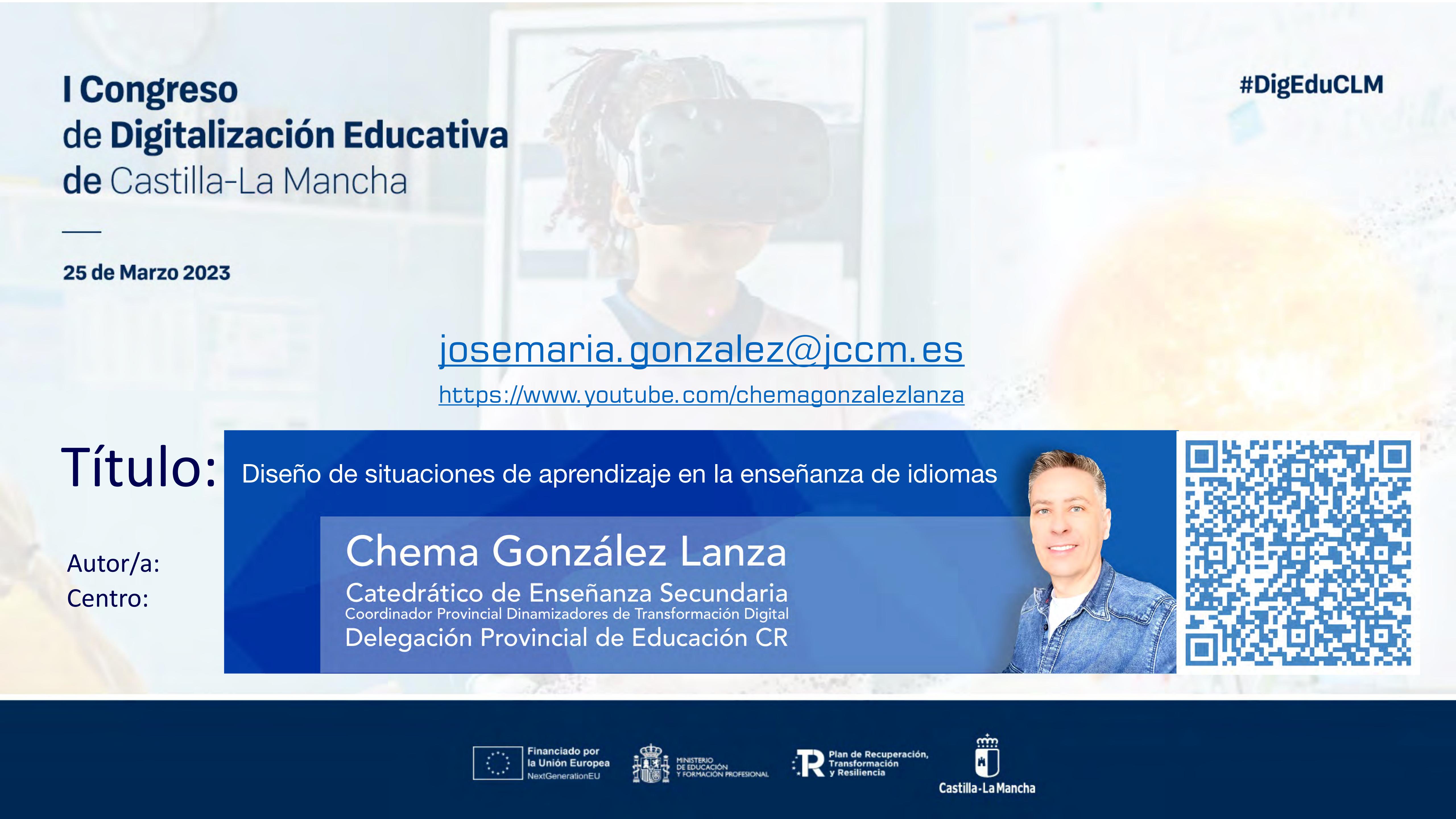


# I Congreso de Digitalización Educativa de Castilla-La Mancha

25 de Marzo 2023

#DigEduCLM



[josemaria.gonzalez@jccm.es](mailto:josemaria.gonzalez@jccm.es)

<https://www.youtube.com/chemagonzalezlanza>

Título:

Diseño de situaciones de aprendizaje en la enseñanza de idiomas

Autor/a:

Centro:

Chema González Lanza

Catedrático de Enseñanza Secundaria

Coordinador Provincial Dinamizadores de Transformación Digital

Delegación Provincial de Educación CR



Financiado por  
la Unión Europea  
NextGenerationEU



MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN  
Y FORMACIÓN PROFESIONAL



Plan de Recuperación,  
Transformación  
y Resiliencia



Castilla-La Mancha

## Consideraciones sobre la protección de datos



Esta presentación contiene imágenes de alumnos realizando tareas.

Está prohibida su copia, distribución y reproducción en contextos NO EDUCATIVOS.

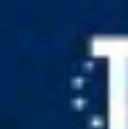
Para más información escanea el código QR



Financiado por  
la Unión Europea  
NextGenerationEU



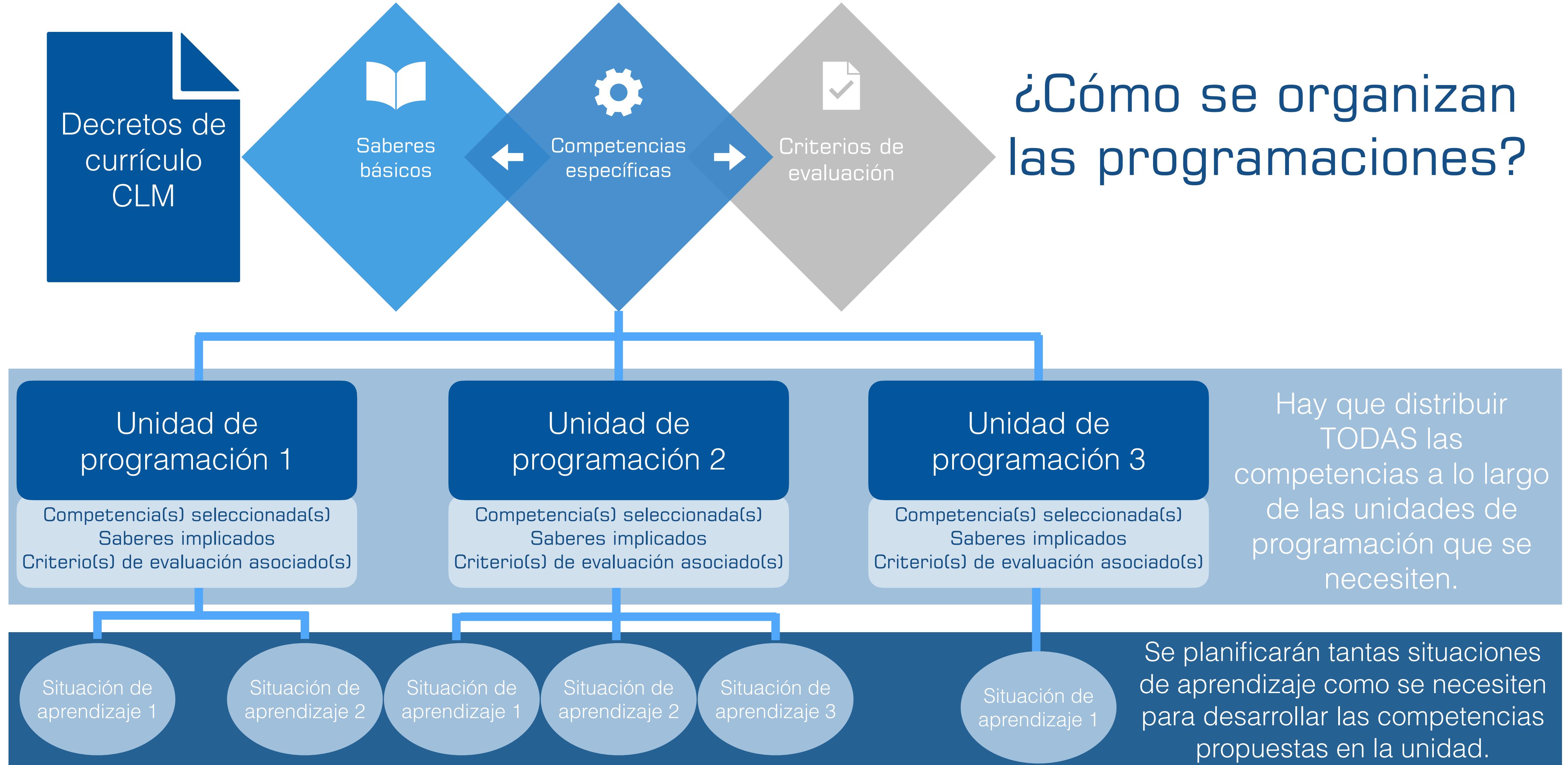
MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN  
Y FORMACIÓN PROFESIONAL

