio,
newsletter, representación teatral, planificación
dunha viaxe, melloras para o centro educativo ou
concello, exposición de produtos, escape room....



METODOLOXÍA

ABP

Imprescindible conectar cos intereses do alumnado, autonomía do alumnado no desenvolvemento e a creación dun produto final.

RETOS

Partir dunha problemática real para atopar una solución. É preciso analizar, deseñar, desenvolver e executar unha solución.

APRENDIZAXE SERVIZO

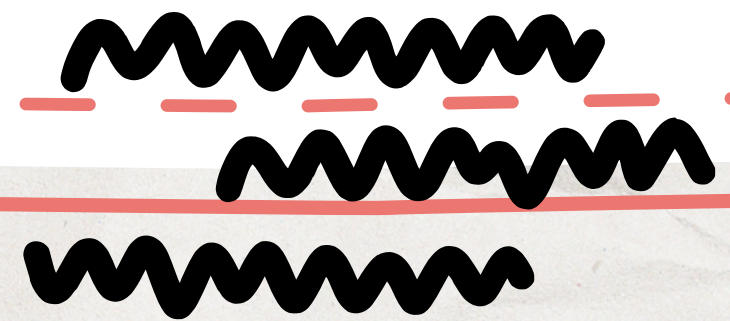
O produto final está relacionado có compromiso social, facendo un servizo á comunidade. Trabállase en rede coa comunidade.

Visual Thinking, Aprendizaxe baseado no Pensamento, Flipped Classroom, Design Thinking, Aprendizaxe Cooperativo...

SECUENCIA DIDÁCTICA

DETALLAR

- actividades
- agrupamientos
- recursos
- espacios
- tempos



FASES DAS SA

1

FASE INICIAL

Plantexamiento do reto
ou problema.
Motivación

2

FASE DE DESENVOLVEMENTO

Adquisición do
coñecemento,
procesamento da
información, aplicación
da información para
producir o produto final

3

FASE FINAL

Presentación e
difusión do produto
final e reflexión e
avaliación da
aprendizaxe
(autoavaliación e coavaliación)

FASE DE DESENVOLVEMENTO

1

Adquisición do coñecemento

Adquisición de información nova a partir da xa existente

2

Procesamento da información

Desenvolvemento de operación sobre a información (análise, clasificación, síntese...)

3

Aplicación da información

Posta en práctica dos coñecementos adquiridos en situacións reais ou próximas a ela (desenvolver unha tarefa, investigar, resolver un reto...)



AS ACTIVIDADES DEBEN SER...

- flexibles
- significativas
- de complexidade crecente (taxonomía revisada de Bloom)
- motivadoras
- coherentes cós obxectivos e competencias
- orientadas á aplicación das aprendizaxes en contextos reais (desempeños).
- promover o papel activo do alumnado, a interacción oral, a produción e o desenvolvemento da súa autonomía.
- estar orientadas á resolución do reto ou problema e a elaboración do produto final.



DESEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE

Enfoque pedagógico inclusivo
que busca atender las
necesidades de todos/as
estudiantes en el aula.

La docencia debe ser flexible y
adaptable.

.

DAFO: PERFIL INDIVIDUAL DE APRENDIZAXE

POSITIVO

NEGATIVO

FORTALEZAS

DEBILIDADES

ANÁLISE INTERNA

Que capacidades ten?
En que áreas destaca?
Que vantaxes ten con respecto ao resto do grupo?
Que consideran outros que son as suas fortalezas?

Que debería mellorar?
En que áreas atopa dificultades?
Que factores internos dificultan a sua aprendizaxe?
Que consideran outros que son as suas debilidades?

OPORTUNIDADES

AMEAZAS

ANÁLISE EXTERNA

Que aspectos externos favorecen a sua aprendizaxe?
Que accións favorecen a sua adaptación?

Que obstáculos externos afectan a sua aprendizaxe?
Que dificultades afectan a sua aprendizaxe?

ANDAMIAXE

MEDIDAS GLOBAIS

Zona de desenvolvemento próximo

- grupos heteroxéneos
- interacción có titor coma exemplo (estacións de aprendizaxe)
- andamiaxe ou apoio educativo

Cada vez que introducimos un concepto novo.
Imos reducindo pouco a pouco ata que non o precisen.

Que podemos facer

- Explicación das tarefas
- Material de apoio
- Modelaxe de pensamento: metacognición
- Gradación de dificultade



INSTRUCCIÓN MULTINIVEL



O docente:

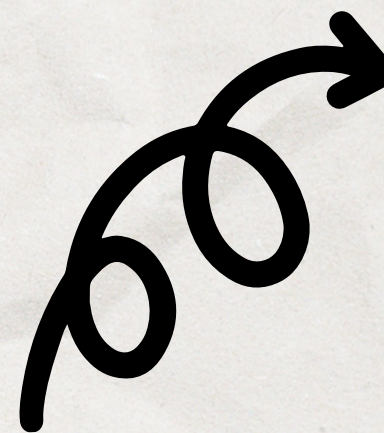
- Diseña actividades en diferentes niveis que supoñen un reto para o alumnado (segundo a zona de desenvolvemento próximo)
- Propón andamiaxe e apoio educativo para que o alumnado avance cara aos seguintes niveis
- Usa estratexias e boas prácticas docentes
- Agrupa heteroxéneamente



