

#5JE_REAventura

V JORNADAS EDIA

RECURSOS EDIA Y S.A.
Relación entre las propuestas
EDIA y la LOMLOE

@susanalobela

@bertamares



Verano educativo tuitero

Los “cambios” legislativos y el debate...

 Jordi Adell lo retwitteó

 **Xavier.M.Celorrío** @xaviermcelorrio · 29min

No, la instrucción magistral no es incompatible con el aprendizaje basado en proyectos (ABP) que, bien estructurado, logra resultados académicos más altos incluso entre alumnado desfavorecido. Dos nuevos estudios lo confirman [@jordi_a](#) [@miguelsoleg](#) [@FMRPc](#)



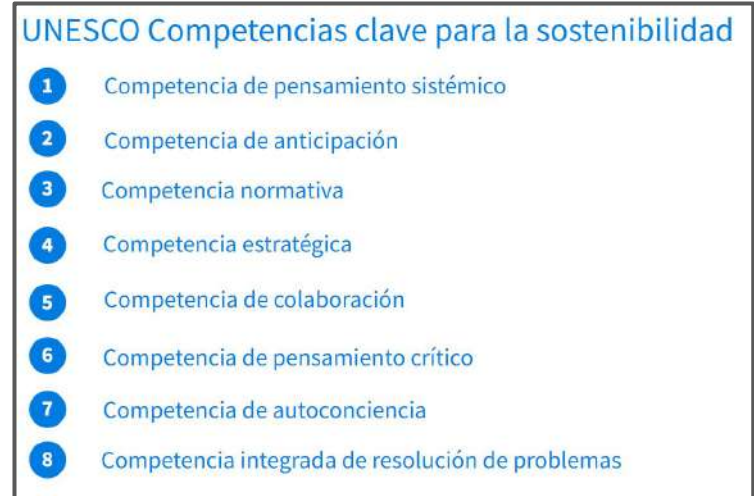
[edutopia.org](https://www.edutopia.org)
New Research Makes a Powerful Case for PBL
Two new gold-standard studies provide compelling evidence that project-based learning is an effective strategy for all students—including...



Lecturas previas recomendadas. El contexto de la ley



Competencias aprendizaje a lo largo de la vida



Competencias para la sostenibilidad



Lecturas previas recomendadas. El contexto de la ley

Principales desafíos educativos para el siglo XXI

 <p>Pensamiento crítico y cultura digital</p> <p>Analizar de manera crítica y aprovechar las oportunidades de todo tipo que ofrece la sociedad actual, en particular, las de la cultura digital.</p>	 <p>Medio ambiente</p> <p>Desarrollar una actitud responsable a partir de la toma de conciencia de la degradación del medio ambiente.</p>  <p>Consumo responsable</p> <p>Identificar los diferentes aspectos relacionados con el consumo responsable.</p>	 <p>Aprender a lo largo de la vida</p> <p>Desarrollar las habilidades que le permitan seguir aprendiendo a lo largo de la vida.</p>  <p>Resolución pacífica de conflictos</p> <p>Entender los conflictos como elementos naturales que deben resolverse de manera pacífica.</p>	 <p>Aceptar la incertidumbre</p> <p>Aceptar la incertidumbre como una oportunidad para articular respuestas más creativas.</p>  <p>Equidad e inclusión</p> <p>Ejercitar la sensibilidad para detectar situaciones de exclusión desde la comprensión de sus causas complejas</p>	 <p>Vida saludable</p> <p>Desarrollar hábitos de vida saludable a partir la comprensión del funcionamiento del organismo y la reflexión crítica sobre los factores internos y externos que inciden en ella.</p>  <p>Proyecto colectivo</p> <p>Sentirse parte de un proyecto colectivo.</p>	 <p>Cooperar y convivir</p> <p>Cooperar y convivir en sociedades abiertas y cambiantes, variando la diversidad personal y cultural.</p>
--	---	--	---	--	---



Reflexiones sobre los claroscuros
en la elaboración de los decretos
curriculares



Algunas dificultades percibidas

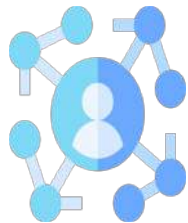
En lo que conocemos cada equipo de trabajo del curriculum ha elaborado **cada área por separado...**

- Es un **error** que puede dificultar la visión competencial.
- Al menos en primaria se podía haber intentado **desarrollar desde las competencias clave o co-elaborar cada área** desde una visión de etapa.
- Las **situaciones de aprendizaje modelo** deberían ser todas **interdisciplinares** o por **ámbitos** (para dar modelos).

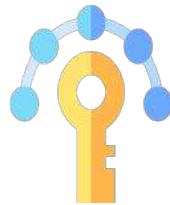




Oportunidades que ofrece



Foco: el perfil de salida competencial.



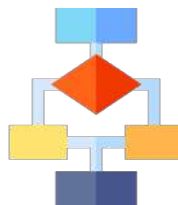
Las competencias específicas facilitan, desde cada área, el logro del perfil.



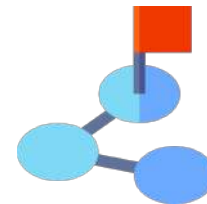
Los saberes básicos son recursos para el logro de competencias.



Orientaciones de diseño de S.A. recomendando propuestas interdisciplinares y/o por ámbitos



Estructura menos rígida.
Curriculum menos denso.



Fomenta la autonomía curricular del centro para el diseño ajustado a su contexto.



Más oportunidades

Profundizar...