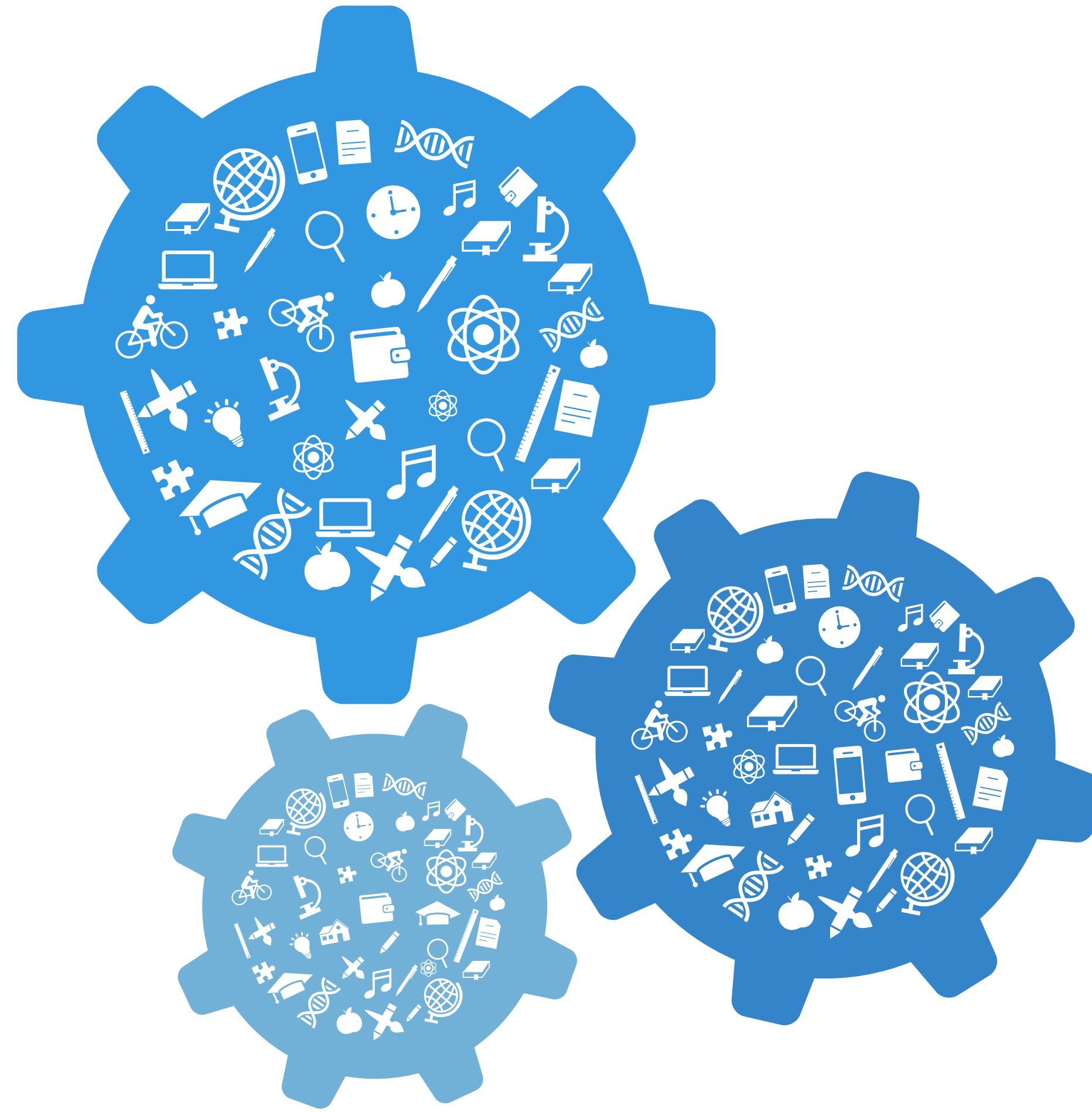


Plan de Recuperación,  
Transformación  
y Resiliencia



# ¿Cómo se organizan las programaciones?





# Situaciones de Aprendizaje

# ¿Cómo se estructura una situación de aprendizaje?

01

## Introducción

- \* Justificación y Contextualización
- \* Planteamiento del reto/ problema/proyecto

02

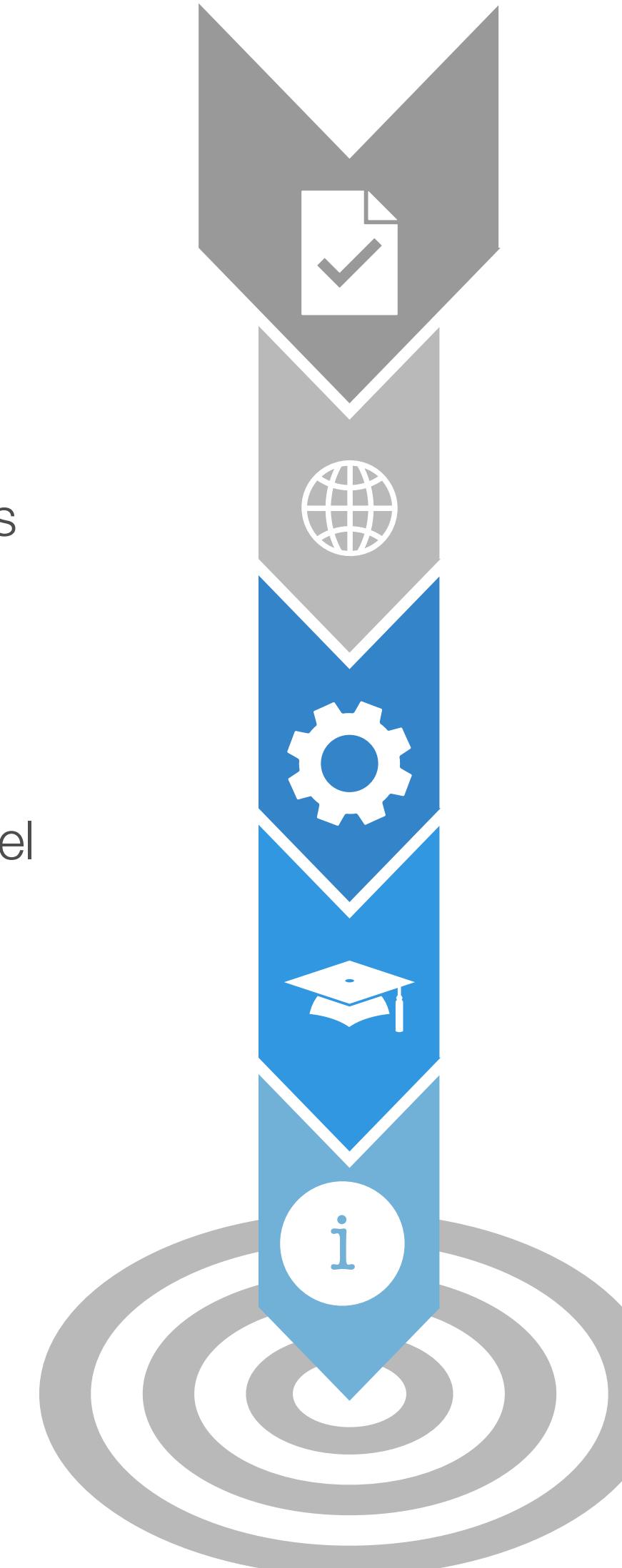
## Fundamentación Curricular

- \* Competencias específicas
- \* Saberes básicos
- \* Criterios de evaluación
- \* Conexión de las competencias con los descriptores operativos del perfil de salida.

03

## Actividades de enseñanza-aprendizaje

- \* Metodología
- \* Secuenciación de ejercicios, actividades y tareas.
- \* Recursos
- \* Agrupamientos.



04

## Diversidad e inclusión

- \* DUA
- \* Refuerzo y ampliación

05

## Evaluación

- \* Instrumentos de evaluación
- \* Criterios de calificación

Situaciones contextualizadas

Desafíos del s.XXI y Objetivos  
de Desarrollo Sostenible

Metodologías  
activas

¿Cómo debe  
ser una  
situación de  
aprendizaje?