TAXONOMÍA REVISADA DE BLOOM

← Procesos cognitivos de orden inferior						→ Procesos cognitivos de orden superior											
RECORDAR			COMPRENDER			APLICAR			ANALIZAR			EVALUAR			CREAR		
Recordar hechos/datos sin necesidad de entender. Se muestra material aprendido previamente mediante el recuerdo de términos, conceptos básicos y respuestas.			Mostrar entendimiento a la hora de encontrar información del texto. Se demuestra comprensión básica de hechos e ideas.			Usar en una nueva situación. Resolver problemas mediante la aplicación de conocimiento, hechos o técnicas previamente adquiridas en una manera diferente.			Examinar en detalle. Examinar y descomponer la información en partes identificando los motivos o causas; realizar inferencias y encontrar evidencias que apoyen las generalizaciones.			Justificar. Presentar y defender opiniones realizando juicios sobre la información, la validez de ideas o la calidad de un trabajo basándose en una serie de criterios.			Cambiar o crear algo nuevo. Recopilar información de una manera diferente combinando sus elementos en un nuevo modelo o proponer soluciones alternativas.		
PALABRAS CLAVE:			PALABRAS CLAVE:			PALABRAS CLAVE:			PALABRAS CLAVE:			PALABRAS CLAVE:			PALABRAS CLAVE:		
Elegir	observar	mostrar	Preguntar	esquematizar		Actuar	emplear	practicar	Examinar	priorizar	encontrar	Medir	opinar	argumentar	Adaptar	estimar	planear
Copiar	omitir	deletrear	Generalizar	predecir		Identificar	seleccionar	agrupar	Centrarse	agrupar	asumir	Evaluar	premiar	testar	Añadir	experimentar	testar
Definir	rastrear	afirmar	Clasificar	dar ejemplos		Calcular	elegir	resumir	Razonar	destacar	causa-efecto	Decidir	debatir	convencer	Construir	extender	sustituir
Decir	cuándo	duplicar	Comparar	relacionar		Entrevistar	planear	desarrollar	Inferencia	separar	aislar	Apoyar	explicar	seleccionar	Cambiar	formular	reescribir
Citar	repetir	qué	Contrastar	ilustrar		Enseñar	transferir	interpretar	Comparar	distinguir	reorganizar	Defender	comparar	deducir	Combinar	hipotetizar	suponer
Leer	relacionar	nombrar	Parafrasear	demonstrar		Usar	demonstrar	categorizar	Dividir	motivar	diferenciar	Justificar	percibir	recomendar	Componer	innovar	teorizar
Quién	listar	repetir	Informar	discutir		Conectar	dramatizar	construir	Buscar	similitudes	descomponer	Criticar	probar	estimar	Compilar	mejorar	pensar
Recitar	escribir	localizar	Inferir	revisar		Planear	manipular	resolver	Inspeccionar		Investigar	Juzgar	influir	persuadir	Componer	maximizar	simplificar
Cómo	dónde	Memorizar	Interpretar	mostrar		Simular	seleccionar	unir	Simplificar		categorizar	Valorar	demostrar		Crear	minimizar	proponer
Por qué	reconocer		Explicar	resumir		Hacer uso		organizar	Preguntar		ordenar				<u>Descubir</u>	modelar	visualizar
			Expresar	observar					Elegir		poner a prueba				Diseñar	modificar	Desarrollar
									<u>Establecer</u> <u>Encuestar</u>						<u>Original</u> <u>Elaborar</u> <u>Transformar</u>		
ACCIONES	RESULTADO		ACCIONES	RESULTADO		ACCIONES	RESULTADO		ACCIONES	RESULTADO		ACCIONES	RESULTADO		ACCIONES	RESULTADO	
Describir	Definición		Clasificar	Colección		Desempeñar	Demostración		Atribuir	Reseña		Atribuir	reseña		Construir	anuncio	
Encontrar	Hechos		Comparar	Ejemplos		Ejecutar	Diario		<u>Deconstruir</u>	Gráfica		Comprobar	gráfica		Diseñar	película	
Identificar	Etiquetado		Ejemplificar	Explicación		Implementar	Ilustraciones		Integrar	Lista de control		<u>Deconstruir</u>	base de datos		Trazar	juego	
Listar	Listado		Explicar	Etiquetado		Usar	Entrevista		Organizar	Base de datos		Integrar	informe		Idear	dibujar	
Localizar	Cuestionario		Inferir	Listado		Emplear	interpretación		Esquematizar	Gráfico		Organizar	hoja de cálculo		Planificar	plan	
Nombrar	Reproducción		Interpretar	Esquema		Realizar	Simulación		Estructurar	Informe		Esquematizar	encuesta		Producir	proyecto	
Reconocer	Test		Parafrasear	Cuestionario			Presentación			Encuesta		<u>Estrucutrar</u>			Hacer	canción	
Recuperar	Cuaderno		Resumir	Resumen			Dibujo			Hoja de cálculo						Historia	
	Fotocopia			Muestra y cuenta												Producto audiovisual	
PREGUNTAS			PREGUNTAS			PREGUNTAS			PREGUNTAS			PREGUNTAS			PREGUNTAS		
¿Puedes enumerar...?			¿Puedes explicar que está			¿Cómo usarías....?			¿Cuáles son las partes o rasgos			¿Estás de acuerdo con...?			¿Qué cambios harías para...?		
¿Puedes seleccionar...?			¿Cómo clasificarías...?			encontrar?			¿En qué aspectos está....			¿Cómo comprobarías...?			¿Qué pasaría si...?		
¿Cómo ocurrió....?			¿Cómo			¿Cómo organizarías... para			¿Relacionado/a con...?			¿Sería mejor si...?			¿Podrías proponer una alternativa?		
¿Cómo es...?			compararías/contrastarías...?			presentar...?			¿Por qué opinas que...?			¿Por qué ese personaje...?			¿Puedes elaborar....basándote en....?		
¿Cómo describirías...?			¿Cómo podrías parafrasear el			¿Cómo aplicarías lo que has			¿Qué motivo hay para...?			¿Cómo valorarías...?			¿De qué forma evaluarías...?		
¿Podrías explicar...?			¿significado de....?			aprendido para desarrollar...?			¿Puedes hacer un listado de las			¿Cómo determinarías...?			¿Podrías formular una teoría alternativa?		
¿Cómo mostrarías...?			¿Cómo resumirías...?			¿Qué enfoque usarías para...?			partes...?			¿Cómo <u>priorizarías</u> ...?			¿Qué harías para		
¿Qué es...?			¿Qué puedes decir sobre...?			¿Qué aspectos seleccionarías para			¿Qué ideas justifican...?			¿Qué información podrías para			maximizar/minimizar...?		
¿Cuál....?			¿Cuál es la mejor respuesta...?			mostrar...?			¿Qué conclusiones extraes de...?			apoyar tu punto de vista?			¿Cómo pondrías a prueba...?		
¿Quién fue...?			¿Qué afirmaciones apoyan...?			¿Qué preguntas harías en una			¿Qué evidencias de.... encuentras?			¿Cómo justificarías...?			¿Podrías construir un modelo que		
¿Quiénes fueron los principales....?			¿Podrías afirmar o interpretar en			entrevista a...?			¿Puedes distinguir entre...?			¿Qué datos te llevaron a esa			cambie...?		
¿Por qué...?			tus propias palabras...?						¿Cuál es la relación entre...?			conclusión?			¿Se te ocurre un modo original		
									¿Cuál es la función de...?			¿Qué seleccionarías para...?			para...?		
												¿Qué elección hubieras tomado			¿Cómo cambiarías el guión/plan?		
												si...?			¿Cómo adaptarías... para...?		

que e como?



COMO CONSEGUIMOS QUE O ALUMNADO TRABALLE AO SEU MÁXIMO POTENCIAL?