2006

Hubble

2020

**en los diseños
competenciales**

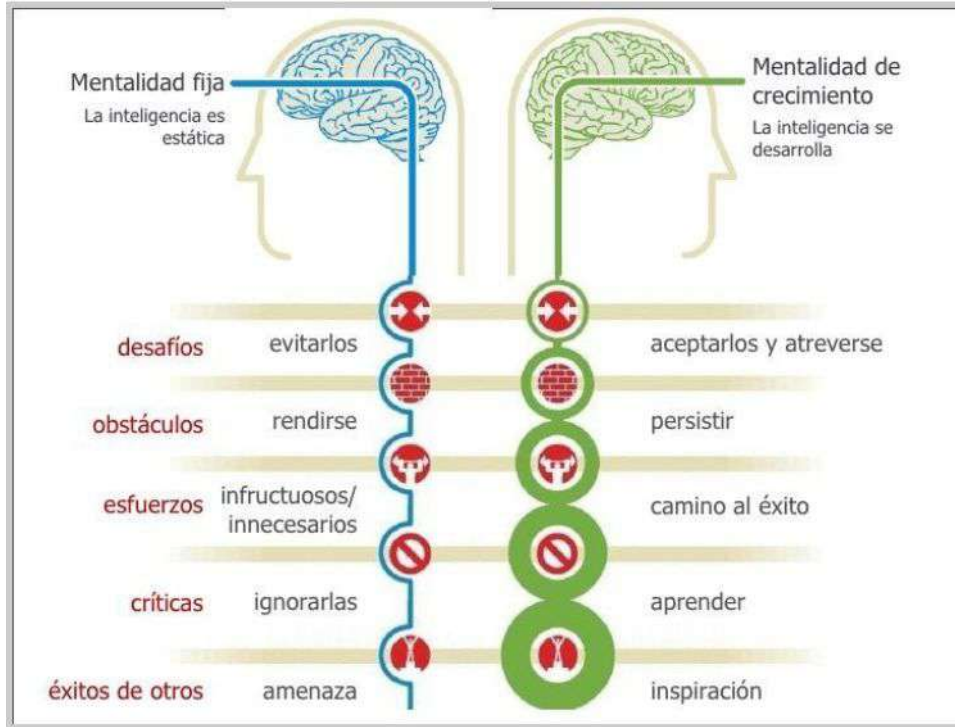
Webb



Actitudes ante este u otros cambios



Mentalidad de crecimiento



Mentalidad fija

Carol Dweck, psicóloga e investigadora

Según el ámbito, funcionamos con una u otra mentalidad



De nuevo leo en Twitter...



Luis M. Iglesias

@luismiglesias



Está bien elaborar tablas resumen (en hojas de cálculo, infografías,...) de competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos #LOMLOE a partir del formato Boletín Oficial de X, pero lo realmente interesante y útil es compartir buenas situaciones de aprendizaje

9:12 a. m. · 10 ago. 2022 · Twitter for Android

4 Retweets 10 Me gusta





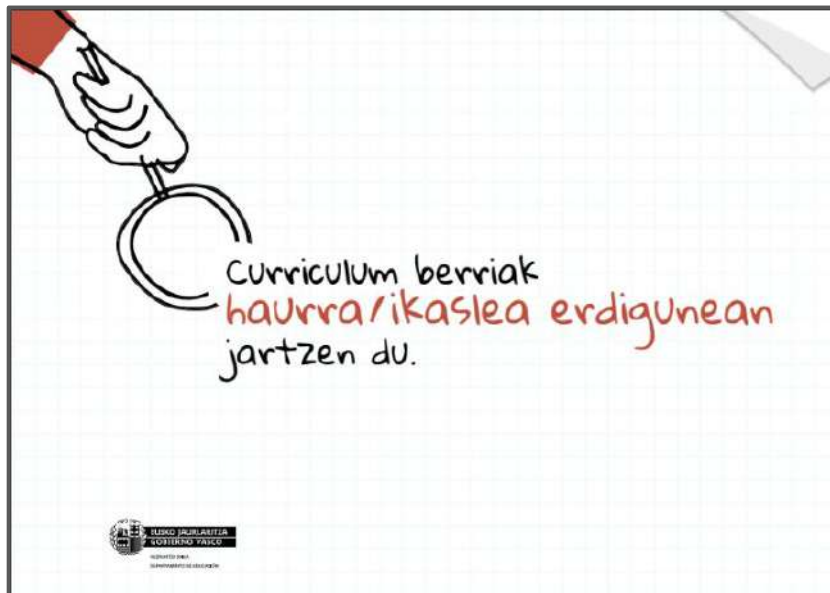
¿Tenemos modelos alineados con la LOMLOE?

¿Son los REA de EDIA modelos de Situación de Aprendizaje (S.A.)?



Contexto para la reflexión

Participación en los grupos de trabajo del curriculum del País Vasco.
Elaboración de Situaciones de Aprendizaje.



Las S.A. diseñadas

Hemos partido de dos recursos EDIA ya elaborados porque cumplen las **condiciones para la enseñanza y el aprendizaje de competencias**.

Hemos considerado en el diseño las **dos capas**: la narrativa y la propuesta curricular.