Resolución de tareas  
complejas

Activación de las  
competencias

Activación del conocimiento

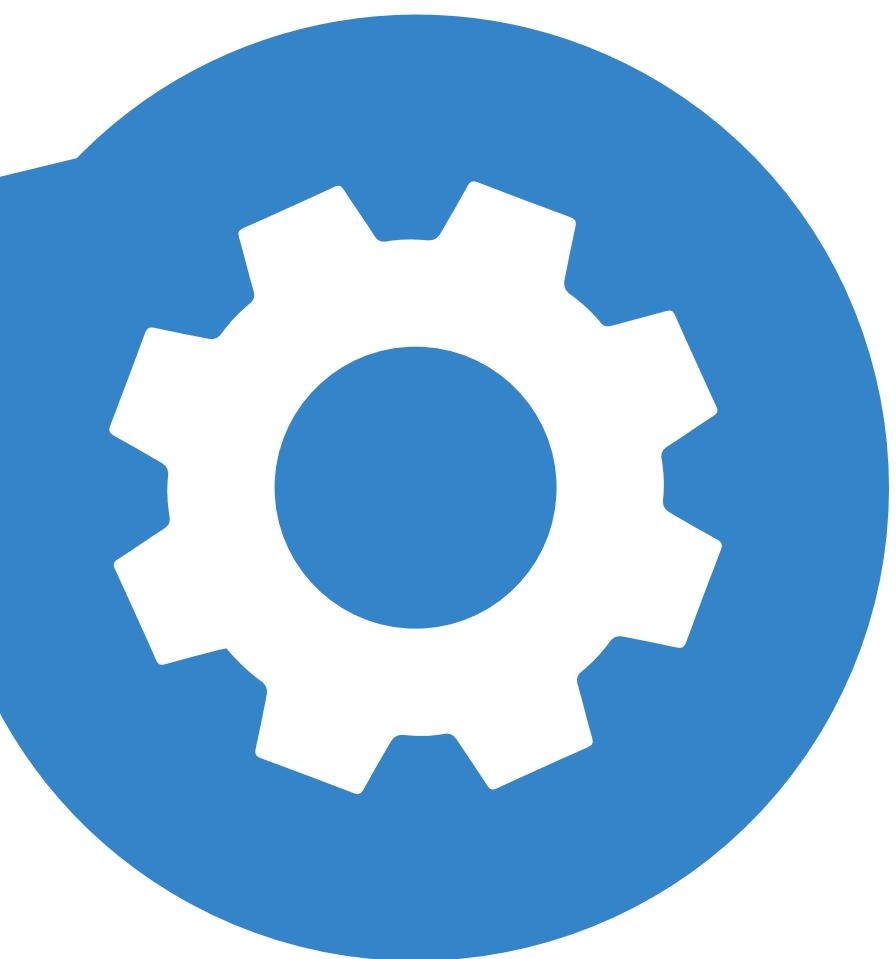
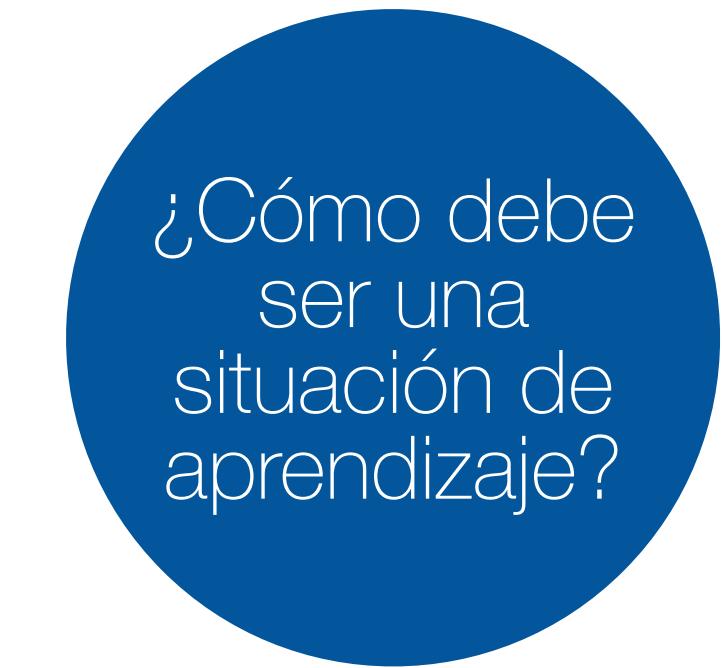




Situaciones  
contextualizadas



Resolución de  
tareas complejas



Activación de las  
competencias

¿Cómo debe  
ser una  
situación de  
aprendizaje?



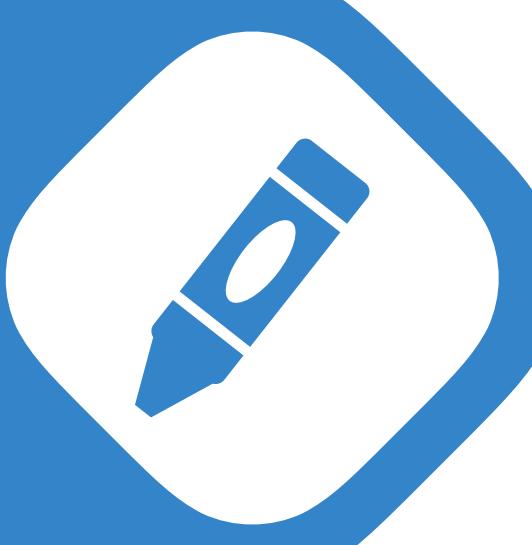
¿Cómo debe ser una situación de aprendizaje?



- Situaciones contextualizadas
- Resolución de tareas complejas
- Activación de competencias

En consonancia con el **enfoque orientado a la acción** que plantea el **MCER**, que no determina el uso específico de metodologías concretas, el carácter competencial de este currículo invita al profesorado a crear **tareas interdisciplinares, contextualizadas, significativas y relevantes**. (LOMLOE: currículo de ESO CLM)

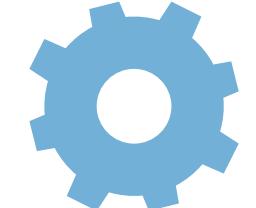
## Ejercicios



## Actividades



## Tareas



Acciones descontextualizadas sin relación con la vida real del alumnado. Se realizan de manera mecánica e implican REPETICIÓN, MEMORIZACIÓN and REPRODUCCIÓN

Para poder resolver una actividad, se requiere un proceso mental simple. Esto implica COMPRENSIÓN y TOMA DE DECISIONES (por ejemplo, la elección de la operación correcta para resolver un problema).

Una tarea requiere necesariamente PONER EN PRÁCTICA LAS COMPETENCIAS, puesto que es un producto relevante cuyo objetivo es resolver una situación o problema de la vida real.

¿Cómo debe ser una situación de aprendizaje?



Situaciones contextualizadas

Resolución de tareas complejas

Activación de competencias

Situaciones contextualizadas

Desafíos del s.XXI y Objetivos  
de Desarrollo Sostenible

Metodologías  
activas

¿Cómo debe  
ser una  
situación de  
aprendizaje?

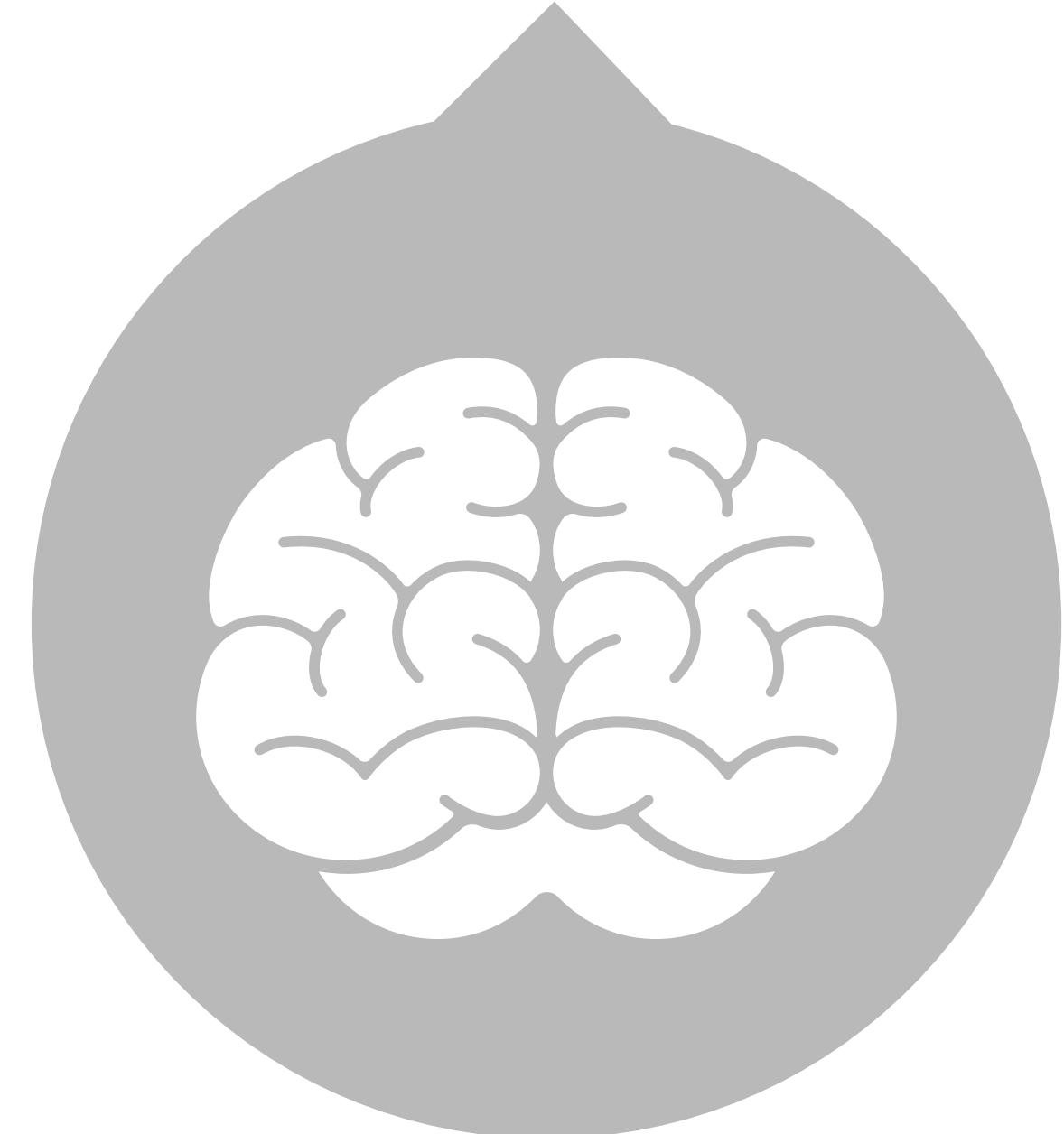
Resolución de tareas  
complejas

Activación de las  
competencias

Activación del conocimiento



¿Cómo debe  
ser una  
situación de  
aprendizaje?

