



# CONCEPTOS CLAVE

para la programación didáctica y las unidades

2

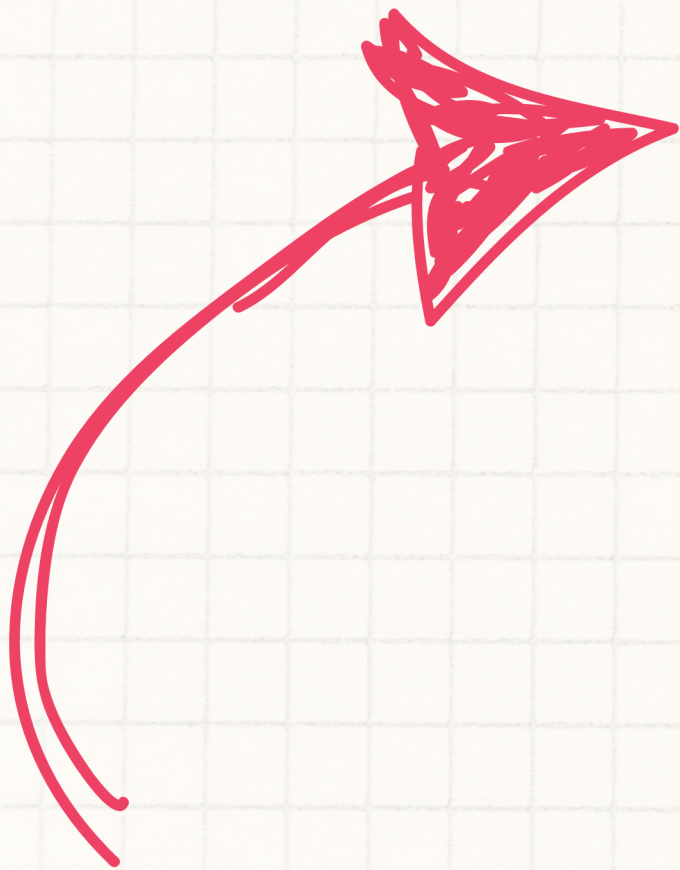


# CONCEPTOS 2

Clave para la programación



ORDEN 130/2023



6. Cada unidad de programación didáctica incluirá, por su parte, los siguientes elementos:
- a) Relación de competencias específicas que abarca y criterios de evaluación asociados a las mismas.
  - b) Los contenidos del ciclo que se van a movilizar (conocimientos, destrezas y actitudes).
  - c) Las actividades y situaciones de aprendizaje, que se concretarán en actuaciones que permitan el desarrollo de las competencias y la movilización de los contenidos.
  - d) Recursos propios y específicos, de acuerdo con las actuaciones planteadas.
  - e) Instrumentos de evaluación que posibiliten la valoración del proceso de aprendizaje conforme a los criterios de evaluación establecidos. A cada instrumento de evaluación se asociará un criterio de calificación, entendido como la proporción del valor de la calificación total de la unidad de programación didáctica.