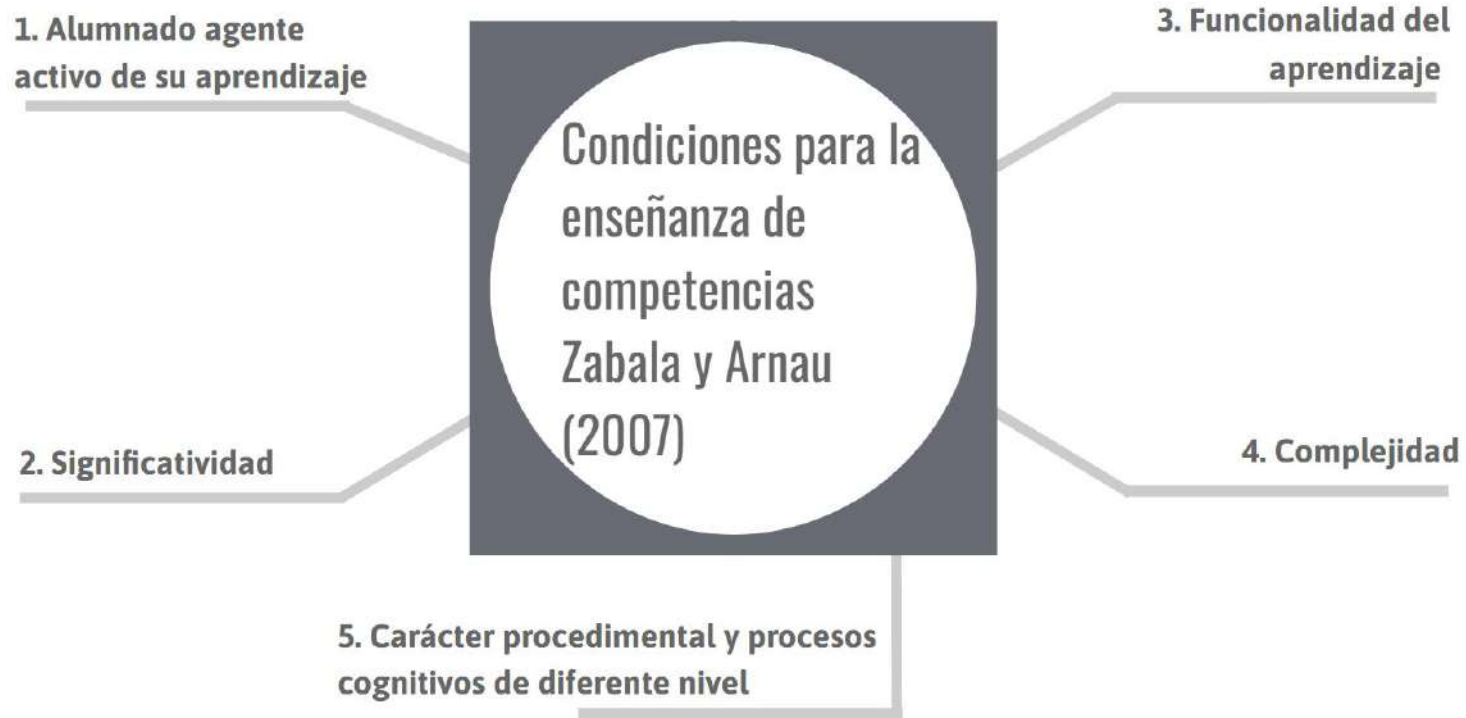
Argia eta zientzia agertokira



Memorias de una mochila



1- Respecto a la enseñanza y el aprendizaje de las competencias





EDIA las cumple :)





2- Respecto a los elementos de una Situación de Aprendizaje

- **La demanda:** El problema/reto, alineado con los retos del s.XXI y con los descriptores del perfil de salida de la etapa que pedimos al alumnado que resuelva.
- **La propuesta al alumnado** basada en los principios de los ambientes de aprendizaje y siendo rigurosos con las condiciones para enseñar competencias.
- **La propuesta curricular:** lo que queremos que el alumnado aprenda. La programación adecuada al contexto y al curriculum de la etapa.

El foco es el aprendizaje, no la enseñanza

*Adaptado de la propuesta de
Jordi Domenech
"Situacions d'Aprenentatge.
Idees per al desplegament
curricular de les Ciències*



¿Por qué los recursos EDIA son perfectos para las S.A.?

- **Propuesta de trabajo-Narrativa**

Es el hilo argumental que se ofrece al grupo-aula y aporta coherencia / significatividad a la propuesta en la que el alumnado es el agente activo. Promueve la autonomía del alumnado.

- **Propuesta curricular competencial**

CONDICIONES A TENER EN CUENTA EN EL DISEÑO (ANEXO III)	
La S.A. parte de la realidad, intereses y motivaciones del alumnado e incluye los grandes retos del siglo XXI (sostenibilidad, convivencia democrática...).	
El eje es la resolución de problemas y retos de forma creativa, cooperativa, autónoma, reflexiva y responsable.	
La propuesta incluye más de un área o es interdisciplinar.	
El alumnado es el agente activo.	
La propuesta de trabajo facilita que asuman responsabilidades y roles, que aprendan a cooperar, que ayuden a reforzar su autoestima, autonomía y reflexión.	
En la propuesta el alumnado presenta su producción final ante una audiencia.	



¿Por qué los recursos EDIA son perfectos para las S.A.?

LAS TAREAS y las ACTIVIDADES:	
Son significativas y de complejidad creciente (Taxonomía de BLOOM).	
Son flexibles, accesibles (DUA) y personalizadas.	
Articulan de manera coherente y eficaz distintos saberes básicos (conocimientos, destrezas y actitudes) propios de la etapa.	
Permiten la transferencia de aprendizajes y facilitan la consecución del perfil de salida.	
Permiten aplicar los conocimientos en contextos de la vida cotidiana.	
Incluyen herramientas metacognitivas y la auto y coevaluación para el aprendizaje permanente.	
Implican la producción y la interacción oral.	
Incluyen el uso de recursos auténticos en distintos soportes y formatos, tanto analógicos como digitales.	

Además, los **proyectos EDIA contribuyen** especialmente a la **competencia digital**: modelo de uso de recursos cc, respeto de las autorías, trabajo con herramientas digitales, productos digitales, etc.



¿Qué elementos de los actuales recursos son válidos?
¿Qué otros elementos se pueden añadir y/o modificar?



En la narrativa

MANTENER:

- La estructura: tareas iniciales, de desarrollo y finales
- La metacognición
- Las tareas y productos parciales y finales
- Los agrupamientos propuestos
- Las herramientas de evaluación: rúbricas, listas de cotejo, dianas.
- La hetero, auto y co-evaluación. Evaluación formativa.
- ...





El reto, meta...

Entre la realidad y el deseo. ¿Eres romántico o realista?

Lengua y Literatura · 3º y 4º de ESO

ENTRE LA REALIDAD Y EL DESEO. ¿ERES ROMÁNTICO O REALISTA?

1º Nuestro proyecto

2º Leemos y hablamos sobre Literatura

3º Investigamos y aprendemos

4º Creamos y recordamos

5º Nuestro legado para el futuro

cedec

CC BY NC ND

Reuse Condiciones de uso <> Incrustar



Este REA es el primero de una serie de proyectos centrados en el trabajo con los textos literarios que tiene por nombre "Somos Literatura". Todos ellos están ligados a una hipótesis o pregunta de partida: ¿qué pasaría si desapareciese la Literatura, si desapareciesen los libros? Para responder a esta hipótesis y colaborar en la salvaguarda de una hipotética desaparición de los libros, el alumnado recorre el siglo XIX y XX para leer, investigar y recrear los modos de escribir Literatura de los diferentes movimientos literarios de cada época.

