

CONCEPTOS CLAVE

para la programación didáctica y las unidades



1

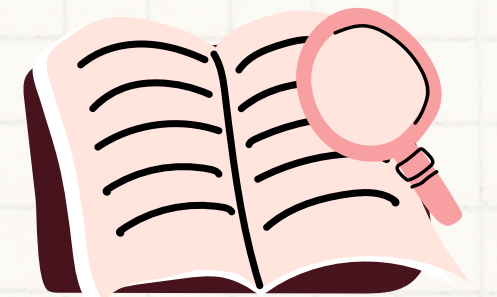
CONCEPTOS 1

Clave para la programación

HILO CONDUCTOR

¿QUÉ ES?

-  ¿Qué es?
 - Es el eje central que une todas las Unidades de Programación Didáctica (UPD).
-  ¿Para qué sirve?
 - Da sentido global a toda la programación.
 - Favorece la motivación del alumnado.
 - Aporta cohesión entre las situaciones de aprendizaje (SdA).
 - Facilita la organización y el diseño de las unidades.



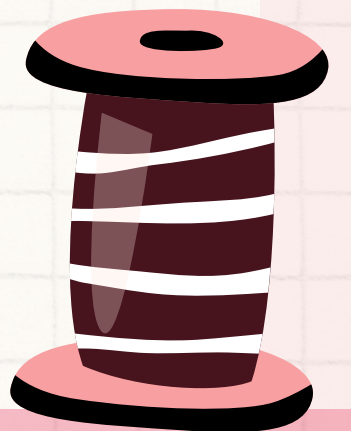
CONCEPTOS 1

Clave para la programación

MATERIAL DE HILO

¿QUÉ ES?

- 👁️ Características
 - Visualmente atractivo y llamativo.
 - Adaptado al nivel y necesidades del alumnado.
- 🧭 Funciones
 - Guía del alumnado (ayuda a ubicar cada unidad en el tiempo y en el espacio).
 - Recordatorio de aprendizajes previos.
 - Motivación ante lo que está por venir.
- 💡 Puede presentarse en forma de mapa, diario de viaje, cartel, mural, línea del tiempo, etc.






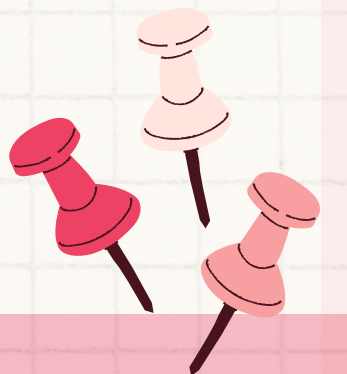
CONCEPTOS 1

Clave para la programación

CENTROS DE INTERÉS.....

¿QUÉ SON?

-  ¿Qué son?
 - Son los bloques o temas clave en los que se fragmenta el hilo conductor.
-  Conexiones
 - Se convierten en el despliegue de cada Situación de Aprendizaje (SdA).
 - Están vinculados a:
 - Contenidos transversales
 - ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible)
 - Retos del siglo XXI
-  Permiten un enfoque globalizado y contextualizado de la enseñanza.






CONCEPTOS 1

Clave para la programación



EJEMPLOS...

LENGUA: “LA AGENCIA DE DETECTIVES LITERARIOS”

-  **Definición:** Los alumnos forman parte de una agencia de investigación lingüística que recibe casos relacionados con problemas de comunicación reales y actuales. A través de estos casos, deben utilizar el lenguaje como herramienta para comprender, expresarse, convivir mejor y transformar su entorno.
-  **Material de hilo:**
 - Un tablón digital (tipo Genially o mural en clase) con los “casos” literarios por resolver, pasaportes de detective, carnés, lupa, archivos secretos...
-  **Centros de interés:**
 - Educación emocional.
 - El entorno cercano.
 - Diversidad lingüística y cultural
 - Alfabetización mediática (fake news).






CONCEPTOS 1

Clave para la programación



EJEMPLOS...