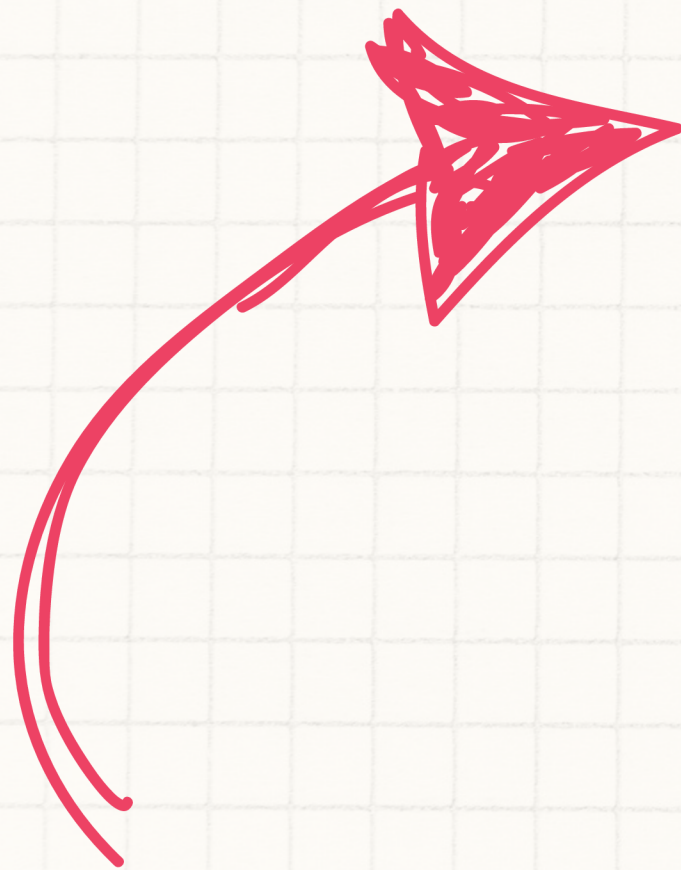


# CONCEPTOS 2

Clave para la programación



## CONVOCATORIA 2024



### Cada unidad de programación didáctica incluirá:

- 1.1 Selección de competencias específicas y criterios de evaluación asociados, del área y ciclo seleccionados.
- 1.2 Movilización de contenidos con acuerdo al ciclo (conocimientos destrezas y actitudes) del área seleccionada.
- 1.3 Relación de actividades o situaciones de aprendizaje que, a través de la movilización de los contenidos, contribuyan al desarrollo y /o consecución de las competencias específicas.
- 1.4 Conexión de las actividades con los criterios de evaluación.
- 1.5 Recursos propios y específicos, de acuerdo con las actuaciones planteadas.
- 1.6 Instrumentos de evaluación que permiten valorar el criterio de evaluación y que están conectados con las actuaciones planteadas.
- 1.7 Criterios de calificación asociados a cada instrumento de evaluación.



# CONCEPTOS 2

Clave para la programación



## ¿QUÉ DEBEN INCLUIR SÍ O SÍ?

- Título.
- Ciclo.
- Curso.
- Trimestre.
- N° de sesiones.
- Temporalización (Fechas).
- Competencias específicas relacionadas con los criterios de evaluación.
- Contenidos transversales
- ODS, Retos S.XXI, relación con otras áreas.

- Contenidos (bloques + conocimientos, destrezas y actitudes).
- Actividades + 1 situación de aprendizaje = en forma de actuaciones.
- Recursos propios y específicos.
- Actividades evaluables + criterio de evaluación + instrumento de evaluación + criterio de calificación (relacionados).