Contenidos: ▶ Educación literaria: Romanticismo y Realismo

▶ Comunicación oral: Escuchar y hablar ▶ Comunicación escrita:

Leer y escribir

Número de sesiones: 18

▶ Ver en navegador

▶ Opciones de descarga



La metacognición



Diario de viaje

Ahora que ya tenemos preparadas las maletas y nos disponemos a partir rumbo a la Baja Edad Media, es necesario que nos detengamos unos minutos a reflexionar sobre lo que vamos a hacer y cómo lo vamos a llevar a cabo.



Diario de aprendizaje

Después de finalizado este bloque de tareas o actividades, es el momento de revisar el trabajo que hemos hecho y anotar nuestras impresiones en el diario de aprendizaje.

Abriremos una nueva entrada en nuestro diario de aprendizaje con el título de este apartado: "**¿Pueden existir personas gigantes?**".

Antes de redactar la entrada es conveniente que hagamos una reflexión previa que nos permita conocer nuestro grado de satisfacción en algunos aspectos.

- ¿Consideramos que nuestro equipo de trabajo está funcionando bien o debemos cambiar algo?

• ¿Estamos satisfechos con el aspecto inicial de nuestra memoria del trabajo de investigación?

• ¿Creen que deberíamos trabajar a partir de ahora para presentar un producto final de calidad óptima y que nos permita acceder a la comunidad científica para que nos concedan la acreditación de investigador matemático o de matemática?

El siguiente botón disponemos de pautas a seguir para redactar nuestra nueva entrada en el diario

Nueva entrada



Diario de metacognición

En esta aventura hemos aprendido muchísimas cosas, creo que tal logro se merece que dejemos buena constancia de todo lo aprendido en estas jornadas de investigación, ¡y nada mejor para ello que hacer uso de nuestro diario de metacognición!

Recordamos:

1. ¿Qué contenidos he aprendido?
2. ¿Cómo lo he aprendido?
3. ¿Qué habilidades he mejorado?
4. ¿Para qué me ha servido?
5. ¿Para qué me puede valer en el futuro?

Diario de metacognición



Las tareas competenciales

En 1638, Galileo Galilei descubre y enuncia la ley o teorema cuadrado-cúbica, conocida como el problema de la escuela, donde se plantea el tamaño máximo que puede alcanzar un árbol o la altura máxima a la que podemos encontrar la cima de una montaña en nuestro planeta, entre otras cuestiones similares.

Actividades a realizar

En base a los descubrimientos que hemos realizado y subiéndonos a hombros de gigantes, como practican los grandes matemáticos, cada equipo de trabajo desarrollará un pequeño debate hasta conseguir responder a la pregunta *¿Pueden existir personas gigantes?*, siguiendo la secuenciación que ofrecemos y los recursos enlazados como **fuentes fiables de información**.



» [Conociendo a Galileo](#)

» [La ley cuadrado-cúbica en la escultura](#)

» [Ha llegado el momento](#)

Fuentes de inf

Ahora nos vamos a convertir en investigadores para profundizar más en este tema. Vamos a extraer información escrita y gráfica para confeccionar un folleto informativo sobre el Islam con la aplicación [Smore](#).

Como **ejemplo**, podemos ver un [folleto realizado por un alumno de 2º de la ESO del Instituto Artoza-Roma \(Leioa-Bizkaia\)](#).

A lo largo de toda la tarea, nuestra **referencia** será la [rúbrica de un mural digital](#).

Pasos para la tarea



» [Buscamos información](#)

» [Organizamos el contenido del folleto](#)

» [Nos paramos a pensar, revisamos nuestro aprendizaje](#)

» [Planificamos y creamos nuestro folleto](#)

» [Difundimos y presentamos nuestros trabajos](#)



Damos a conocer la Academia

🕒 **Duración:** 2 sesiones

👥 **Agrupamiento:** Grupos de 4, Gran grupo

Ya sabemos bastante sobre la Real Academia de la Lengua Española y sus servicios. Ahora llega el momento de darlo a conocer a nuestros compañeros y compañeras de otros cursos que seguramente no saben para que la pueden utilizar y que puede ser de mucha ayuda en sus trabajos. Para ello confeccionemos un gran mural colaborativo sobre la RAE que colocaremos en los pasillos del centro. En cada equipo nos ocuparemos de alguno de los aspectos sobre los que hemos investigado y lo plasmaremos en nuestra parte del mural.





Los equipos de trabajo cooperativos



¡Juntos podemos ser extraordinarios!



Para resolver la mayoría de las tareas de este proyecto trabajaremos y **aprenderemos en equipos**. Durante toda esta secuencia formaremos parte de uno. Podremos asignar un nombre a nuestro grupo e incluso hacer un logo o dibujo que nos represente. También podemos utilizar esta [guía básica para equipos cooperativos](#) (descargar en formato editable [odt](#) y en [pdf](#)) y tenerla siempre a la vista.