Xeraquía de contidos

- Coñecemento factual: elementos básicos necesarios para comprender unha materia
- Coñecemento conceptual: principios, teorías e clasificacións propias dunha disciplina
- Coñecemento procedimental: “como facer”
- Coñecemento metacognitivo: como aprendemos e pensamos

Anderson et al. 2001

Exemplo: crear un xogo de mesa de repaso

Crea un xogo de mesa onde repasemos o vocabulario da UD: FACTUAL

Crea un xogo de mesa có vocabulario da UD. Inclúe conceptos doutras UD: CONCEPTUAL

Crea un xogo de mesa có vocabulario. Inclúe tarefas para usar as palabras: PROCEDIMENTAL



TAXONOMÍA REVISADA DE BLOOM

← Procesos cognitivos de orden inferior				→ Procesos cognitivos de orden superior									
RECORDAR		COMPRENDER		APLICAR		ANALIZAR		EVALUAR		CREAR			
Recordar hechos/datos sin necesidad de entender. Se muestra material aprendido previamente mediante el recuerdo de términos, conceptos básicos y respuestas.		Mostrar entendimiento a la hora de encontrar información del texto. Se demuestra comprensión básica de hechos e ideas.		Usar en una nueva situación. Resolver problemas mediante la aplicación de conocimiento, hechos o técnicas previamente adquiridas en una manera diferente.		Examinar en detalle. Examinar y descomponer la información en partes identificando los motivos o causas; realizar inferencias y encontrar evidencias que apoyen las generalizaciones.		Justificar. Presentar y defender opiniones realizando juicios sobre la información, la validez de ideas o la calidad de un trabajo basándose en una serie de criterios.		Cambiar o crear algo nuevo. Recopilar información de una manera diferente combinando sus elementos en un nuevo modelo o proponer soluciones alternativas.			
PALABRAS CLAVE:		PALABRAS CLAVE:		PALABRAS CLAVE:		PALABRAS CLAVE:		PALABRAS CLAVE:		PALABRAS CLAVE:			
Elegir	observar	mostrar	Preguntar	esquematizar	Actuar	emplear	practicar	Examinar	priorizar	encontrar	Adaptar	estimar	planear
Copiar	omitir	deletrear	Generalizar	predecir	Identificar	seleccionar	agrupar	Centrarse	agrupar	asumir	Añadir	experimentar	testar
Definir	rastrear	afirmar	Clasificar	dar ejemplos	Calcular	elegir	resumir	Razonar	destacar	causa-efecto	Construir	extender	sustituir
Decir	cuándo	duplicar	Comparar	relacionar	Entrevistar	planear	desarrollar	Inferencia	separar	aislar	Cambiar	formular	reescribir
Citar	repetir	qué	Contrastar	ilustrar	Enseñar	transferir	interpretar	Comparar	distinguir	reorganizar	Combinar	hipotetizar	suponer
Leer	relacionar	nombrar	Parafrasear	demostrar	Usar	demostrar	categorizar	Dividir	motivar	diferenciar	Componer	innovar	teorizar
Quién	listar	repetir	Informar	discutir	Conectar	dramatizar	construir	Buscar	similitudes	descomponer	Compilar	mejorar	pensar
Recitar	escribir	localizar	Inferir	revisar	Planear	manipular	resolver	Inspeccionar		Investigar	Componer	maximizar	simplificar
Cómo	dónde	Memorizar	Interpretar	mostrar	Simular	seleccionar	unir	Simplificar		categorizar	Crear	minimizar	proponer
Por qué	reconocer		Explicar	resumir	Hacer uso		organizar	Preguntar		ordenar	Descubir	modelar	visualizar
			Expresar	observar				Elegir		poner a prueba	Diseñar	modificar	Desarrollar
			Traducir					Establecer		observar	originar	Elaborar	transformar
								Encuestar					
ACCIONES	RESULTADO	ACCIONES	RESULTADO	ACCIONES	RESULTADO	ACCIONES	RESULTADO	ACCIONES	RESULTADO	ACCIONES	RESULTADO	ACCIONES	RESULTADO
Describir	Definición	Clasificar	Colección	Desempeñar	Demostración	Atribuir	Reseña	Atribuir	reseña	Construir	anuncio		
Encontrar	Hechos	Comparar	Ejemplos	Ejecutar	Diario	Deconstruir	Gráfica	Comprobar	gráfica	Diseñar	película		
Identificar	Etiquetado	Ejemplificar	Explicación	Implementar	Ilustraciones	Integrar	Lista de control	Deconstruir	base de datos	Trazar	juego		
Listar	Listado	Explicar	Etiquetado	Usar	Entrevista	Organizar	Base de datos	Integrar	informe	Idear	dibujar		
Localizar	Cuestionario	Inferir	Listado	Emplear	interpretación	Esquematizar	Gráfico	Organizar	hoja de cálculo	Planificar	plan		
Nombrar	Reproducción	Interpretar	Esquema	Realizar	Simulación	Estructurar	Informe	Esquematizar	encuesta	Producir	proyecto		
Reconocer	Test	Parafrasear	Cuestionario		Presentación		Encuesta	Estrucutrar		Hacer	canción		
Recuperar	Cuaderno	Resumir	Resumen		Dibujo		Hoja de cálculo				Historia		
Fotocopia		Muestra y cuenta								Producto audiovisual			
PREGUNTAS		PREGUNTAS		PREGUNTAS		PREGUNTAS		PREGUNTAS		PREGUNTAS		PREGUNTAS	
¿Puedes enumerar...?		¿Puedes explicar que está ocurriendo....?		¿Cómo usarías....?		¿Cuáles son las partes o rasgos de...?		¿Estás de acuerdo con...?		¿Qué cambios harías para...?			
¿Puedes recordar...?		¿Cómo clasificarías...?		¿Qué ejemplos sobre....puedes encontrar?		¿En qué aspectos está....		¿Cuál es tu opinión sobre...?		¿Cómo mejorarías...?			
¿Puedes seleccionar...?		¿Cómo		¿Cómo organizarías... para presentar...?		¿Relacionado/a con...?		¿Cómo comprobarías...?		¿Qué pasaría si...?			
¿Cómo ocurrió....?		¿Cómo		¿Cómo aplicarías lo que has aprendido para desarrollar...?		¿Por qué opinas que...?		¿Sería mejor si...?		¿Podrías proponer una alternativa?			
¿Cómo es...?		¿Cómo podrías parafrasear el		¿Cómo aplicarías lo que has aprendido para desarrollar...?		¿Qué motivo hay para...?		¿Por qué ese personaje...?		¿Puedes elaborar....basándote en....?			
¿Cómo describirías...?		¿significado de....?		¿Qué enfoque usarías para...?		¿Puedes hacer un listado de las partes...?		¿Cómo valorarías...?		¿De qué forma evaluarías...?			
¿Podrías explicar...?		¿Cómo resumirías...?		¿Qué aspectos seleccionarías para mostrar...?		¿Qué ideas justifican...?		¿Cómo determinarías...?		¿Podrías formular una teoría alternativa?			
¿Cómo mostrarías...?		¿Qué puedes decir sobre...?		¿Qué preguntas harías en una entrevista a...?		¿Qué conclusiones extraes de...?		¿Cómo priorizarías...?		¿Qué harías para maximizar/minimizar...?			
¿Qué es...?		¿Cuál es la mejor respuesta...?				¿Qué evidencias de.... encuentras?		¿Qué información podrías para apoyar tu punto de vista?		¿Cómo pondrías a prueba...?			
¿Cuál....?		¿Qué afirmaciones apoyan...?				¿Puedes distinguir entre...?		¿Qué datos te llevaron a esa conclusión?		¿Podrías construir un modelo que cambie...?			
¿Quién fue...?		¿Podrías afirmar o interpretar en tus propias palabras...?				¿Cuál es la relación entre...?		¿Qué seleccionarías para...?		¿Se te ocurre un modo original para...?			
¿Quiénes fueron los principales....?						¿Cuál es la función de...?		¿Qué elección hubieras tomado si...?		¿Cómo cambiarías el guión/plan?			
¿Por qué...?										¿Cómo adaptarías... para...?			

metacognición

		Procesos cognitivos					
		Recordar	Comprender	Aplicar	Analizar	Evaluar	Crear
Tipos de conocimientos	Factuales						
	Conceptuales						
	Procedimentales						
	Metacognitivos						



ESTACIONES DE APRENDIZAXE

- Grupos heteroxéneos en cada estación con andamiaxe
- Pequeno grupo individualizado con nivel similar: multinivelamos as tarefas para este grupo.