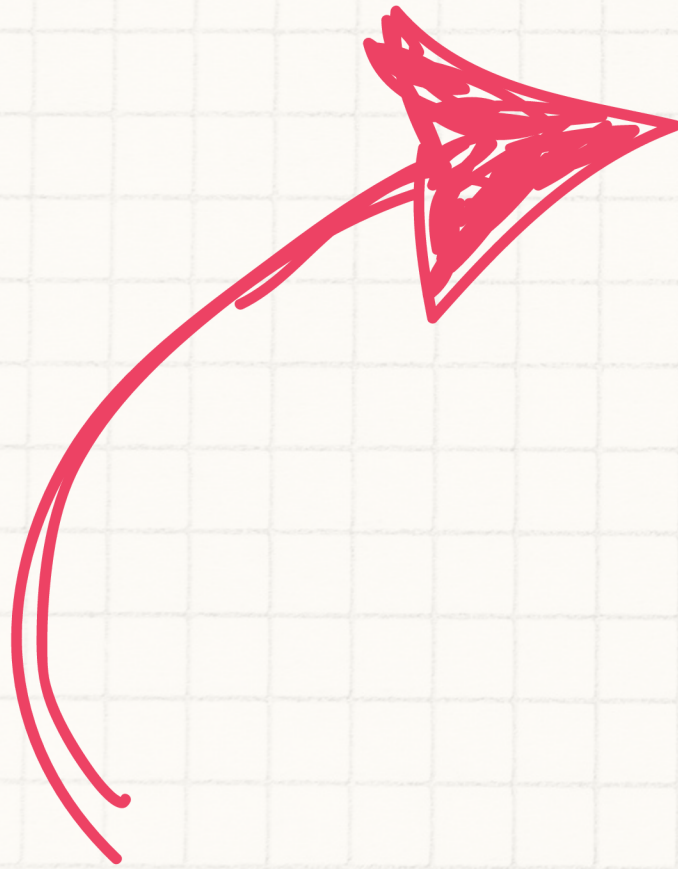




# CONCEPTOS2

## Clave para la programación

### ANEXO III REAL DECRETO 157/2022



#### ANEXO III

##### Situaciones de aprendizaje

El desarrollo de las competencias clave del Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, que se concretan en las competencias específicas de área de la etapa, se ve favorecido por el desarrollo de una metodología didáctica que reconozca al alumnado como agente de su propio aprendizaje. Para ello es imprescindible la implementación de propuestas pedagógicas que, partiendo de los centros de interés de los alumnos y alumnas, les permitan construir el conocimiento con autonomía y creatividad desde sus propios aprendizajes y experiencias. Las situaciones de aprendizaje representan una herramienta eficaz para integrar los elementos curriculares de las distintas áreas mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad.

Para que la adquisición de las competencias sea efectiva, las situaciones de aprendizaje deben estar bien contextualizadas y ser respetuosas con las experiencias del alumnado y sus diferentes formas de comprender la realidad. Estas situaciones concretan y evalúan las experiencias de aprendizaje del alumnado y deben estar compuestas por tareas de creciente complejidad, en función de su nivel psicoevolutivo, cuya resolución conlleve la construcción de nuevos aprendizajes. Con ellas se busca ofrecer al alumnado la oportunidad de conectar sus aprendizajes y aplicarlos en contextos cercanos a su vida cotidiana, favoreciendo su compromiso con el aprendizaje propio. Así planteadas, las situaciones de aprendizaje constituyen un componente que, alineado con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje, permite aprender a aprender y sentar las bases para el aprendizaje durante toda la vida fomentando procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado.

El diseño de las situaciones de aprendizaje debe suponer la transferencia de los aprendizajes adquiridos por parte del alumnado, posibilitando la articulación coherente y eficaz de distintos conocimientos, destrezas y actitudes propios de esta etapa. Las situaciones deben partir del planteamiento de unos objetivos claros y precisos que integren diversos saberes básicos. Además, deben proponer escenarios que favorezcan diferentes tipos de agrupamientos, desde el trabajo individual al trabajo en grupos, permitiendo que el alumnado vaya asumiendo responsabilidades personales progresivamente y actúe de forma cooperativa en la resolución creativa del reto planteado. Su puesta en práctica debe implicar la producción y la interacción oral e incluir el uso de recursos auténticos en distintos soportes y formatos, tanto analógicos como digitales. Las situaciones de aprendizaje deben fomentar aspectos relacionados con el interés común, la sostenibilidad o la convivencia democrática, esenciales para que el alumnado se prepare para responder con eficacia a los retos del siglo XXI.