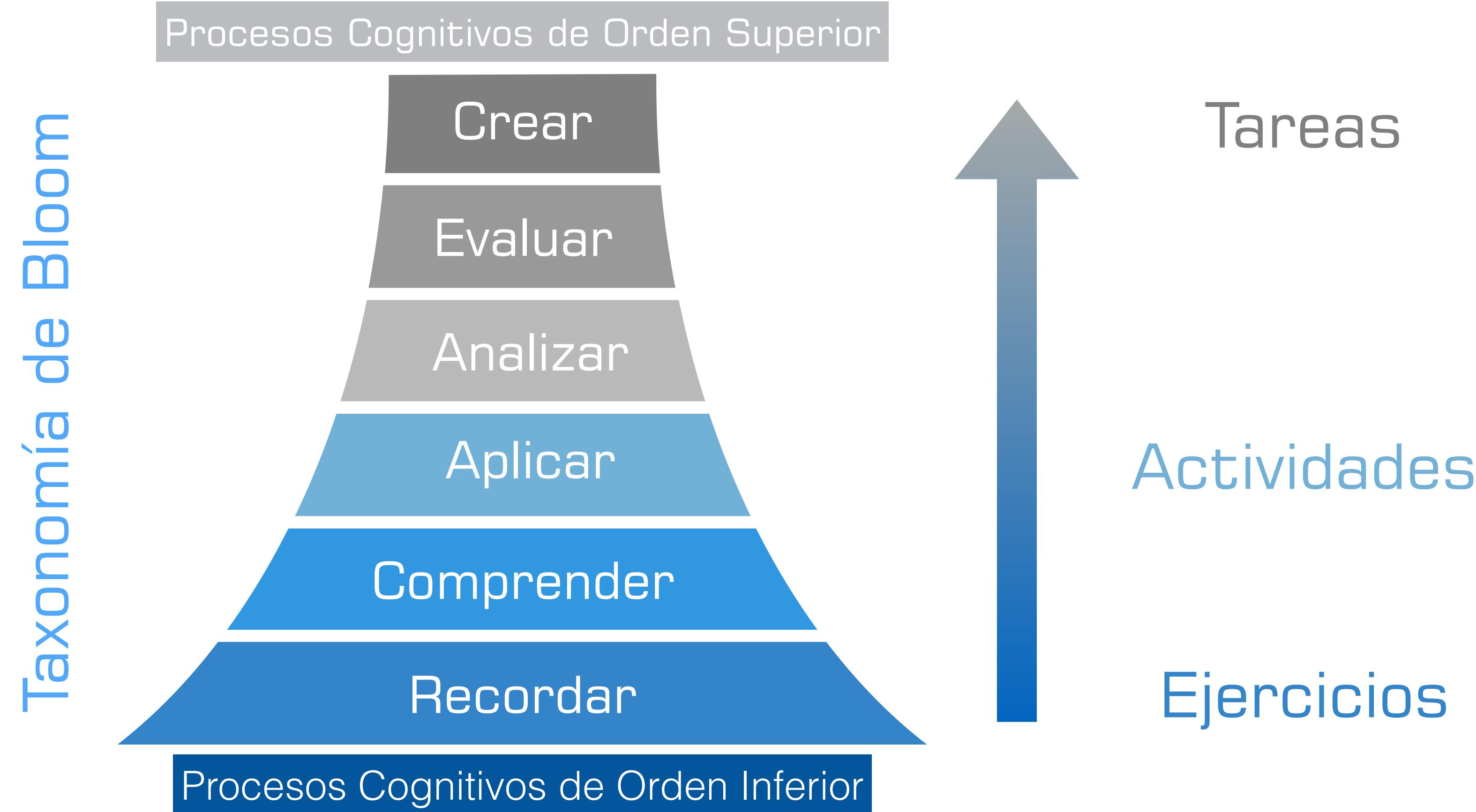


Activación del conocimiento

¿Cómo debe ser una situación de aprendizaje?



# Activación del conocimiento

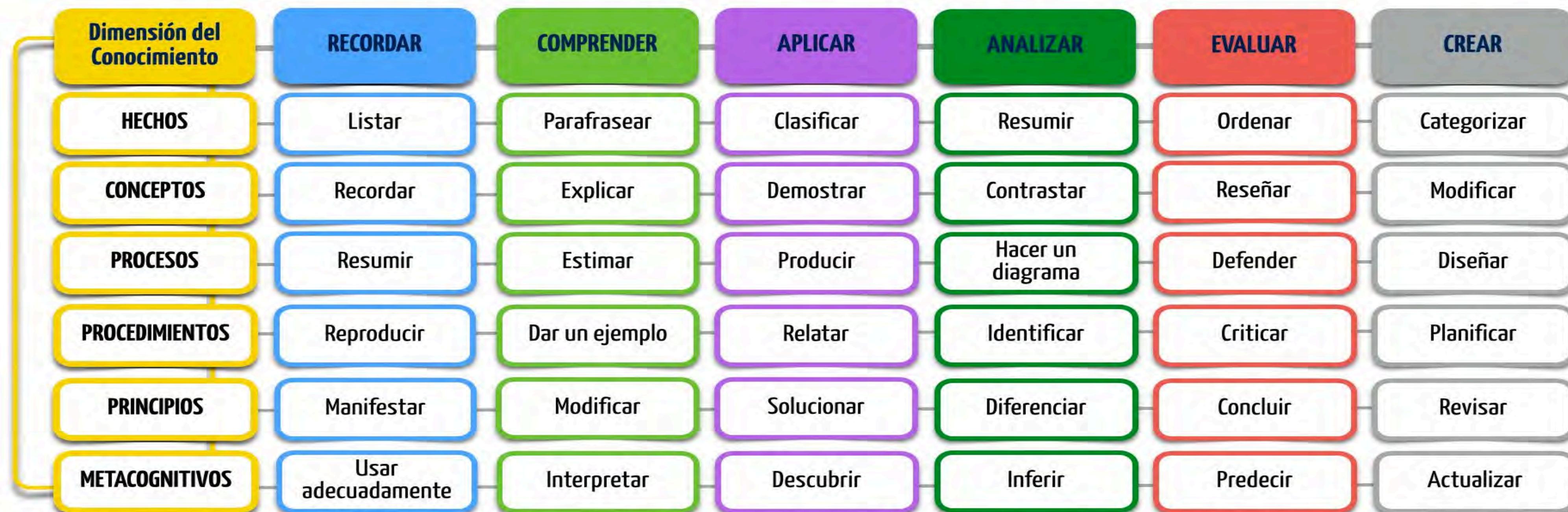


¿Cómo debe  
ser una  
situación de  
aprendizaje?



# Activación del conocimiento

## Conectando las dimensiones cognitivas y la taxonomía revisada de Bloom



The Flipped Classroom

<http://www.theflippedclassroom.es/>



Financiado por  
la Unión Europea  
NextGenerationEU



MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN  
Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Plan de Recuperación,  
Transformación  
y Resiliencia



Castilla-La Mancha

Situaciones contextualizadas

Desafíos del s.XXI y Objetivos  
de Desarrollo Sostenible

Metodologías  
activas

¿Cómo debe  
ser una  
situación de  
aprendizaje?

Resolución de tareas  
complejas

Activación de las  
competencias

Activación del conocimiento



¿Cómo debe  
ser una  
situación de  
aprendizaje?



Metodologías  
activas



¿Cómo debe ser una situación de aprendizaje?



## Metodologías activas



**El alumnado en el centro:** El estudiante adopta un papel protagonista, con una implicación muy alta por su parte y un papel autorreflexivo.



**Productivas:** El aprendizaje es concebido como un proceso constructivo y no receptivo.



**Funcionales:** Estas enseñanzas tienen lugar en un contexto basado en situaciones y problemas cotidianos y habituales en el mundo real, y en la práctica profesional.



**Transferibles y perdurables:** El aprendizaje adquirido por estas metodologías es aplicable tanto a otras asignaturas como a la vida real.



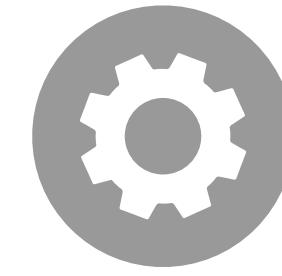
La **evaluación** es un proceso visible y transversal.



Aprendizaje basado en el pensamiento



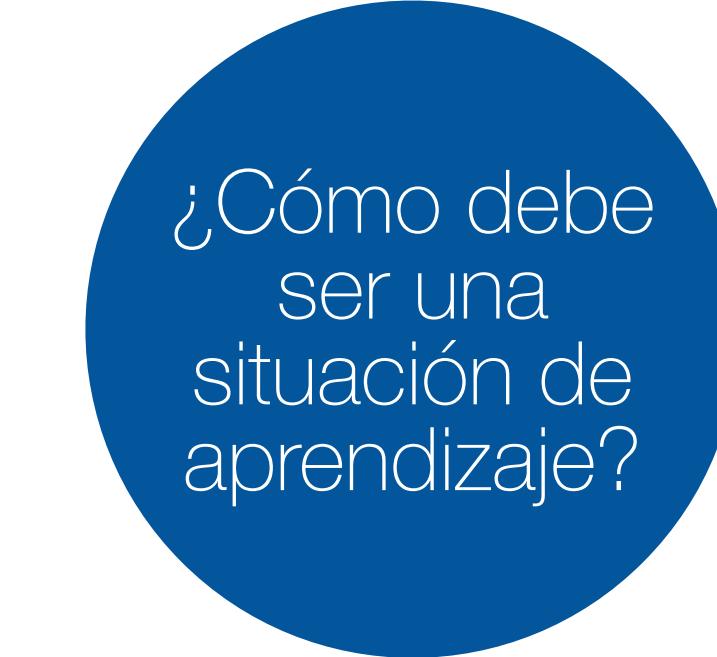
Aprendizaje basado en problemas



Aprendizaje basado en proyectos/trareas



Aprendizaje cooperativo



Metodologías activas

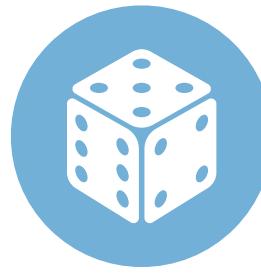
Aprendizaje-servicio



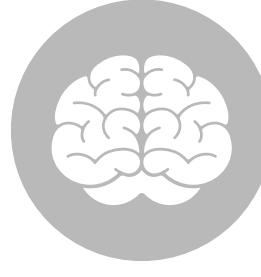
Clase invertida



Gamificación



Diseño del pensamiento



Situaciones contextualizadas

Desafíos del s.XXI y Objetivos  
de Desarrollo Sostenible

Metodologías  
activas

¿Cómo debe  
ser una  
situación de  
aprendizaje?