» [Algunas ideas clave para nuestros equipos](#)

Ser un equipo (como los equipos deportivos) no es solo "sentarnos con otros tres o cuatro compañeros y repartirnos la tarea". Es necesario cumplir estos requisitos:

- Los equipos tienen un objetivo: que **todos** y **todas aprendamos juntos** más y mejor.
- Todos los miembros de un equipo tienen **habilidades** especiales. Todos y todas **somos necesarios/as**.
- Los acuerdos los tomamos por **consenso**.
- Cada miembro del equipo tiene un **rol**. Por ejemplo, uno puede ser el portavoz, otro el responsable del material, otro el buscador de información... Estos roles rotan entre los miembros. En una o dos tareas tendremos el mismo rol pero en otras asumiremos otros roles. Así todos y todas conoceremos en qué consiste cada uno de ellos y desarrollaremos diferentes habilidades.
- Cada rol tiene una **responsabilidad** que debemos cumplir porque de ello dependerá el éxito de todo el equipo. Este compromiso lo podemos dejar por escrito en un documento de equipo que nos recordará las funciones a las que nos hemos comprometido para trabajar en cooperación.
- En las tareas que realizaremos habrá una **evaluación** del trabajo del **equipo** (descargar documento en formato editable [odt](#) y en [pdf](#)). Y otra para cada uno de los miembros. Podemos utilizar la [tabla de roles y funciones](#) (descargar documento en formato editable [odt](#) y en [pdf](#))

» [Recursos para aprender a cooperar en equipo](#)

- Si no estamos acostumbrados a trabajar así, podemos preguntar al profesor o profesora que nos ayudará a ir avanzando y mejorando en este importante aprendizaje. Porque **aprender a vivir juntos y aprender unos de otros es esencial**. También podemos consultar [información sobre el aprendizaje cooperativo en una presentación](#).
- En [el tablero de Pinterest sobre aprendizaje cooperativo](#) disponemos de ideas para distribuir roles y funciones así como otros recursos para reflexionar sobre la cooperación. Además podemos realizar la actividad "[Imágenes que cuentan](#)" de la secuencia didáctica "[¡Tiene truco!](#)" para lo que es necesario consultar [al tablero de Primaria "Tiene truco"](#).



La evaluación formativa

Rúbrica de evaluación

Para el desarrollo del video utilizaremos la [rúbrica para evaluar un video al estilo la practicopedia](#), por lo que debemos tenerla presente a la hora de realizar la tarea (descargar en formato editable [pdf](#) y en [pdf](#)).

REA La voz de los inventos. Proyecto EDIA
Tecnología. Secundaria

cedec CENTRO REGIONAL DE
CONSEJO ESCOLAR DE
EDUCACIÓN FAMILIAR
EN SISTEMAS DE PROFESORES

RÚBRICA PARA EVALUAR UN VÍDEO AL ESTILO DE LA PRACTICOPEDIA

ASPECTOS	4 EXCELENTE	3 SATISFACTORIO	2 MEJORABLE	1 INSUFICIENTE
Narración del video	Pronuncia con exactitud, claridad, fluidez y buena entonación.	Pronuncia con claridad y fluidez pero sin entonación.	Pronuncia con claridad y muestra fluidez, pero con algunos pausas y bisqueos.	No es capaz de pronunciar con claridad y fluidez.
Elementos gráficos	Utiliza multitud de dibujos durante la explicación. Las imágenes y símbolos gráficos elegidos son de buena calidad.	Hay entre 5 y 10 dibujos. Buenas imágenes y símbolos gráficos.	Hay menos de cinco imágenes. O bien, las imágenes no son adecuadas o son de baja calidad.	Las imágenes y símbolos gráficos están mal elegidos o son de baja calidad.
Dominio de los contenidos	Demuestra un amplio dominio. Presenta de manera clara y concisa el trabajo realizado.	Demuestra un dominio adecuado sobre el tema, pero no excelente.	Demuestra algún dominio sobre apartados concretos, pero no sobre todo el tema.	No demuestra ningún conocimiento.
Seguimiento de pautas marcadas para el trabajo	Segue todas las pautas que se piden en el trabajo y las realiza de forma muy adecuada en contenido y forma.	Le falta realizar un 3% de las pautas a seguir, realiza las mismas de forma adecuada en contenido y forma.	Le falta realizar un 25% de las pautas a seguir, realiza las mismas de forma moderadamente adecuada. Faltó algo en el contenido y/o forma.	Dejó de realizar más del 50% de las pautas, y las que realiza de forma y con contenido poco adecuado.
Calidad técnica	El video está editado incluyendo introducción y créditos. La calidad de las imágenes y el sonido es alta.	El video está editado incluyendo introducción y créditos. La calidad de las imágenes y el sonido es media.	El video está editado incluyendo introducción o créditos. La calidad de las imágenes y el sonido es baja.	El video no está editado ni incluyendo introducción o créditos. La calidad de las imágenes y el sonido es muy baja.



*Rúbrica para evaluar un video al estilo de la practicopedia * © Cedec se encuentra bajo una [Licencia de Creative Commons Atribución-NonCommercial-ShareAlike 4.0 España](#).

Objetivos Metodología Evaluación

La evaluación de nuestro aprendizaje será el resultado de la revisión de las diferentes tareas que iremos realizando a lo largo de todo el proceso:

- El producto final (*escape room* o *BreakOutEdu*), que será evaluado mediante rúbrica
- Las actividades intermedias, que serán valoradas mediante rúbricas, escalas de valoración o listas de control
- El portafolio personal, en el que guardaremos las evidencias de aprendizaje que hayamos ido generando a lo largo del proyecto, que será evaluado mediante una rúbrica

Además, participaremos también como agentes activos en el proceso de evaluación ya que también tendremos que evaluar nuestro propio trabajo (autoevaluación), así como las tareas llevadas a cabo por nuestros compañeros y compañeras (coevaluación).

En la narrativa

REVISAR y GARANTIZAR:

- La presencia de los retos educativos del siglo XXI.
- Los principios DUA





En la propuesta curricular

MANTENER:

La guía didáctica con:

- La meta educativa
- El itinerario de aprendizaje del REA
- El canva del REA
- Las descripción de las tareas, los recursos asociados y su temporalización.
- Evaluación formativa





La meta educativa



Planificación didáctica



META EDUCATIVA

Esta secuencia didáctica tiene como meta la toma de conciencia del gasto energético que supone la elaboración de un producto, su impacto en la naturaleza y la necesidad de realizar todo el proceso utilizando criterios de sostenibilidad. Se plantea analizar el proceso de intervención humano, valorarlo críticamente y reflexionar sobre nuestra aportación y comportamiento desde un punto de vista respetuoso y sostenible con la Naturaleza.



[Cedec](#). Claves para la planificación (CC BY-SA)

Partiendo de una situación inicial, se plantea al alumnado un proyecto consistente en la **narración autobiográfica de un objeto**. Para conseguir este objetivo final tendrán que ir resolviendo una serie de tareas a través de las que adquirirán los aprendizajes necesarios.