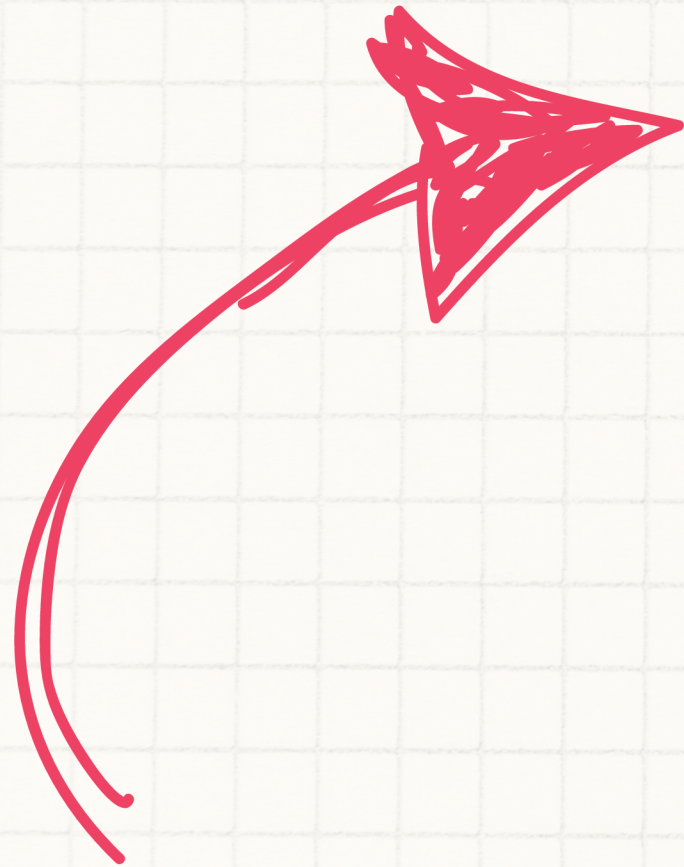


# CONCEPTOS 2

Clave para la programación



## ANEXO III REAL DECRETO 157/2022



- Parten de los **centros de interés** del alumnado, lo que garantiza su relevancia y significado.
- Permiten construir el **conocimiento de forma autónoma**, creativa y cooperativa, favoreciendo la participación activa y la autoestima.
- Integran los elementos curriculares de **distintas áreas** mediante **tareas y actividades de creciente complejidad**.
- Promueven procesos pedagógicos flexibles y accesibles, respetando los ritmos, necesidades y diversidad del alumnado, en línea con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (**DUA 3.0**).

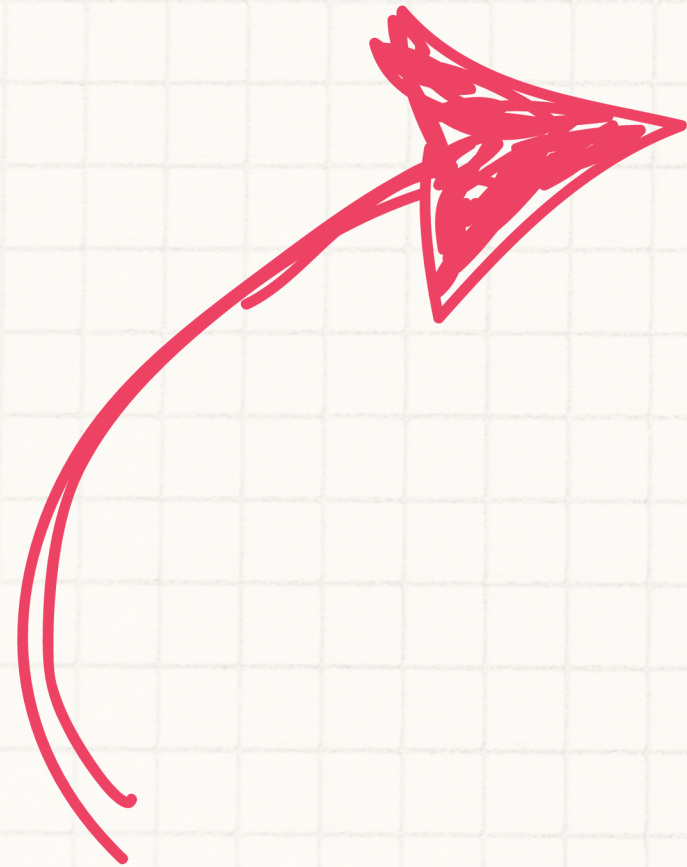


# CONCEPTOS 2

## Clave para la programación



ANEXO III  
REAL DECRETO  
157/2022



- Presentan **objetivos claros** y precisos, que integran diversos saberes básicos.
- Facilitan la transferencia del aprendizaje a **contextos reales** y cercanos a la vida del alumnado.
- Proponen escenarios que favorecen **distintos agrupamientos**, desde el trabajo individual al cooperativo, para resolver retos de forma creativa.
- Impulsan la **producción e interacción oral**, y fomentan el uso de recursos auténticos en diversos formatos (**analógicos y digitales**).
- Fomentan valores como el **interés común**, la **sostenibilidad** o la **convivencia democrática**, fundamentales para preparar al alumnado ante los **retos del siglo XXI**.



# CONCEPTOS 2

Clave para la programación



## ¿QUÉ DEBEN INCLUIR SÍ O SÍ?

- Centro de interés.
- Aprendizaje autónomo (TIENEN QUE CREAR ELLOS).
- Trabajo cooperativo.
- Relación con otras áreas.
- Actividades de creciente complejidad (EJERCICIO - ACTIVIDAD - TAREA FINAL).
- DUA 3.0
- Objetivos de aprendizaje.
- Contextos reales y cercanos al alumno.
- Interacción oral.
- Recursos analógicos y digitales.
- Relacionada con temas de interés común: sostenibilidad, ODS, convivencia democrática, retos del S.XXI.





# CONCEPTOS 2

Clave para la programación

# PRODUCTOS FINALES.....

## ¿QUÉ ES?

- El producto final **es el resultado tangible** que el alumnado realiza al final de la situación de aprendizaje.
- No es solo una evidencia del proceso educativo, sino también una oportunidad para que los peques demuestren su creatividad, autonomía y comprensión de los contenidos trabajados.