Resolución de tareas  
complejas

Activación de las  
competencias

Activación del conocimiento



¿Cómo debe  
ser una  
situación de  
aprendizaje?



Desafíos del s.XXI y Objetivos  
de desarrollo Sostenible



Desafíos del s.XXI y Objetivos  
de desarrollo Sostenible

Por todo lo expuesto, se espera que el alumnado ponga en funcionamiento todos los saberes básicos en el seno de situaciones comunicativas propias de los diferentes ámbitos: personal, social y educativo, y a partir de textos sobretemas cotidianos y de relevancia para el alumnado que incluyan aspectos relacionados también con los **Objetivos de Desarrollo Sostenible y los retos y desafíos del siglo XXI.** (LOMLOE: currículo de ESO CLM)

¿Cómo debe ser una situación de aprendizaje?



## Desafíos del s.XXI y Objetivos de desarrollo Sostenible

### Principales desafíos educativos para el siglo XXI



**Pensamiento crítico y cultura digital**  
Analizar de manera crítica y aprovechar las oportunidades de todo tipo que ofrece la sociedad actual, en particular, las de la cultura digital.



**Medio ambiente**  
Desarrollar una actitud responsable a partir de la toma de conciencia de la degradación del medio ambiente.



**Consumo responsable**  
Identificar los diferentes aspectos relacionados con el consumo responsable.



**Aprender a lo largo de la vida**

Desarrollar las habilidades que le permitan seguir aprendiendo a lo largo de la vida.



**Resolución pacífica de conflictos**

Entender los conflictos como elementos connaturales que deben resolverse de manera pacífica.



**Aceptar la incertidumbre**

Aceptar la incertidumbre como una oportunidad para articular respuestas más creativas.



**Equidad e inclusión**

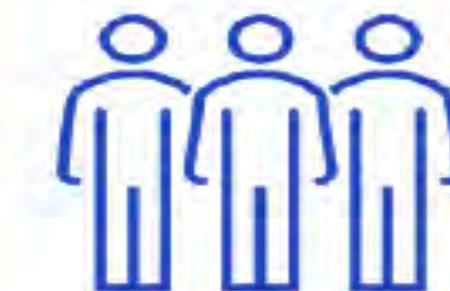
Ejercitarse la sensibilidad para detectar situaciones de exclusión desde la comprensión de sus causas complejas



**Vida saludable**  
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.



**Proyecto colectivo**  
Sentirse parte de un proyecto colectivo.



**Cooperar y convivir**

Cooperar y convivir en sociedades abiertas y cambiantes, variando la diversidad personal y cultural.

Infografía elaborada por el Área de Formación en línea y Competencia Digital Educativa del INTEF



Desafíos del s.XXI y Objetivos  
de desarrollo Sostenible



\* Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) constituyen un llamamiento universal a la acción para poner fin a la pobreza, proteger el planeta y mejorar las vidas y las perspectivas de las personas en todo el mundo. En 2015, todos los Estados Miembros de las Naciones Unidas aprobaron 17 Objetivos como parte de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, en la cual se establece un plan para alcanzar los Objetivos en 15 años.

Source: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/development-agenda/>

¿Cómo debe  
ser una  
situación de  
aprendizaje?

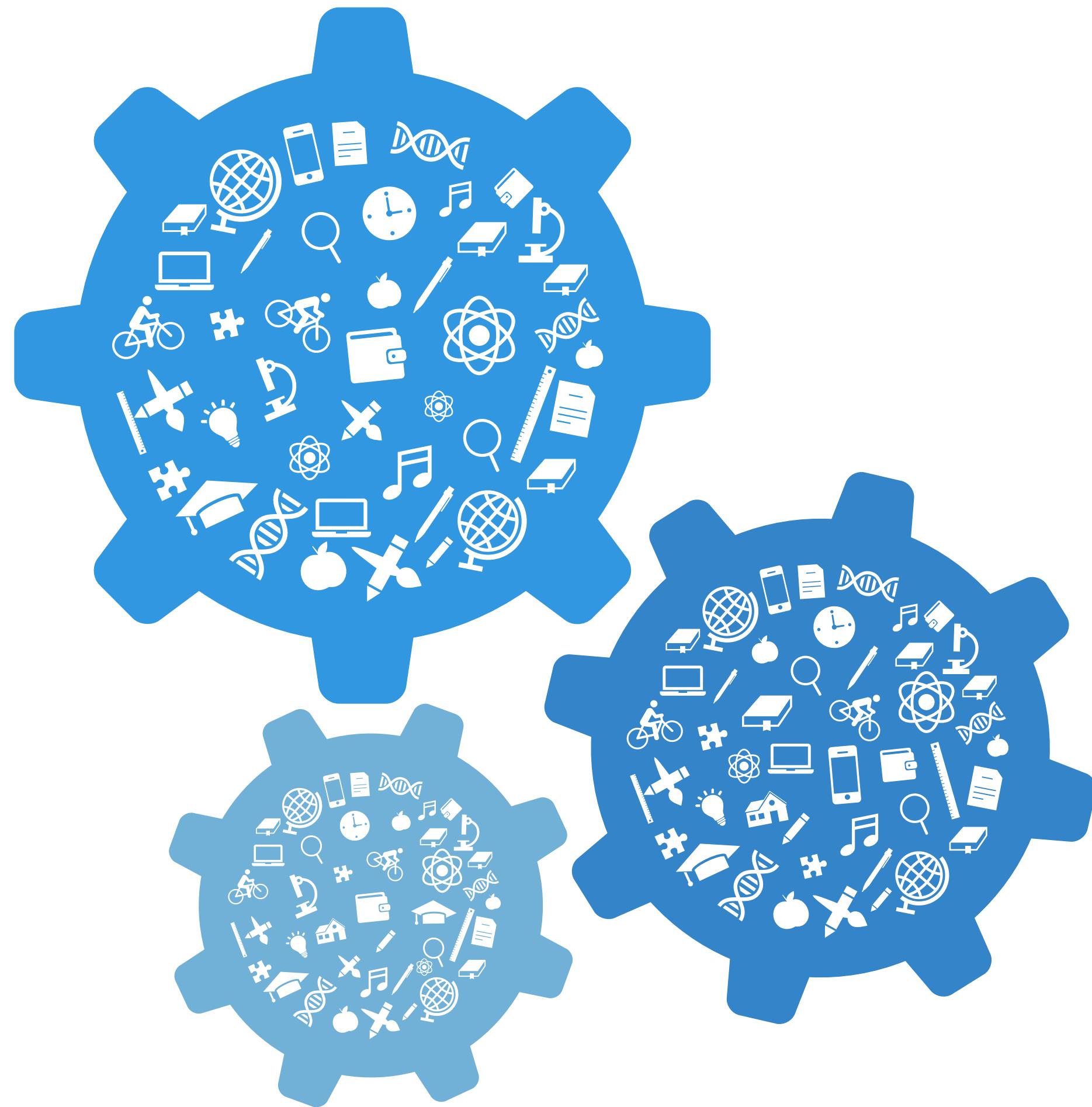


## Desafíos del s.XXI y Objetivos de desarrollo Sostenible

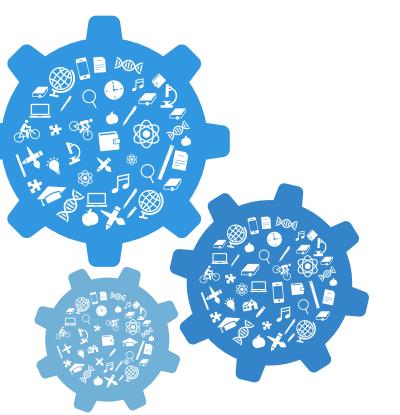
# OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE



<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>



# ¿Cómo se diseña una situación de aprendizaje?



# PLANTILLA

TABLA PARA EL DISEÑO DE UNA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

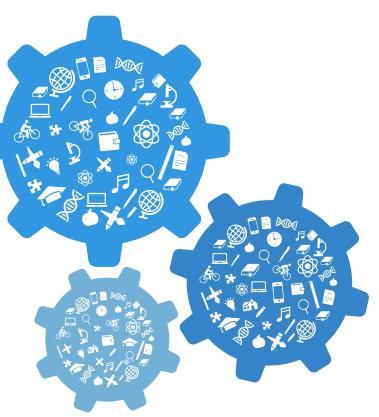
1. DATOS IDENTIFICATIVOS			
Título			
Etapa		Ciclo/Curso	
Área/materia/ámbito			
Vinculación con otras áreas/materias/ámbito			
Descripción y finalidad de los aprendizajes / proyecto			
Temporalización y relación con la programación			

2. FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Área/materia/ámbito			
Objetivos de etapa			
Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Relación con descriptores operativos de las competencias clave

Basada en la plantilla del Área de Formación en Línea y Competencia Digital Educativa (INTEF) [Licencia CC BY-SA](#)





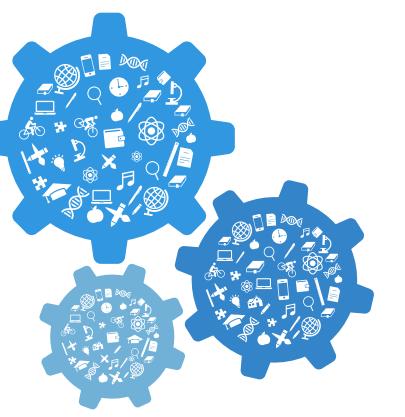
# PLANTILLA

3. METODOLOGÍA	
Métodos, técnicas, estrategias didácticas y modelos pedagógicos	<input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en el pensamiento. <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en problemas. <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en proyectos. <input type="checkbox"/> Aprendizaje Cooperativo. <input type="checkbox"/> Aprendizaje-servicio. <input type="checkbox"/> Clase invertida (Flipped Classroom). <input type="checkbox"/> Gamificación. <input type="checkbox"/> Pensamiento de diseño (Design Thinking).