MATES: HILO CONDUCTOR: ÉRASE UNA VEZ... LAS MATEMÁTICAS

-  **Definición:** El alumnado se convierte en protagonista de una colección de cuentos matemáticos. A través de cada historia, deberán resolver retos que ayudan a los personajes a superar conflictos reales relacionados con el uso responsable de recursos, la toma de decisiones, la igualdad o la sostenibilidad.
-  **Material de hilo:**
 - Libro gigante del aula con cuentos ilustrados por el alumnado, Póster "cuentaKilómetros" donde se registra el avance por los capítulos (un capítulo por unidad). Marca páginas de logros matemáticos. Cofre con objetos mágicos: dados, tarjetas, juegos y problemas "hechizados".
-  **Centros de interés:**
 - Cada centro de interés sería un cuento relacionado con las matemáticas,; cuento real o de creación por el docente






CONCEPTOS 1

Clave para la programación



EJEMPLOS...

NATURALES: FOTOGRAFIANDO LA VIDA

-  **Definición:** Los alumnos se convierten en fotógrafos científicos que recorren distintos entornos para capturar la belleza, la diversidad y los problemas del planeta. A través de cada reportaje, descubren fenómenos naturales, hábitos saludables y retos ecológicos reales.
-  **Material de hilo:**
 - Pasaporte de fotógrafo/a con insignias por misión completada. Galería de aula con fotos, esquemas, dibujos y textos científicos
 - Diario de campo fotográfico con anotaciones, observaciones, mediciones y reflexiones
 - Cámara simbólica (de cartón o real).
-  **Centros de interés:**
 - El cuerpo humano, hábitos saludables, animales, plantas, los materiales, los inventos...






CONCEPTOS 1

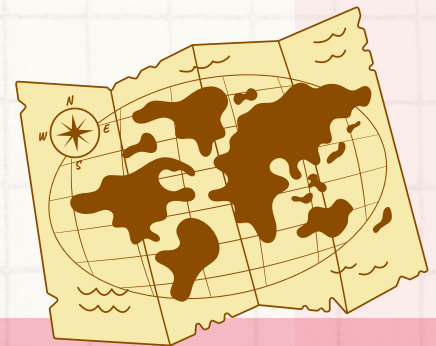
Clave para la programación



EJEMPLOS...

SOCIALES: VIAJEROS POR EL MUNDO

-  **Definición:** El alumnado se convierte en una agencia de viajes culturales y sostenibles. A lo largo del curso, recorrerán distintos lugares y épocas, documentando lo que ven, comparando formas de vida y reflexionando sobre cómo construir un mundo más justo y habitable para todos.
-  **Material de hilo:**
 - Pasaporte del viajero/a con sellos por cada destino. Mapa interactivo del aula con los recorridos realizados. Maleta de aprendizajes donde guardan productos, recuerdos y reflexiones. Diario de viaje con registros históricos, sociales y personales
-  **Centros de interés:**
 - Entorno cercano (el barrio), línea del tiempo (la familia), las culturas, civilizaciones antiguas, viaje al pasado de mi ciudad, viaje al futuro...






CONCEPTOS 1

Clave para la programación



EJEMPLOS...

MÚSICA: LOS COMPOSITORES NOS INVITAN A SU MUNDO

-  **Definición:** El alumnado recibe invitaciones de distintos compositores a lo largo del curso. Cada uno los introduce en su época, su estilo y sus preocupaciones sociales y culturales. A través de sus obras, se exploran no solo aspectos musicales, sino también valores, emociones y retos del mundo actual.
-  **Material de hilo:**
 - Libro de invitaciones (con cartas de cada compositor). Álbum de “cromos” musical con cromos de cada compositor visitado. Muro de los sonidos con fragmentos, biografías, códigos QR y creaciones del alumnado. Mapa sonoro del aula donde se ubican los estilos y épocas trabajadas
-  **Centros de interés:**
 - Cada centro de interés será un compositor musical.