El itinerario de aprendizaje



Itinerario

¡LA MATERIA NOS RODEA!

EDIA

1 2 3 4 5

cedec CENTRO NACIONAL DE FORMACIÓN DE COMPETENCIAS EN SISTEMAS DE PROYECTO LÍNEA

147



Learning pathway

Introduction to the AGENDA 2030: Sustainable Development Goals

- 1 Introduction to the AGENDA 2030
- 2 Let's start rolling the ball
- 3 Deeper into the SDGS
- 4 Frieda makes a difference
- 5 Would you like to be an artist?
- 6 Be a changemaker!
- 7 Better world by 2030

cedec CENTRO NACIONAL DE FORMACIÓN DE COMPETENCIAS EN SISTEMAS DE PROYECTO LÍNEA

147



El canvas del proyecto

CANVAS DE PROYECTO

TÍTULO: La materia nos rodea

CURSO: 2º y 3º ESO

MATERIA: Física y Química

COMPETENCIAS

- Matemática
- Lingüística
- Digital
- Aprender a aprender
- Iniciativa y espíritu emprendedor
- Competencia social y cívica

PREGUNTA GUÍA

¿Te atreves a investigar lo que nos rodea?

RECURSOS

- Plantillas de informes
- Ordenador
- Acceso a internet
- Guionías de prácticas
- Normas de laboratorio
- Material de laboratorio
- Plantillas de actividades

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Reconocer lo que es materia y lo que no
- Identificar las propiedades de la materia
- Conocer los tres estados fundamentales
- Conocer la teoría cinético-molecular
- Identificar los cambios de estado
- Diseñar, planificar y realizar prácticas sencillas en el laboratorio

DESAFÍO FINAL

Realizar investigaciones sobre la materia, sus características y estados para elaborar una presentación sobre estas investigaciones

AGRUPAMIENTOS

- Individual
- Equipos de 4 o 5 alumnos
- Grn grupo

EVALUACIÓN

- Materia de investigación
- Rúbricas
- Diario de aprendizaje
- Plantilla de evaluación del proyecto
- Plantilla de autoevaluación

TAREAS

- Realizar diferentes experimentos
- Narrar diferentes experimentos
- Redactar conclusiones
- Elaborar y analizar gráficos
- Buscar información en trabajos de investigación
- Elaborar informes
- Realizar una presentación digital
- Exponer oralmente

TEMPORALIZACIÓN

Entre 15 y 16 sesiones

© Centro Nacional de Innovación y Actividad Educativa para Niños/as

CANVAS DE PROYECTO

TÍTULO: OTRA VIDA DE ZARZUELA

CURSO: 6º Primaria/1º ESO

MATERIA: MÚSICA

COMPETENCIAS

Comunicación lingüística
Competencia Digital
Aprender a aprender
Conciencia y expresiones culturales
Competencia sociales y cívicas
Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

TAREAS

1. Creación del argumento de una zarzuela con personajes dados y personajes inventados.
2. Grabación de interpretaciones vocales de fragmentos de zarzuelas.
3. Grabación de interpretaciones instrumentales de adaptaciones de fragmentos de zarzuela.
4. Creación y grabación de una coreografía para algunas de las danzas propuestas.

RECURSOS

- Tecnológicos: ordenadores y/o dispositivos móviles para la grabación y la edición de audios, edición de vídeo.
- Contenidos de la secuencia.
- Instrumentos del aula.
- Material audiovisual facilitado por el Teatro de la Zarzuela.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Conocer y recrear el género musical de la zarzuela experimentando cada uno de sus elementos: creando un argumento, creando coreografías rítmicas e interpretando vocal e instrumentalmente fragmentos musicales seleccionados de zarzuelas representativas.

AGRUPAMIENTOS

Grupo clase.
Equipos (4 o 5 miembros)
Individual

EVALUACIÓN

La evaluación estará presente durante todo el proceso. Herramientas de evaluación:

- Documentos de evaluación y autoevaluación.
- Rúbricas para evaluar trabajo individual, trabajo en equipo, productos de las tareas y el producto final.

DESAFÍO FINAL

Crear una pequeña zarzuela con los productos generados en las distintas tareas para dar nueva vida a los personajes presentados. La zarzuela podrá representarse o mostrarse en un vídeo presentación o podcast.

TEMPORALIZACIÓN

15 sesiones.

© Centro Nacional de Innovación y Actividad Educativa para Niños/as



Las descripción de las tareas, los recursos asociados y su temporalización



Itinerario y temporalización

Fases	Objetivo	Temporalización
Iniciamos el camino.	<ul style="list-style-type: none"> Motivar al alumnado con respecto al proyecto que va a desarrollarse, conectarlo con sus intereses personales y activar sus conocimientos previos. Dar a conocer los objetivos del proyecto, los criterios de agrupamiento, los instrumentos de evaluación y el producto final. 	2 sesiones
Sociedad y arte islámicos. Argumentamos.	<ul style="list-style-type: none"> Historia: Investigar sobre aspectos relacionados con la sociedad y el arte islámicos y realizar un libro pop-up sobre el Islam. Lengua: Repasar los rasgos característicos de los textos argumentativos a través de la elaboración de un mapa conceptual, analizar textos argumentativos relacionados con el arte y la sociedad islámicos y elaborar textos argumentativos a partir de las imágenes pop-up en formato texto y audio, que se convertirán en códigos QR. Historia + Lengua: Elaboración de sapos de letras y crucigramas con el propósito de repasar y activar los conocimientos adquiridos. 	18 sesiones
¿Guerra y cultura van de la mano? La expansión del castellano.	<ul style="list-style-type: none"> Historia: Investigar sobre la evolución de cristianos y musulmanes en la península durante la Plena Edad Media y elaborar un mapa que recoja la información más relevante en torno a la expansión del castellano. Lengua: Repasar los rasgos más característicos de los textos expositivos mediante la elaboración de un mapa conceptual; investigar sobre la situación lingüística de la Península durante la Plena Edad Media y grabar un video animado en el que se deje constancia de la expansión del castellano, pero sin olvidar la cultura. 	