4. SECUENCIACIÓN COMPETENCIAL ALINEADA CON LOS PRINCIPIOS Y PAUTAS DUA			
	Descripción de la actividad o proceso 1 (alineado con los principios y pautas DUA)	Recursos	Producto(s) evaluable(s)
1			
2			

Basada en la plantilla del Área de Formación en Línea y Competencia Digital Educativa (INTEF) [Licencia CC BY-SA](#)





# PLANTILLA

5. Evaluación de la SA
Criterios de calificación:

6. Anexos

Basada en la plantilla del Área de Formación en Línea y Competencia Digital Educativa (INTEF) [Licencia CC BY-SA](#)





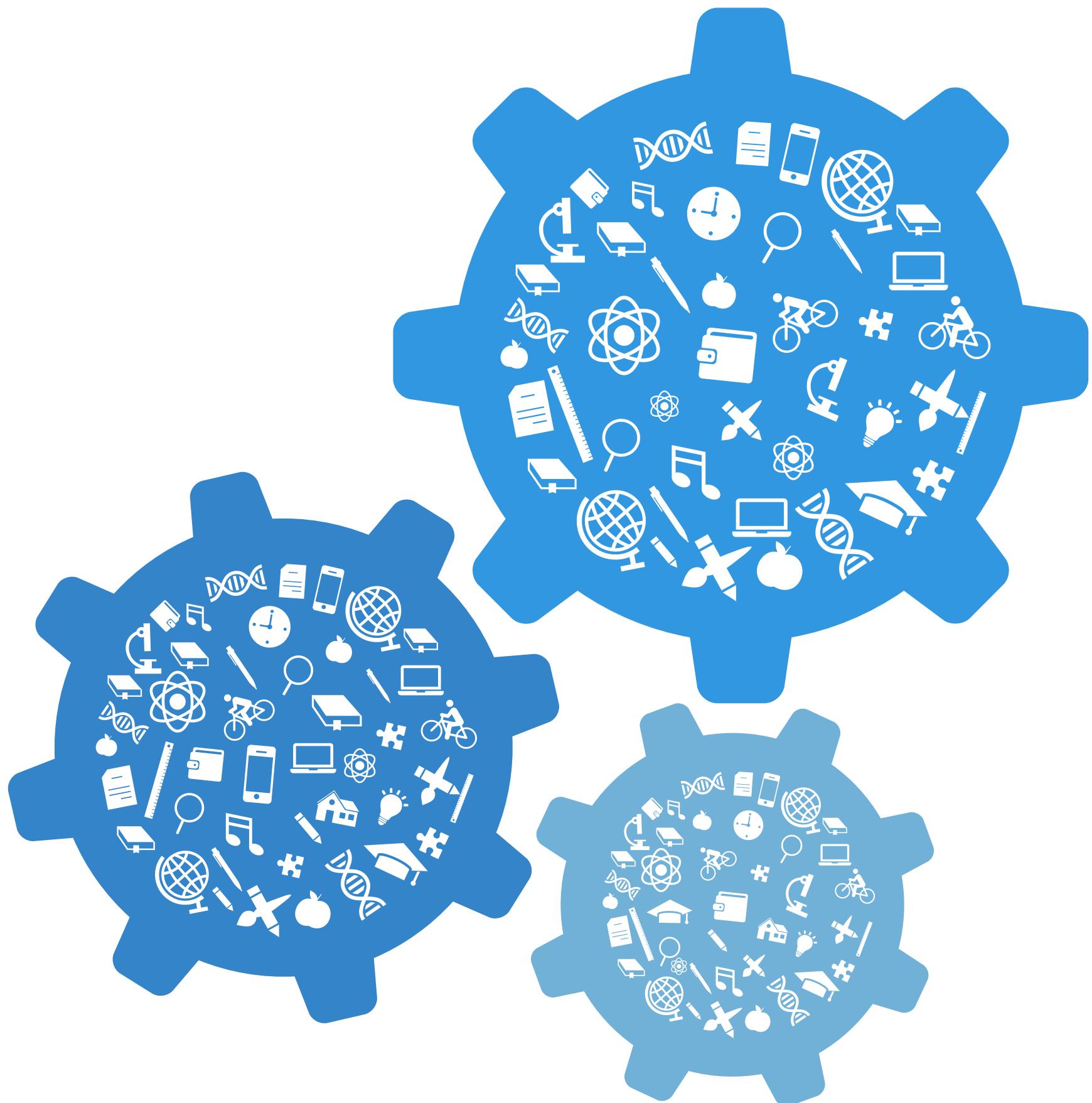
# Visión general

1. Pensar/diseñar/crear una tarea/proyecto
2. Seleccionar competencias, saberes y criterios de evaluación implicados
3. Diseñar la secuencia didáctica  
(Ejercicios vs actividades vs tarea / metodología(s)/ agrupamientos / recursos...)
  - 3.1. Atención a la diversidad / DUA
4. Evaluación:
  - 4.1. Metacognición
  - 4.2. Criterios de calificación
5. Realización de la tarea la tarea.
  - 5.1. Compartir con alumnado objetivos y criterios de logro.
  - 5.2. Analizar datos
  - 5.3. Retroalimentar al alumnado
  - 5.4. Ajustar la tarea



# PASO 1

Crear una Tarea / Proyecto

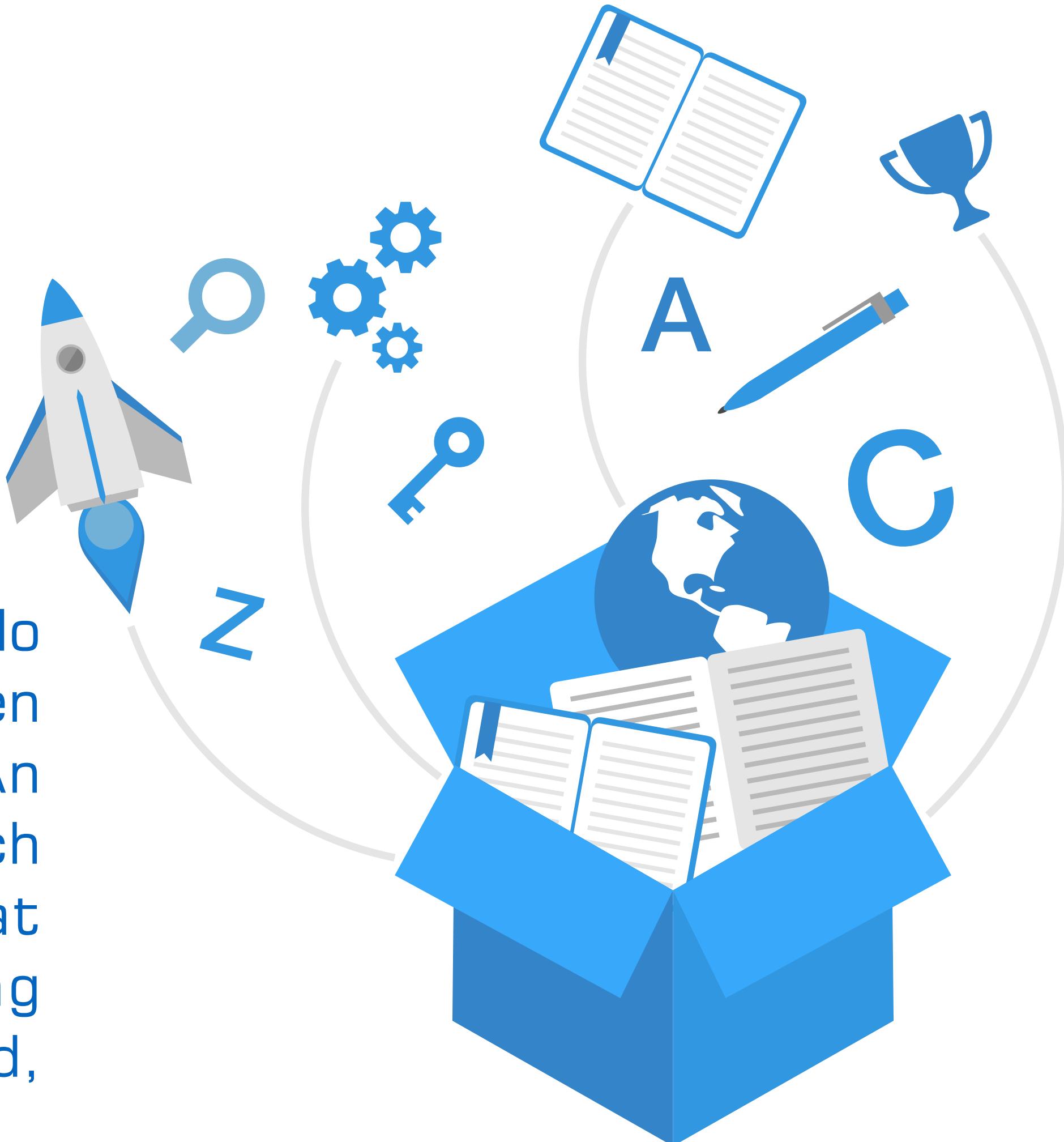




# TAREAS

En consonancia con el enfoque orientado a la acción que plantea el MCER, que no determina el uso específico de metodologías concretas, el carácter competencial de este currículo invita al profesorado a **crear tareas interdisciplinares, contextualizadas, significativas y relevantes.**  
(Currículo LOMLOE CLM)

El enfoque orientado a la acción está enraizado con el enfoque por tareas, que Van den Branden (2006) define como sigue: "An approach to language education in which students are given functional tasks that invite them to focus primarily on meaning exchange and to use language for real-world, non-linguistic purposes."