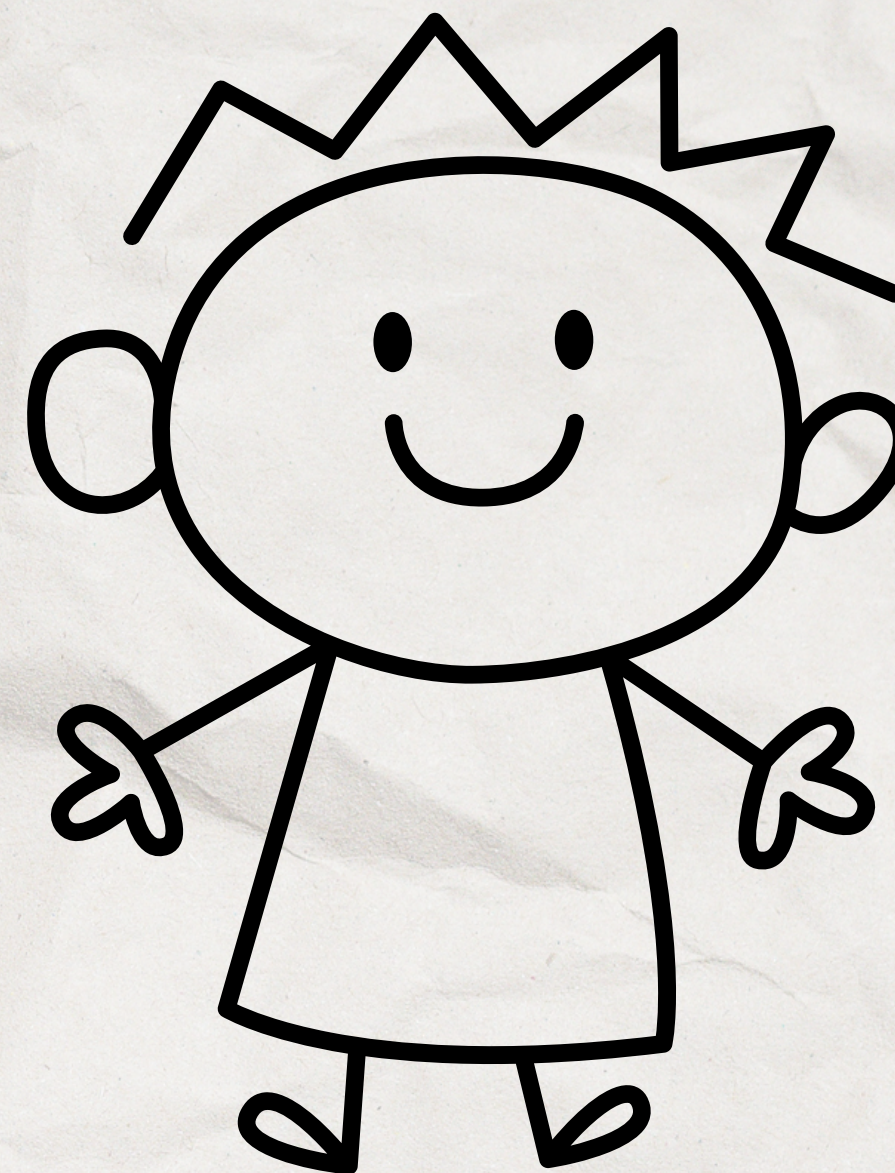
PROPOSTAS MULTINIVEL

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

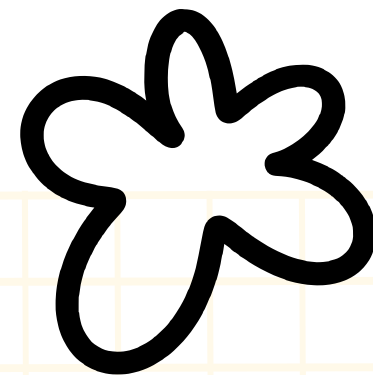
- Actividades creativas con Tic
- Xogos interactivos, vídeos, xogos, propostas do alumnado...

PROPOSTAS MOTIVADORAS

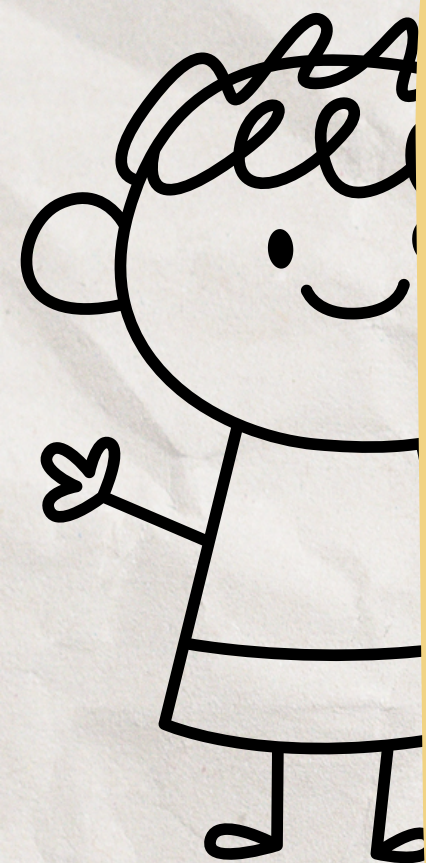
- Retos
- Gamificación



RESUMINDO:



- Diseñar actividades nas que participe todo o alumnado
- Promover o uso de estratexias que reducen a carga cognitiva
- Programar actividades que activen os coñecementos previos
- Utilizar a avaliación inicial para a planificación didáctica
- Ofrecer sistemas de apoio e andamiaxe
- Exponer as instrucións de forma clara
- Desenvolver un sistema no que o alumnado aprenda a desempeñar un papel importante na xestións da súa aprendizaxe e dos seus éxitos
- Axudar ao alumnado a ser aprendices expertos
- Desenvolver rutinas de ensinanza flexible na aula
- Traballar con diferentes agrupamentos, distintos materiais, ofrecer opcións, reorganizar o mobiliario.
- Utilizar diferentes estratexias organizativas na aula
- Axudar ao alumnado a reflexionar sobre as estratexias que funcionan para eles/as mediante estratexias de ensinanza de habilidades de pensamento.
- Promover o pensamento crítico e creativo





DIAGNÓSTICA

- verdadeiro/falso
- pregunta esencial
- cuestionario
- identifica o tema....