Tareas y agrupamientos

El recurso se plantea mediante una serie de bloques en los que encontraremos distintas secciones:

Bloques	Contenidos	Actividades y tareas	Agrupamiento
Nos organizamos	<ul style="list-style-type: none"> Manejo básico de algunas herramientas en la nube: crear y compartir carpetas. 	<ul style="list-style-type: none"> Creación del Diario de Aprendizaje. Creación de equipos de trabajo. Serán fijos para todas las tareas de pequeño grupo. Creación del portafolio de equipo. Reflexión en el Diario de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> Individual Pequeño grupo (4 o 5 miembros) Individual
Creamos el	<ul style="list-style-type: none"> Introducción al género musical de la zarzuela y sus principales características. El libreto en la zarzuela. 	<ul style="list-style-type: none"> Actividad de asimilación de contenidos: Cuestionario sobre los contenidos trabajados y las zarzuelas trabajadas. TAREA: Creación de un pequeño 	<ul style="list-style-type: none"> Individual Pequeño grupo (4 o 5 miembros)

Tareas de inicio Tareas de contenido Tareas finales Actividades de difusión

"¿Magia o ciencia?"

- Texto inicial. Introducción y planteamiento del reto, Presentación de la secuencia y del producto final: espectáculo de ciencia y magia.
- ¿Qué es la ciencia? Explicación y vídeo.
- Conocimiento previo. [Cuestionario](#) sobre el vídeo.
- Los superpoderes del equipo. Organización del aula como estructura cooperativa: [Guía básica para equipos cooperativos](#), [tabla de roles y funciones](#) y [evaluación de la responsabilidad grupal](#). [Superpoderes científicos](#) y [gráfico personal](#).
- Organizando el trabajo del equipo. Apertura del [cuaderno científico del equipo](#), del blog y del diario de reflexiones. [Ideas clave](#) definición de ciencia y esquema del [método científico](#).
- Dos minutos para pensar. Diario de aprendizaje.



La evaluación formativa



Evaluación

La evaluación competencial y de estándares precisa de una variedad de instrumentos que permitan comprobar la efectividad de los aprendizajes. Y en este caso no solamente del resultado final, sino del proceso llevado a cabo por los alumnos. Eso significa, que se deben utilizar herramientas que nos permitan realizar esa evaluación. En este sentido aparecen recogidos los siguientes:

1.- Rúbricas:

- La [rúbrica para evaluar un cómic digital](#) que puede servir de modelo (descargar rúbrica en formato editable [odt](#) y en [pdf](#))
- Rúbrica de evaluación de un [comentario de texto histórico](#) (descargar en formato editable en [odt](#) y en [pdf](#))
- Rúbrica de evaluación de [creación de un dossier de textos](#) (descargar en formato editable en [odt](#) y en [pdf](#))
- La [rúbrica de evaluación del trabajo en equipo](#) (descargar en formato editable [odt](#) y en [pdf](#))
- La rúbrica de evaluación del [diario de aprendizaje](#) (descargar en formato editable [odt](#) y en [pdf](#))

2.- Cuestionarios. (Vídeos de Edpuzzle, Socrative...)

3.- Pruebas escritas (siguiendo el modelo de la prueba de acceso en función de cada Comunidad Autónoma)

4.- Portafolio del alumno. (Blog del alumno)

Así mismo la evaluación también tendrá un componente de autoevaluación (portafolio) y de coevaluación (rúbricas de valoración del trabajo de los compañeros). De este modo, tendremos una visión lo más concreta y acertada posible del proceso de aprendizaje de nuestros alumnos.

De la información recogida, se valorará el nivel de adquisición de los estándares establecidos así como de las competencias asociadas.

Desde el principio los alumnos serán conocedores de las tareas que se les encomiendan y lo que precisan para superarlas satisfactoriamente. En este sentido, las rúbricas se convierten en un material imprescindible.



Evaluación

¿Quiénes evalúan? ¿Qué se evalúa? ¿Cómo se evalúa? [Herramientas de evaluación](#)

¿Cuándo se evalúa? [Propuesta de calificación](#)

Como herramientas de evaluación podemos señalar:

- La observación del trabajo en el aula
- Documentos de evaluación:
 - [Documento de autoevaluación individual](#)
 - [Documento de autoevaluación del trabajo en equipo](#)
 - [Documento de evaluación de cumplimiento de roles y funciones de los miembros del equipo](#)
- Rúbricas:
 - Rúbrica para evaluar el [Diario de aprendizaje](#)
 - Rúbrica para evaluar el [trabajo de equipo y portafolio de equipo](#)
 - Rúbrica para evaluar los productos elaborados en las distintas tareas:
 - [Creación de un argumento para una zarzuela](#)
 - [Interpretación vocal](#) de uno o varios fragmentos de zarzuela.
 - [Interpretación instrumental](#) de uno o varios fragmentos de zarzuela.
 - Creación de uno [coreografía de percusión corporal](#) o [coreografía de danza](#).
 - Para evaluar el producto final
 - [Rúbrica representación](#)
 - [Rúbrica creación de video presentación](#)
 - [Rúbrica creación de podcast](#)

Comprobar con los criterios de evaluación actuales



En la propuesta curricular

REVISAR y GARANTIZAR:

- Competencias específicas y la correspondencia con el perfil de salida.
- La relación curricular entre tareas, criterios de evaluación e indicadores. Así comprobamos el peso real de cada competencia trabajada.
- Orientaciones y herramientas para el feedback formativo.
- Indicadores del marco de la competencia digital que se aplican al REA.



Conclusión

Los REA del proyecto EDIA son el mejor modelo para el diseño de las Situaciones de Aprendizaje.