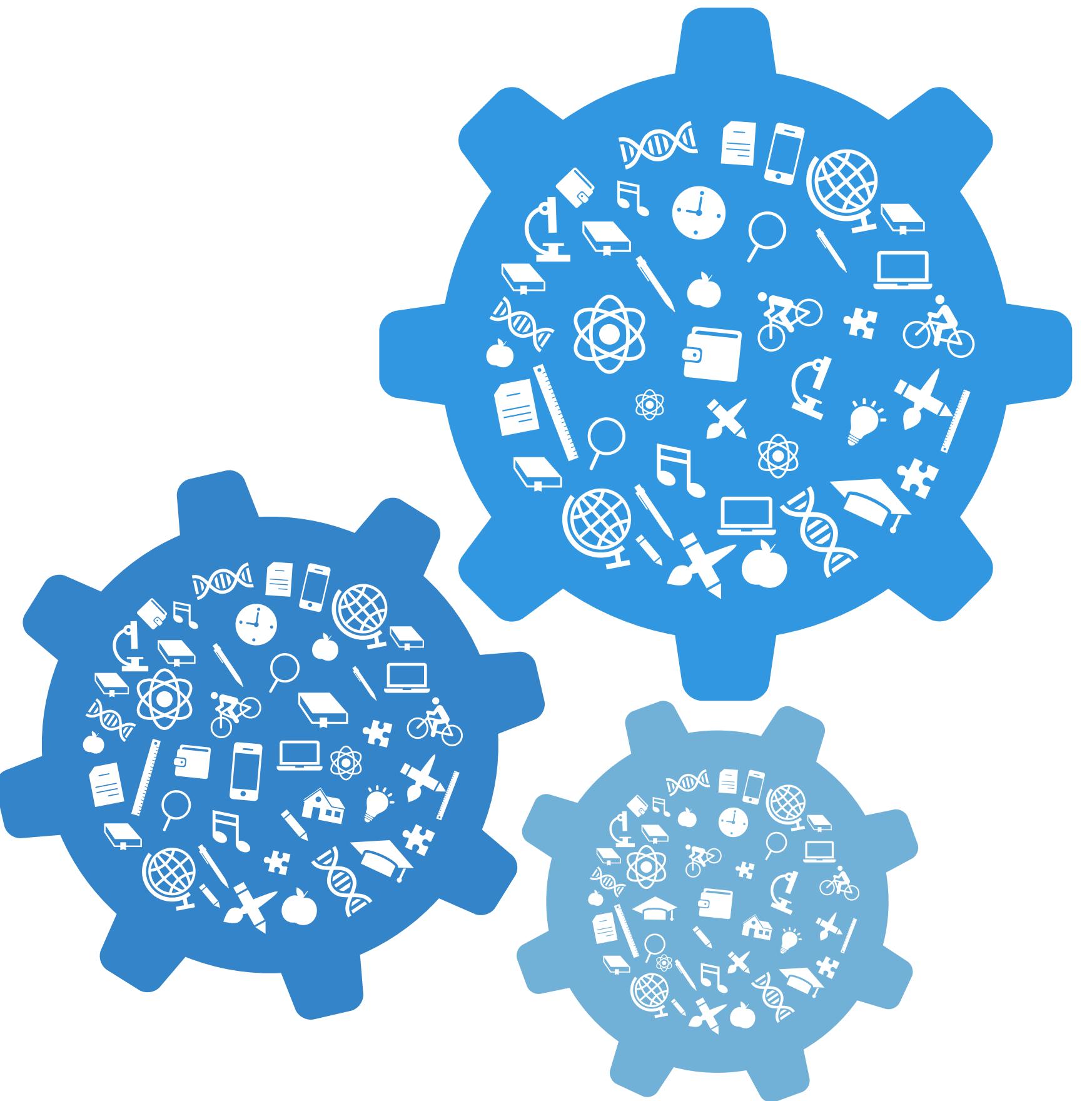
# EJEMPLOS DE TAREAS



- Podcasts
- Diálogos
- Presentaciones
- Vídeos
- Pósteres
- Blogs, mails, encuestas...

# PASO 2

Selección de competencias específicas, tareas de la lengua, saberes básicos y criterios de evaluación asociados