FORMATIVA

- tickets de saída
- kahoot
- one-minute-paper...

SUMATIVA

Proxecto
Tarefa final
Proba competencial...

rúbrica, diana,
escala de
valoración,
etc...

AVALIACIÓN





ASPECTOS A VALORAR

*Tipo de aplauso
intensidad*

Ritmo

Duración

Uso de la voz

Uso de los pies

	MUY BIEN	BIEN	REGULAR	MAL
	4	3	2	1
TIPO DE APLAUSO INTENSIDAD	Aplauso muy fuerte Intensidad muy fuerte	Aplauso fuerte Intensidad fuerte	Aplauso sin demasiada intensidad Intensidad media	Aplauso débil, sin emoción Intensidad baja
RITMO	Ritmo muy rápido	Ritmo rápido	Ritmo medio	Ritmo lento
DURACIÓN	Duración muy larga	Duración larga	Duración media	Duración corta
USO DE LA VOZ	Silba o grita bravo (o similar) varias veces	Silba o grita bravo (o sinilar) una o dos veces	No silba ni grita	No emite sonido alguno
USO DE LOS PIES	Utiliza los pies para golpear el suelo muy fuerte o se pone de pie todo el rato	Utiliza los pies para golpear el suelo moderadamente o se pone de pie algún rato	No utiliza los pies para golpear el suelo	No realiza ningún movimiento

	MUY BIEN	BIEN	REGULAR	MAL
	4	3	2	1
TIPO DE APLAUSO INTENSIDAD	Aplauso muy fuerte (más de 100db) Intensidad muy fuerte	Aplauso fuerte (entre 80-100db) Intensidad fuerte	Aplauso sin demasiada intensidad (entre 60-80db) Intensidad media	Aplauso débil, sin emoción (entre 40-60db) Intensidad baja
RITMO	Ritmo muy rápido (más de 200 por minuto)	Ritmo rápido (entre 160 y 200 por minuto)	Ritmo medio (entre 120 y 160 por minuto)	Ritmo lento (entre 90 y 120 por minuto)
DURACIÓN	Duración muy larga (más de 30 segundos)	Duración larga (entre 15 y 30 segundos)	Duración media (entre 5 y 15 segundos)	Duración corta (menos de 5 segundos)
USO DE LA VOZ	Silba o grita bravo (o similar) varias veces	Silba o grita bravo (o similar) una o dos veces	No silba ni grita	No emite sonido alguno
USO DE LOS PIES	Utiliza los pies para golpear el suelo muy fuerte o se pone de pie todo el rato	Utiliza los pies para golpear el suelo moderadamente o se pone de pie algún rato	No utiliza los pies para golpear el suelo	No realiza ningún movimiento

40	Tipo de aplauso/Intensidad
40	Aplauso desbordante (más de 120db)
35	Aplauso muy fuerte (más de 100db) Intensidad muy fuerte
30	Aplauso fuerte (entre 80-100db) Intensidad fuerte
20	Aplauso sin demasiada intensidad (entre 60-80db) Intensidad media
10	Aplauso débil, sin emoción (entre 40-60db) Intensidad baja
5	Aplauso con muy pocas ganas, casi imperceptible
20	Ritmo
20	Ritmo muy rápido (más de 200 por minuto)
15	Ritmo rápido (entre 160 y 200 por minuto)
10	Ritmo medio (entre 120 y 160 por minuto)
5	Ritmo lento (entre 90 y 120 por minuto)
15	Duración
15	Duración larga (más de 30 segundos)
8	Duración media (entre 15 y 30 segundos)
4	Duración baja (entre 5 y 15 segundos)
15	Uso de la voz
15	Silba o grita bravo (o similar) varias veces
8	No silba ni grita pero se le escucha
0	No emite ningún sonido
10	Uso de los pies
10	Utiliza los pies para golpear el suelo o se pone de pie
5	No utiliza los pies para golpear el suelo pero se pone de pie o viceversa
0	No utiliza los pies para golpear el suelo ni se pone de pie

ESCALA GRADUADA PARA APLAUSOS

9-10	EXCELENTE	Aplauso muy fuerte (más de 100 db) Intensidad muy fuerte
		Ritmo muy rápido (más de 200 por minuto)
		Duración muy larga (más de 30 seg.)
		Silba o grita bravo (o similar) varias veces
		Utiliza los pies para golpear el suelo muy fuerte o se pone de pie todo el rato
7-8,9	BIEN	Aplauso fuerte (entre 80-100 db) Intensidad fuerte
		Ritmo rápido (entre 160 y 200 por minuto)
		Duración larga (entre 15 y 30 seg.)
		Silba o grita bravo (o similar) una o dos veces
		Utiliza los pies para golpear el suelo moderadamente o se pone de pie algún rato
5-6,9	REGULAR	Aplauso sin demasiada intensidad (entre 60-80 db) Intensidad media
		Ritmo medio (entre 120 y 160 por minuto)
		Duración media (entre 5 y 15 seg.)
		No silba ni grita
		No utiliza los pies para golpear el suelo
0-4,9	MAL	Aplauso débil, sin emoción (entre 40-60 db) Intensidad baja
		Ritmo lento (entre 90 y 120 por minuto)
		Duración corta (menos de 5 seg.)
		No emite sonido alguno
		No realiza ningún movimiento
Ausencia		No hay aplauso
Abucheo		Gritos de desaprobación y/o abucheos

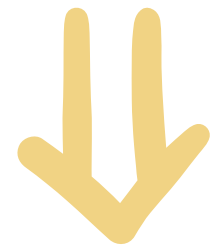
RÚBRICA DE PUNTUACIÓN PARA APLAUSOS

Aspectos a valorar	4 (10 puntos)	3 (7,5 puntos)	2 (5 puntos)	1 (2,5 puntos)
Tipo de aplauso Intensidad	Aplauso muy fuerte (más de 100 db) Intensidad muy fuerte	Aplauso fuerte (entre 80-100 db) Intensidad fuerte	Aplauso sin demasiada intensidad (entre 60-80 db) Intensidad media	Aplauso débil, sin emoción (entre 40-60 db) Intensidad baja
Ritmo	Ritmo muy rápido (más de 200 por minuto)	Ritmo rápido (entre 160 y 200 por minuto)	Ritmo medio (entre 120 y 160 por minuto)	Ritmo lento (entre 90 y 120 por minuto)
Duración	Duración muy larga (más de 30 seg.)	Duración larga (entre 15 y 30 seg.)	Duración media (entre 5 y 15 seg.)	Duración corta (menos de 5 seg.)
Uso de la voz	Silba o grita bravo (o similar) varias veces	Silba o grita bravo (o similar) una o dos veces	No silba ni grita	No emite sonido alguno
Uso de los pies	Utiliza los pies para golpear el suelo muy fuerte o se pone de pie todo el rato	Utiliza los pies para golpear el suelo moderadamente o se pone de pie algún rato	No utiliza los pies para golpear el suelo	No realiza ningún movimiento