- Son **competenciales**.
- Implican directamente al alumnado en su **proceso de aprendizaje**.
- Como dice @sergmata1 [en este hilo](#) contribuyen a la TDE (Transformación Digital Educativa)





Conclusión



Sergio Mata Pardo

@sergmata1



👉 Propuestas centradas en el estudiante sensibles a la #TDE

👉 Fomentan la participación, la creatividad, el pensamiento reflexivo, el desarrollo de destrezas comunicativas, la colaboración. Se posibilita que el estudiante imagine, analice, evalúe, aplique 🧵👉



Sergio Mata Pardo @sergmata1 · 12 sept.



👉 Se ofrece al estudiante los recursos en distintos formatos organizados en secuencias didácticas.

👉 El estudiante demuestra qué sabe hacer con lo que sabe.

👉 El uso o la adaptación de estos recursos promueve una evaluación diagnóstica, formativa y sumativa. Fin 🧵



Propuesta de canvas

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE EDIA

CONDICIONES  

TÍTULO 	NIVEL 	JUSTIFICACIÓN 	RETO-PRODUCTO FINAL 
PROPUESTA CURRICULAR 		PROPUESTA DE TRABAJO-NARRATIVA 	
DESCRIPTORES-C.ESPECÍFICAS-CRITERIOS DE EVALUACIÓN-S.BÁSICOS 	TAREAS DE INICIO <ul style="list-style-type: none">MOTIVACIÓN-CONOC. PREVIOSPRESENTACIÓN PROPUESTAORGANIZACIÓN EQUIPOS Y TAREAS 		
CUADRO RESUMEN ACTIVIDADES-INDICADORES DE EVALUACIÓN - HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN EVALUACIÓN FORMATIVA 	TAREAS DE DESARROLLO <ul style="list-style-type: none">PROCESOS COGNITIVOS (BLOOM)PRINCIPIOS DUATAREAS CONDUCENTES A LA SÍNTESIS FINAL DE LA S.A. 		
CORRESPONDENCIA ELEMENTOS CURRICULARES 	TAREAS FINALES <ul style="list-style-type: none">SÍNTESIS DEL APRENDIZAJEDIFUSIÓNEVALUACIÓN (TAREAS-EQUIPOS)EVAL. DEL REA Y DEL DOCENTE 		

Propuesta final ;)

De “REA del proyecto EDIA”

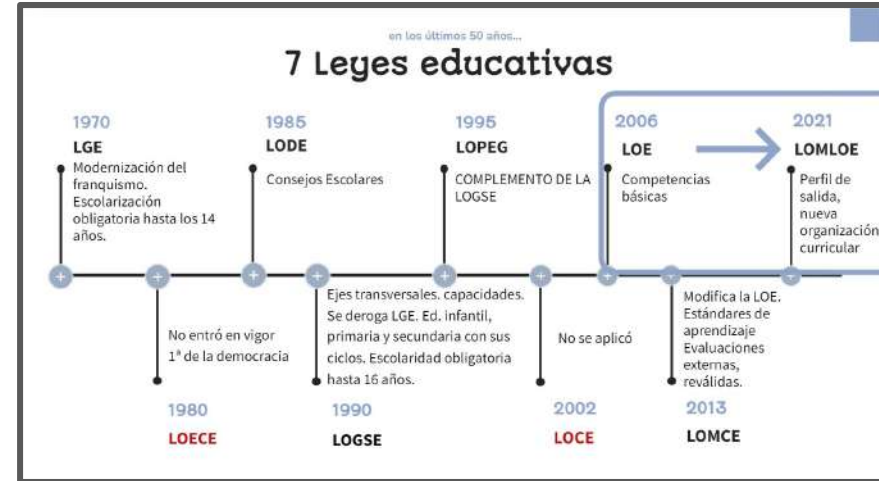
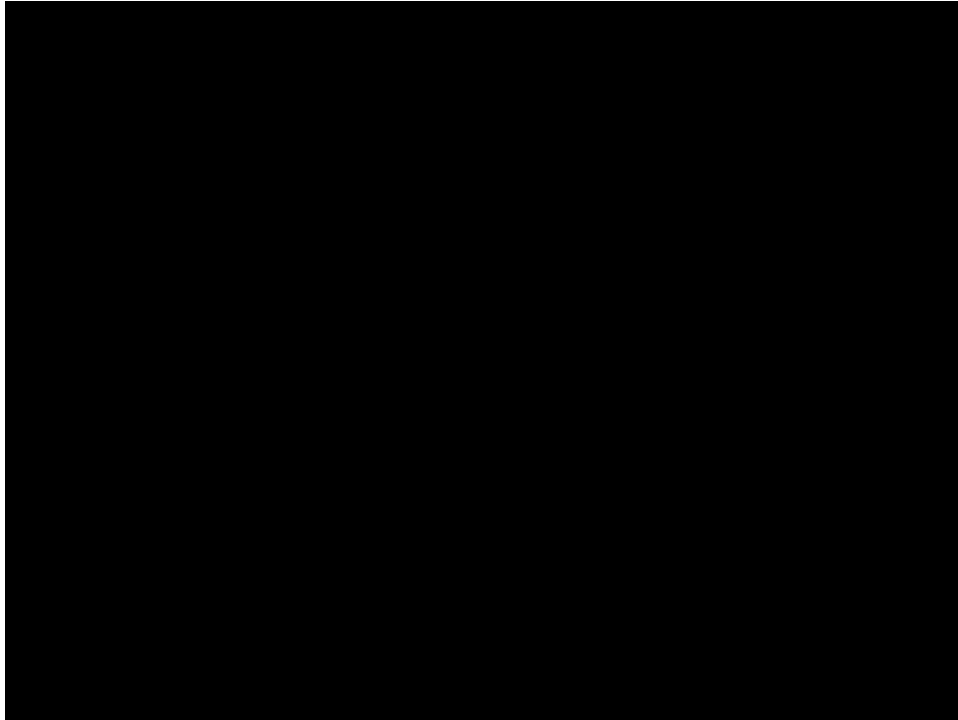
A “Situaciones de Aprendizaje REA EDIA”



saREA EDIA



¿Vivimos muchos cambios de leyes?



Soy de la EGB...En los 80... empezando Magisterio...

Eskerrik asko!



¡Gracias!