## ¿CÓMO LLEGAMOS A ÉL?

- Siguiendo esta secuencia didáctica:
  - EJERCICIO - ACTIVIDAD - TAREA FINAL (el producto)





# CONCEPTOS 2

Clave para la programación

# PRODUCTOS FINALES

## EJERCICIO

- Repetir - memorizar - reproducir

## ACTIVIDAD

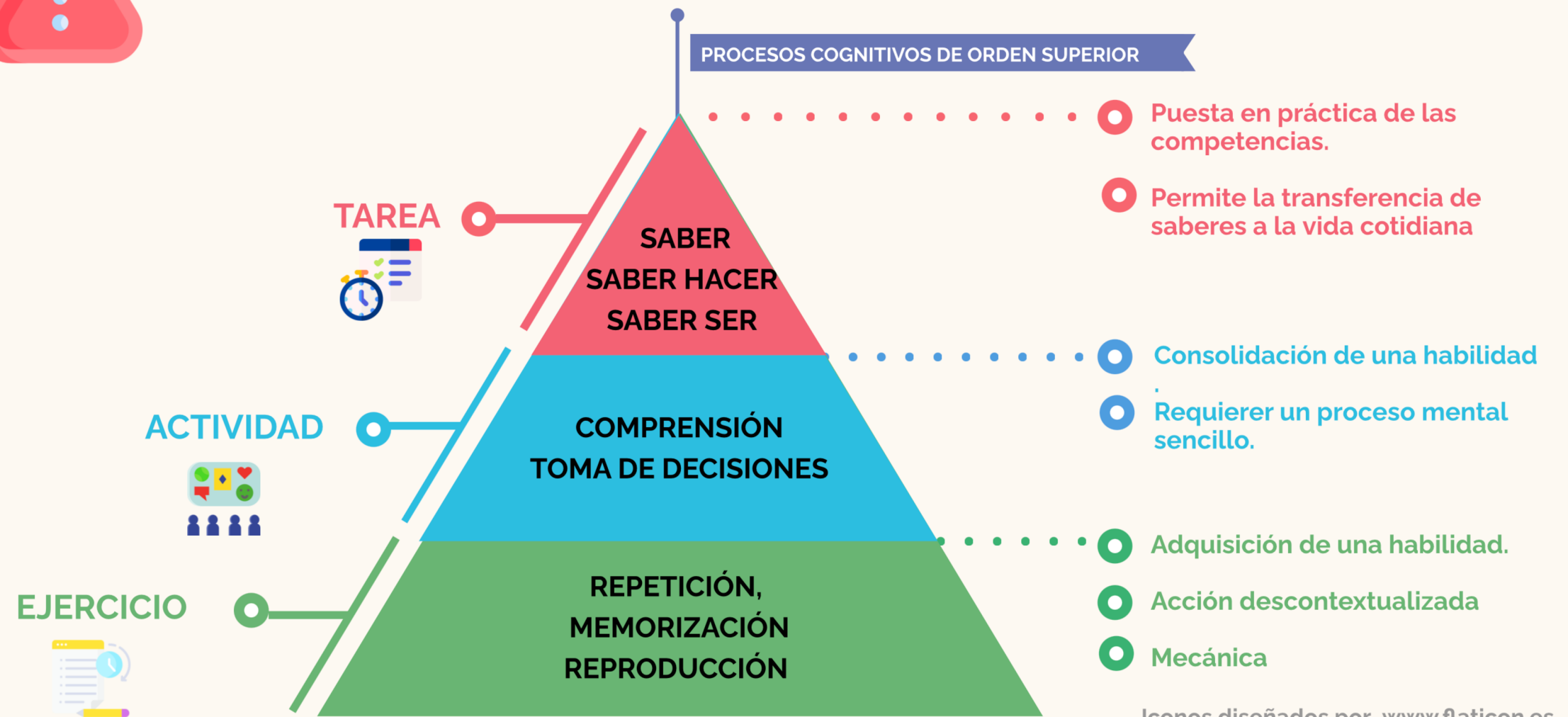
- Comprensión, toma de decisiones.