Idea basada en Nelson Cordido <https://es.slideshare.net/Nelcordido/cara>

9-10 EXCELENTE		Aplauso de intensidad muy fuerte (más de 100db)
		Ritmo muy rápido (más de 200 por minuto)
		Duración muy larga (más de 30 segundos)
		Silva o grita bravo (o similar) varias veces
		Utiliza los pies para golpear el suelo muy fuerte o se pone de pie todo el rato
7-8,9 BIEN		Aplauso de intensidad fuerte (entre 80-100db)
		Ritmo rápido (entre 160-200 por minuto)
		Duración larga (entre 15 y 30 segundos)
		Silva o grita bravo (o similar) una o dos veces
		Utiliza los pies para golpear el suelo moderadamente o se pone de pie en algún momento
5-6,9 MEJORABLE		Aplauso sin demasiada intensidad (media) (entre 60-80db)
		Ritmo medio (entre 120-160 por minuto)
		Duración media (entre 5 y 15 segundos)
		No silva ni grita
		No utiliza los pies para golpear el suelo
0-4,9 MUY POBRE		Aplauso débil, intensidad baja sin emoción (entre 40-60db)
		Ritmo lento (entre 90 y 120 por minuto)
		Duración corta (menos de 5 segundos)
		No realiza ningún movimiento
		No hay aplauso
Ausencia		No hay aplauso
Abucheo		Gritos de desaprobación y/o abucheo

Cambio na
avaliación



Cambio na
práctica educativa

- Repensar obxectivos de aprendizaxe (poucos pero significativos e relevantes)
- Cambio da secuenciación de contidos
- Nova xestión da aula (cooperativo, axuda entre iguais)
- Xestión das emocións diferente
- Promover a empatía entre docente e estudantes
- Relación coas familias



Perrenoud.
"No toquéis mi evaluación"
(1993)

Reflexionemos sobre....



- 1 A finalidade da avaliación
- 2 Que se avalia: os obxectivos
- 3 Os criterios de avaliación
- 4 Quen avalia
- 5 Cando se avalia
- 6 Os instrumentos e estratexias
- 7 A comunicación docente -alumnado
-familias - administración

Avaliar conleva

Recollida
datos

a partir de traballos,
preguntas, vídeos e fotos,
collages, mapas de
pensamento, observacións...

Análise
de datos

buscando entender as
razóns das dificultades
mediante táboas de
criterios, rúbricas, etc.

Toma de
decisións

Poden ser de tipo
pedagóxico ou social

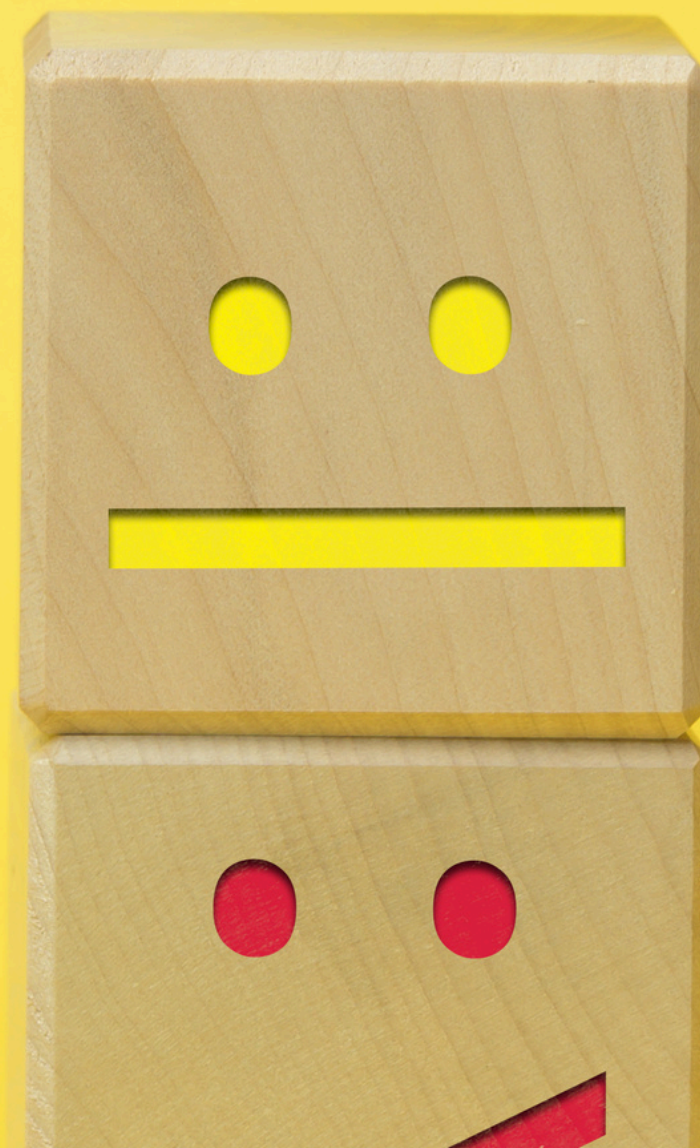
Avaliación
formativa

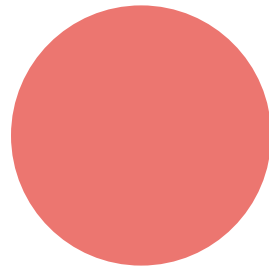
Avaliación
formadora

Calificación
Acreditación

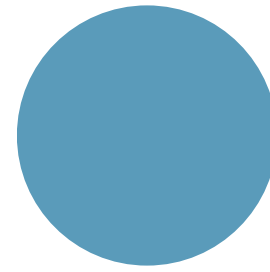
Avaliación formativa

“Todo proceso de constatación, valoración e toma de decisións que ten por obxectivo optimizar o proceso de ensinanza-aprendizaxe dende unha perspectiva humanizadora e non como mero fin calificador”

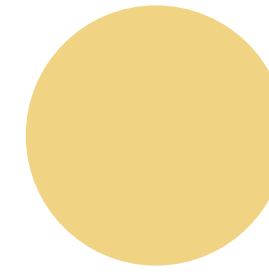




Nunziati (1967)
Bonniol (1981)



Freinet
Black y Wiliam (2003)



Hattie (2017)

AVALIACIÓN FORMADORA

Promove que sexa o propio alumnado quen recolla os datos, analice e tome decisións para superar as dificultades e poder mellorar

