

PLANTILLA DE PROGRAMACIÓN DE SITUACIONES DE APRENDIZAJE (LOMLOE)

Plantilla de programación de situaciones de aprendizaje (LOMLOE)

Título	
Nivel y curso:	
Áreas/materias implicadas	
Contexto	

Temporalización

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
SEP																																
OCT																																
NOV																																
DIC																																
ENE																																
FEB																																
MAR																																
ABR																																
MAY																																
JUN																																

JUSTIFICACIÓN

(Narrativa, enunciado del problema, reto, desafío o tópico generativo que esté contextualizado y significativo para los alumnos, relacionado con ODS/PEG) y como contribuye al perfil de salida

PLANTILLA DE PROGRAMACIÓN DE SITUACIONES DE APRENDIZAJE (LOMLOE)

Metodología	Aprendizaje-servicio		Clase invertida	
	Paisaje de aprendizaje		Aprendizaje cooperativo	
	Proyecto de comprensión		Aprendizaje basado en pensamiento	
	Aprendizaje basado en proyectos		Aprendizaje basado en problemas	
	Design thinkg		Gamificación	
	Aprendizaje basado en juegos		Aprendizaje basado en problemas	
	Visual thinking		Otro	

<p>METODOLOGÍA</p> <p>Puedes hacer referencia a cómo se adaptará la situación de aprendizaje al desarrollo y características de cada niño, garantizando una educación inclusiva. También aborda el Diseño Universal de Aprendizaje, etc.</p>	
<p>TAREA, RETO O PRODUCTO</p> <p>En este apartado vamos a explicar que queremos conseguir con nuestra situación de aprendizaje, detallando el contexto en el que se va a desarrollar, los medios a utilizar, las herramientas necesarias para llevarla a cabo, etc. Por ej: crear una guía de viajes, grabar un telediario, realizar un flipbook o lapbook, creación y diseño de una pagina web, creación de un comic, fotomontaje, creaer la carta de un restaurante, etc.</p>	
<p>EVALUACIÓN</p> <p>Explicar cómo se va a llevar a cabo la evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las técnicas de evaluación - Herramientas de evaluación. - Instrumentos de evaluación - Tipos de evaluación 	

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS*

Competencias
específicas

Descriptor de las
Competencias
clave

Criterios
de
evaluación

Saberes
básicos**

* Estos elementos se pueden encontrar en la concreción curricular de cada comunidad autónoma a través de este [enlace](#).

SECUENCIA DIDÁCTICA (Ordenadas por actividades de entrada, de desarrollo, de cierre y de comunicación)*

Criterios de evaluación	(Código del criterio de evaluación...)
Tipo de tarea/actividad	(Exposición, oral...)
Descripción de la tarea/actividad por orden cronológico	(Descripción de las actividades...) (Útiles y funcionales para el alumno, situadas en contextos cercanos, familiares o significativos, para el alumno). (Importante reflejar los desempeños de competencia digital) (Tener en cuenta fases de la secuencia didáctica: inicio, desarrollo y cierre).
Instrumentos de evaluación	(Rúbrica...)
Agentes de evaluación	(Autoevaluación, heteroevaluación, coevaluación)

* En el diseño de las tareas competenciales no olvidar DUA, ODS/PEG y competencia digital del alumnado.

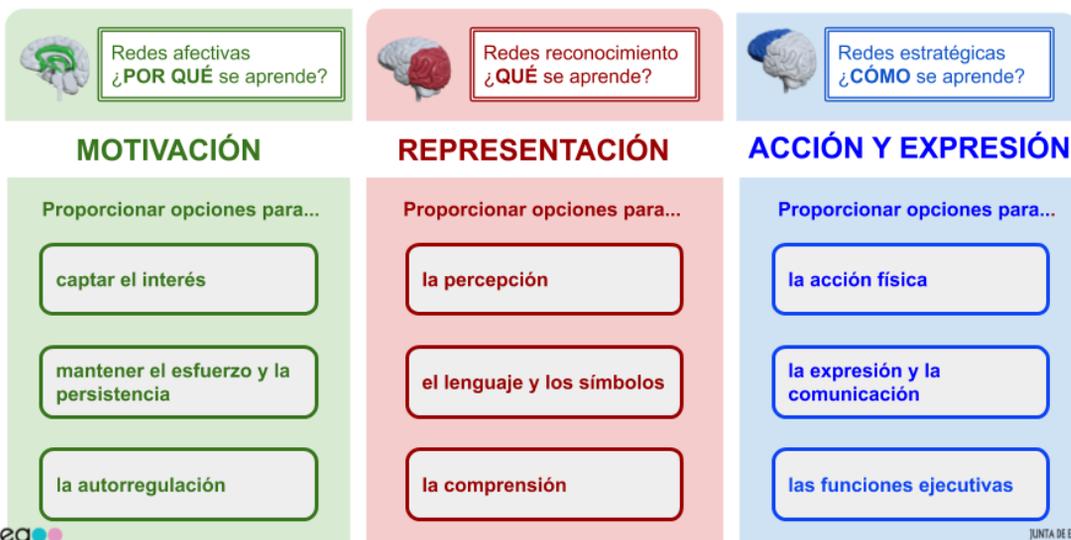
Área del pacto educativo global que se va a trabajar (nuestra visión de los ODS)

- Dignidad y derechos humanos (1, 4, 8)
- Fraternidad y cooperación (2, 3, 6, 10)
- Tecnología y ecología integral (7, 9, 11, 13, 14, 15)
- Educación y promoción de la paz y la ciudadanía (5, 12, 16)
- Cultura y religiones (16, 17)

Diseño Universal para el Aprendizaje



1 forma de atender a la diversidad - 3 principios - 9 pautas



Pautas de Diseño Universal para el Aprendizaje (versión 2.2)

CAST | Until learning has no limits

JUNTA DE EXTREMADURA
Comunidad de Educación y Empleo