## TAREA FINAL

- Práctica competencial



## EJERCICIO, ACTIVIDAD Y TAREA





# CONCEPTOS 2

Clave para la programación

# PRODUCTOS FINALES.....

## POSIBLES FORMATOS CON TECNOLOGÍA



1. Podcast.
2. Radio escolar.
3. Sitio web.
4. Genially.
5. Stop Motion.
6. Montaje de vídeo.
7. Trailer.
8. Audiolibro
9. Collage
10. Presentación.

11. Pizarra online con canva
12. Post para redes sociales
13. Carrousel de infografías.
14. Infografía con canva.
15. Flyers.
16. Entradas a eventos.
17. Vídeo tutorial
18. Campaña publicitaria.
19. News letters
20. Juegos digitales.
21. Programa para evento.



# CONCEPTOS 2

Clave para la programación

# PRODUCTOS FINALES.....

## POSIBLES FORMATOS SIN TECNOLOGÍA



- 22. Mural.
- 23. Póster.
- 24. Eje cronológico.
- 25. Maqueta.
- 26. Experimentos.
- 27. Mapas mentales.
- 28. Redacción.
- 29. Cuento
- 30. Cómic

- 31. Poemas.
- 32. Monólogo.
- 33. Tertulia dialógica.
- 34. Role play.
- 35. Teatro.
- 36. Debate.
- 37. Exposición oral.
- 38. Lapbook
- 39. Díptico o tríptico.
- 40. Un baile
- 41. Un juego



# CONCEPTOS 2

Clave para la programación

# PRODUCTOS FINALES.....

## ¿QUÉ? ¿CÓMO? ¿PARA QUÉ?

- ¿qué?: Conocer y tomar conciencia del cuerpo, así como de las emociones y sentimientos propios y ajenos,
- ¿cómo?: aplicando el conocimiento científico
- ¿para qué?: para favorecer la salud física y mental.



# CONCEPTOS 2

Clave para la programación

# PRODUCTOS FINALES.....

## EJEMPLO: NATURALES

Conocer y tomar conciencia del cuerpo, así como de las emociones y sentimientos propios y ajenos, aplicando el conocimiento científico para favorecer la salud física y mental.



### Posible producto final:

- Diario del bienestar: El alumnado creará un diario personal donde irá anotando lo que aprende sobre su cuerpo, emociones y hábitos saludables. En él, registrarán cómo se sienten cada día, qué actividades les ayudan a estar mejor y pequeños retos para mejorar su bienestar. A lo largo del proyecto, descubrirán cómo funciona su cuerpo, aprenderán a reconocer y gestionar emociones y explorarán hábitos saludables basados en la ciencia para cuidar su salud física y mental. El diario puede incluir dibujos, pegatinas, gráficos, frases motivadoras o incluso audios y vídeos si se hace en formato digital.



# CONCEPTOS 2

Clave para la programación

# PRODUCTOS FINALES.....

## EJEMPLO: MÚSICA



Descubrir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, para desarrollar la curiosidad y el respeto por la diversidad.

### Posible producto final:

- Concierto por un mundo mejor: El alumnado organizará un mini concierto o festival musical con canciones que representen diferentes culturas, géneros y épocas, destacando la importancia de la música como forma de unión y expresión.



# CONCEPTOS 2

Clave para la programación

# PRODUCTOS FINALES.....

## EJEMPLO: LENGUA CASTELLANA



Producir textos escritos y multimodales, con corrección gramatical y ortográfica básicas, secuenciando correctamente los contenidos y aplicando estrategias elementales de planificación, textualización, revisión y edición, para construir conocimiento y para dar respuesta a demandas comunicativas concretas.

### Posible producto final:

- Revista digital de aula: El alumnado creará una revista digital colaborativa para compartir con la comunidad educativa, donde publicará textos de distintos tipos (narrativos, informativos, argumentativos, etc.), aplicando estrategias de planificación, escritura, revisión y edición para mejorar su expresión escrita y responder a diferentes necesidades comunicativas.



# CONCEPTOS 2

Clave para la programación

# PRODUCTOS FINALES.....

## EJEMPLO: MATEMÁTICAS



Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, relacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.

### Posible producto final:

- Detectives matemáticos, las mates en el mundo real : El alumnado creará un diario o reportaje visual donde recopilará ejemplos de matemáticas aplicadas en la vida cotidiana y en otras áreas del conocimiento.