AUTOAVALIACIÓN

AUTOCONTROL

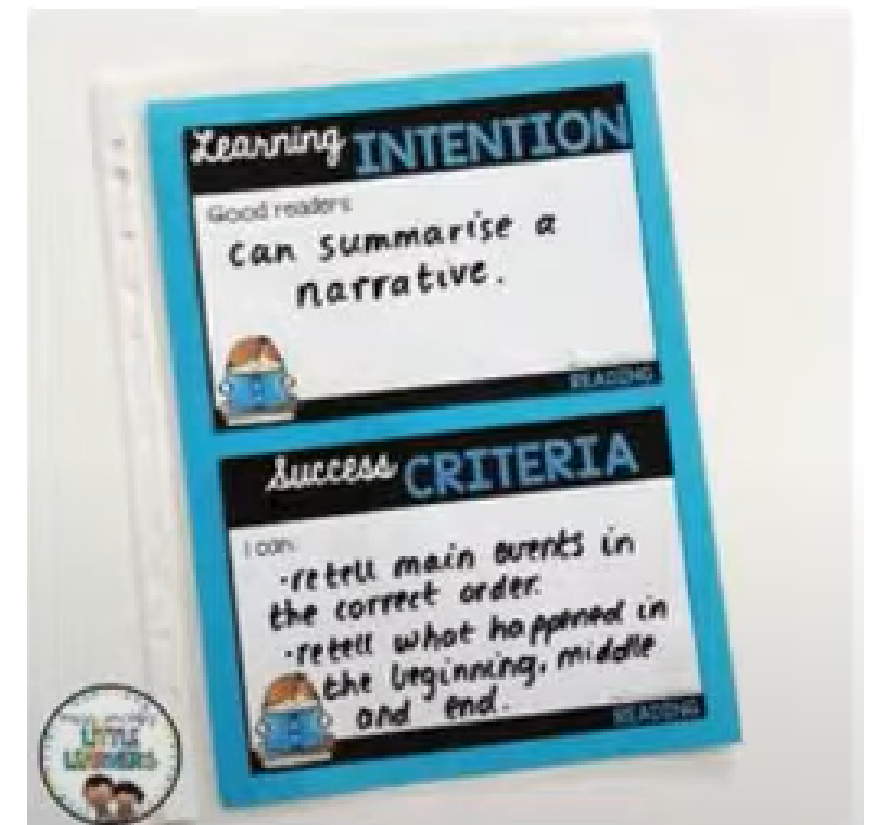
**AUTORREGULACIÓN
METACOGNITIVA**

Podemos pasar o poder da avaliación aos nosos alumnos e alumnas?



Características das personas que saben autorregularse

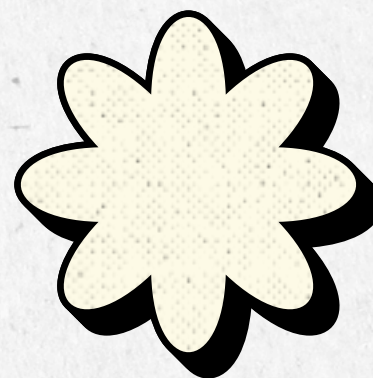
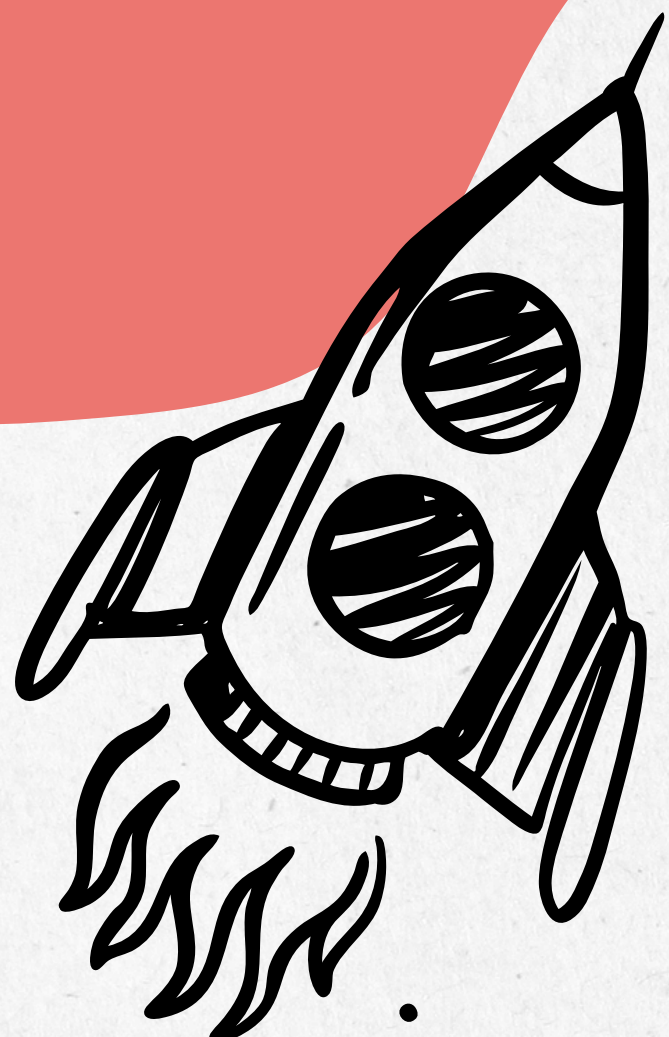
- Identifican os obxectivos das actividades (saben porque a fan)
- Antes de facer a tarefa anticipan e planifican as principais accións que é necesario poñer en práctica (Base de orientación).
- Identifican os criterios de avaliación



Estratexias avaliativas

- Introducir ferramentas/instrumentos variados
- Refacer os boletins de notas introducindo información cualitativa
- Revisión do currículo
- Acordar puntos de mellora nas prácticas de avaliación
 - probas iniciais en cada tema
 - seguimento individualizado
 - mais feedback e menos notas
 - introducir o portfolio
 - introducir test rápidos, exit tickets...
 - non correxir traballos escritos: autoavaliación e coavaliación
 - compartir recursos





CHOIVA DE IDEAS

situacións de aprendizaxe



INTEF

CEDEC

PROGRÁMAME

XERADOR DE SA

DESEÑO INVERSO

**IDENTIFICAR
RESULTADOS
DESEXADOS**

1

**Competencias
específicas**

SABER
SABER FACER
SABER SER

que queremos que aprendan?

**AVALIAR
EVIDENCIAS**

2

**Criterios de avaliação
Evidencias**

Proceso
Progreso
Producto

cal é o resultado desexado ao final?

**ACTIVIDADES
RECURSOS**

3

**Actividades
Recursos**

Agrupamentos

deseño

SITUACIÓN DE APRENDIZAXE

TÍTULO

ETAPA E CURSO

DATA

Version:



METODOLOXÍA



COMPETENCIAS CLAVE



DESCRICIÓN E XUSTIFICACIÓN



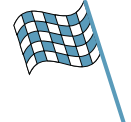
ACTIVIDADE INICIAL



RECURSOS



CONCRECIÓN CURRICULAR



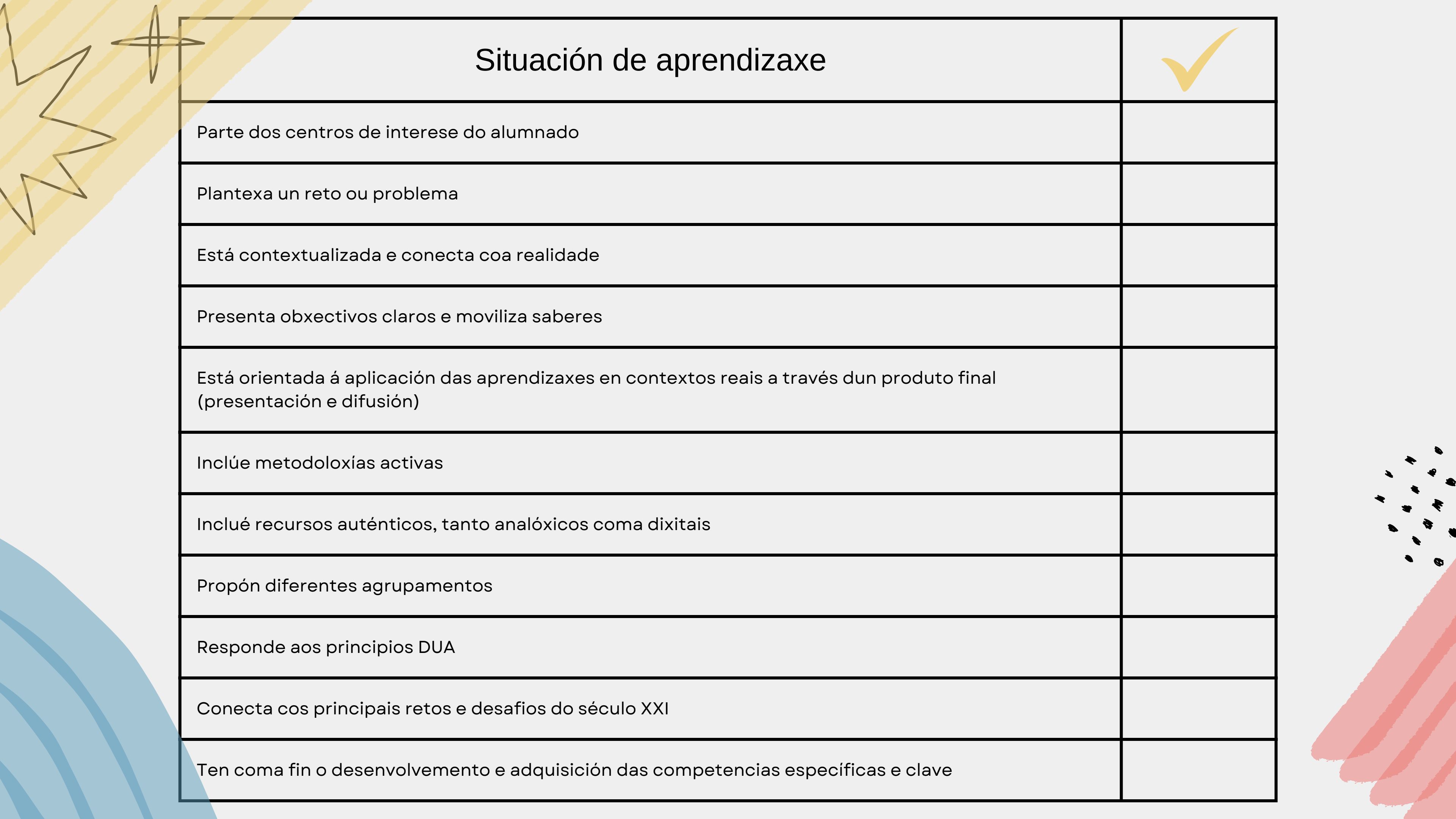
ACTIVIDADE FINAL



VISIÓN GLOBAL



AVALIACIÓN



Situación de aprendizaxe	✓
Parte dos centros de interese do alumnado	
Plantexa un reto ou problema	
Está contextualizada e conecta coa realidade	
Presenta obxectivos claros e moviliza saberes	
Está orientada á aplicación das aprendizaxes en contextos reais a través dun produto final (presentación e difusión)	
Inclúe metodoloxías activas	
Inclúe recursos auténticos, tanto analóxicos coma dixitais	
Propón diferentes agrupamentos	
Responde aos principios DUA	
Conecta cos principais retos e desafíos do século XXI	
Ten coma fin o desenvolvemento e adquisición das competencias específicas e clave	



**TAREFA: Deseñamos un xogo no que
desenvolvemos o pensamento
computacional**



Secuencia didáctica

Actividade inicial

Visualización dun vídeo



Grupos de sabios

Busca de información especializada e posta en común

Deseño do xogo

Creacións das tarxetas, dinámica e regras do xogo (instrucións)

Presentación dos xogos

Preparación dunha exposición oral do xogo

Xornada xogona

Sesión de proba de todos os xogos deseñados

Avaliación

- Base de orientación para facer a busca de información
- Lista de cotexo

Lista de cotexo

Rúbrica

Diana (autoavaliación)

IDENTIFICACIÓN			
TAREFA OU RETO: Xogo do corpo			
ETAPA:	EP	NIVEL:	1º
PROFESORADO:		María Nimo	
AREA/S:	ciencias da natureza, ciencias sociais		
DESCRICIÓN			
Nesta S.A. o alumnado deseñará un xogo sobre as distintas partes do corpo como produto final. O xogo permitirá ademais traballar o pensamento computacional a través dun taboleiro e un robot de chan.			
XUSTIFICACIÓN			
O xogo como motor da aprendizaxe.			
Coñecemento e descubrimento do noso propio corpo.			
Desenvolvemento das CC e dos ODS3 e ODS4			

METODOLOXÍA			
Aprendizaxe Baseada en Retos			
CONCRECIÓN CURRICULAR			
ÁREA	C. AVALIACIÓN	OBX	DESCRITORES OPERATIVOS
Ciencias da natureza	CA1.1	OBX1	CCL1; CCL2; CCL3 STEM2; STEM4; CD1; CD2; CC4
	CA1.2	OBX1	
	CA1.4	OBX1	
	CA2.5	OBX2	STEM5; CPSAA1; CPSAA2; CPSAA3; CC3
	CA4.1	OBX5	CCL3; CP1; STEM4; CD1; CD2; CD3; CD4;
	CA4.2	OBX6	STEM3; STEM4; CD5; CPSAA3; CPSAA4;
	CA4.3	OBX6	CPSAA5; CE1; CE3; CCEC4
Educación plástica e visual	CA2.1	OBX3	CCL1; CP1; CD2, CPSAA5; CC2; CE1; CE3; CCEC3; CCEC4
	CA2.2	OBX3	
	CA2.3	OBX4	CCL1; CP3; STEM3; CC2; CE1; CE3; CCEC3; CCEC4
	CA2.4	OBX4	
	CA2.5	OBX4	
	CA2.6	OBX4	
Lingua galega e literatura	CA2.1	OBX2	CCL2; CP2; STEM1; CD3; CPSAAA3; CC3
	CA2.2	OBX2	
	CA2.6	OBX3	CCL1; CCL3; CCL5; CP2; STEM1; CD2;CD3; CC2; CE1
	CA4.1	OBX6	CCL3; CD1; CD2; CD3; CD4; CPSAA5; CC2; CE3
	CA4.2	OBX6	
	CA4.3	OBX6	



Cuestionario de valoración





MOITAS GRAZAS!

maria@dismedia.gal