# COMPETENCIAS ESPECÍFICAS



COMPETENCIA  
ESPECÍFICA 1:  
**COMPRENDER  
TEXTOS**

COMPETENCIA  
ESPECÍFICA 2:  
**PRODUCIR  
TEXTOS**

COMPETENCIA  
ESPECÍFICA 3:  
**INTERACTUAR  
CON OTRAS  
PERSONAS**

COMPETENCIA  
ESPECÍFICA 4  
**MEDIACIÓN**

COMPETENCIA  
ESPECÍFICA 5  
**PLURILINGÜISMO**

COMPETENCIA  
ESPECÍFICA 6  
**INTER-  
CULTURALIDAD**

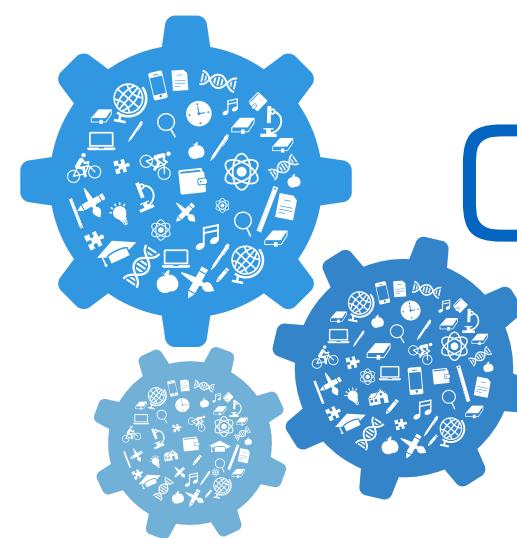


# COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

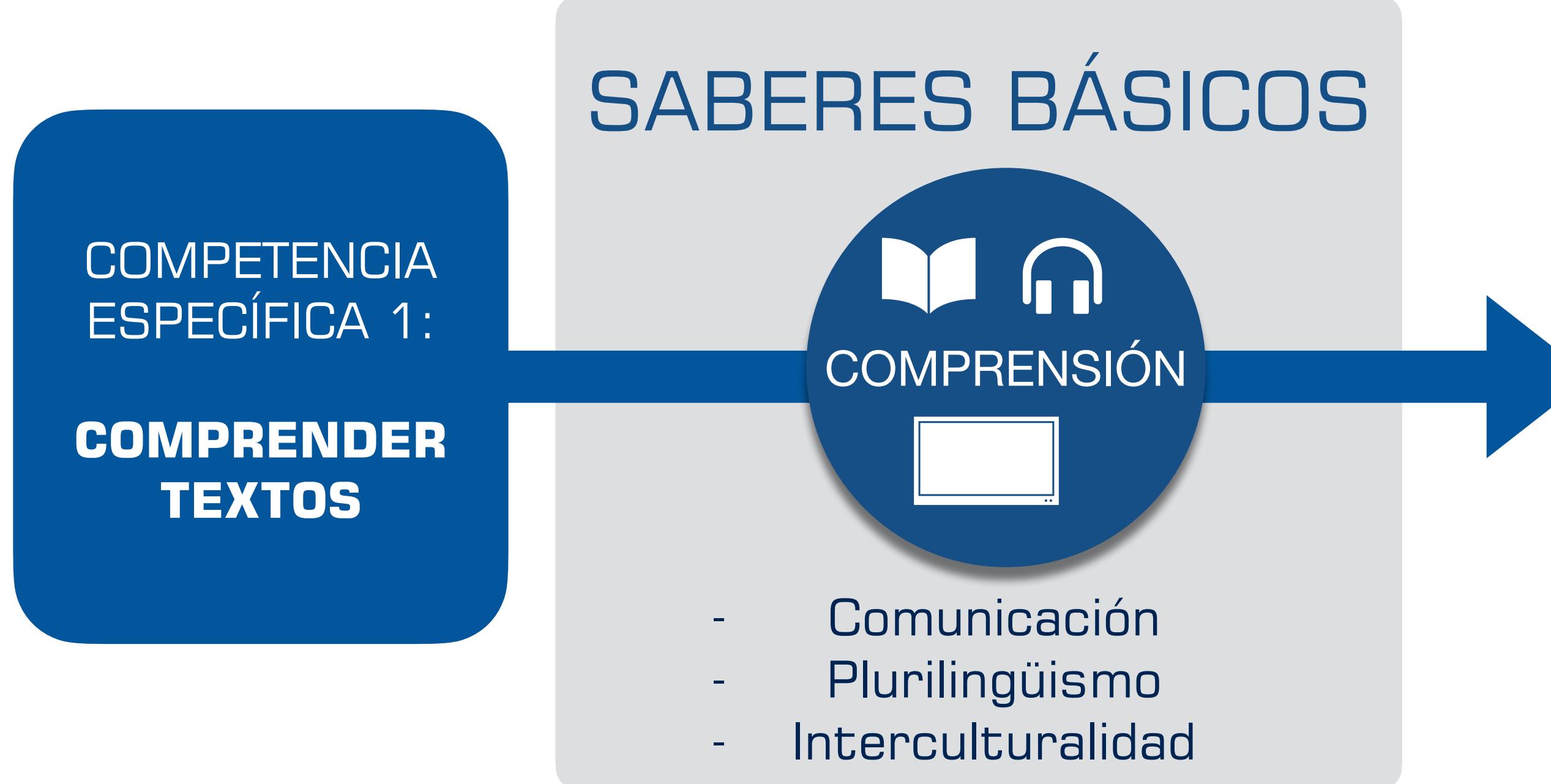


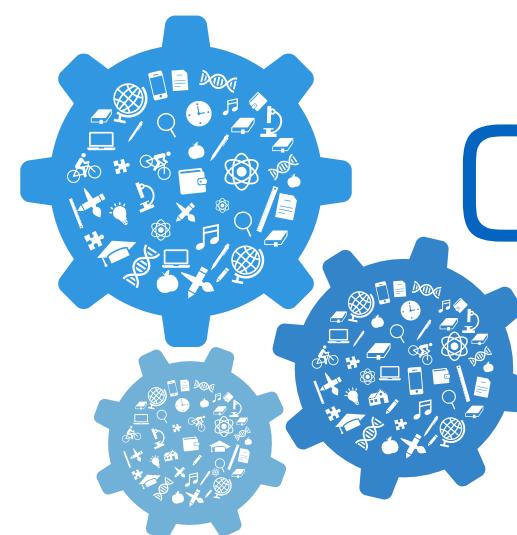
Dominio:

- \*Público
- \*Personal
- \*Educativo
- \*Laboral



# COMPETENCIAS ESPECÍFICAS





# COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

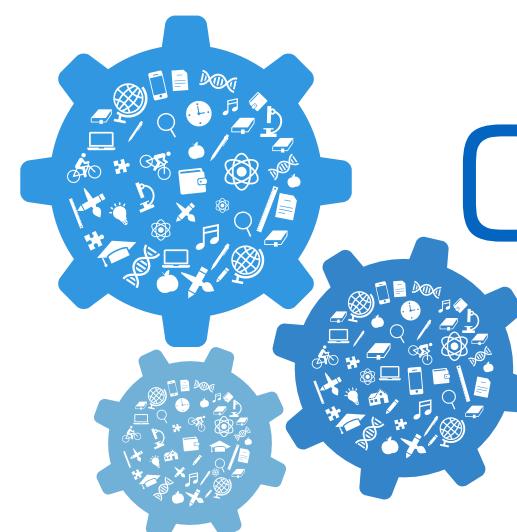


COMPETENCIA  
ESPECÍFICA 2:  
**PRODUCIR  
TEXTOS**

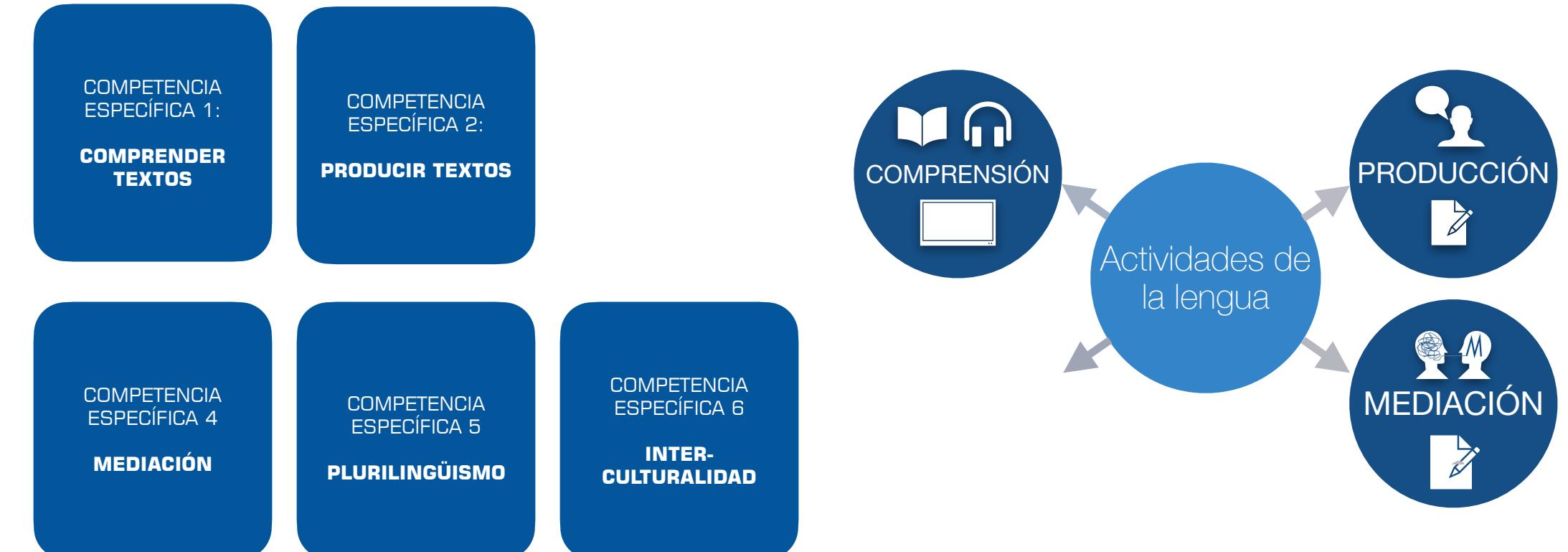


CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 2.1. Expresar oralmente textos.
- 2.2 Organizar y redactar textos analógicos y digitales.
- 2.3. Seleccionar, organizar y aplicar de forma guiada conocimientos y estrategias para planificar, producir y revisar textos.



# COMPETENCIAS ESPECÍFICAS



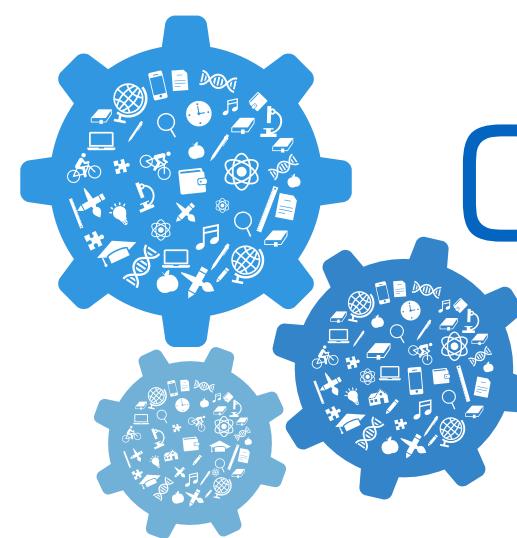
COMPETENCIA  
ESPECÍFICA 3:  
**INTERACTUAR  
CON OTRAS  
PERSONAS**



CRITERIOS DE EVALUACIÓN

3.1. Preparar previamente y participar es situaciones interactivas.

3.2 Seleccionar, organizar y utilizar de forma guiada estrategias adecuadas para la interacción



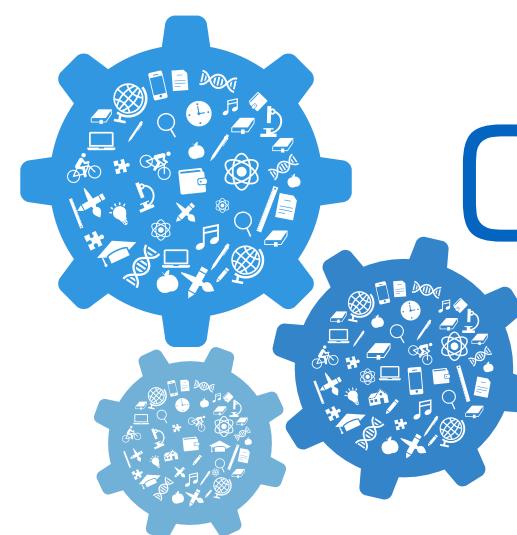
# COMPETENCIAS ESPECÍFICAS



**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

4.1. Inferir, explicar textos y transmitir conceptos y comunicaciones breves.

4.2 Aplicar, de forma guiada, las estrategias que ayuden a crear puentes usando apoyos físicos o digitales.



# COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

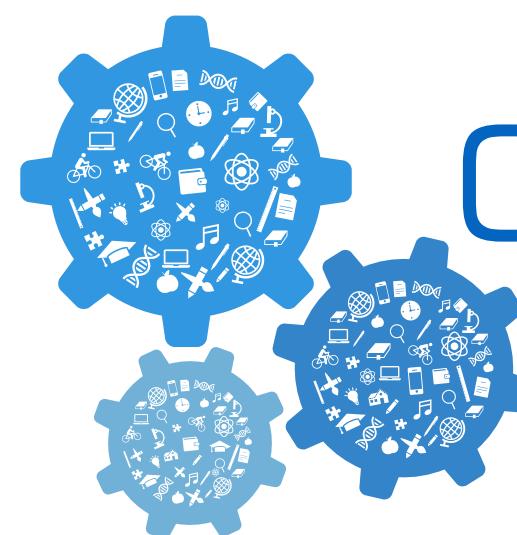


**COMPETENCIA  
ESPECÍFICA 5  
PLURILINGÜISMO**



**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

- 5.1. Comparar y contrastar lenguas.
- 5.2 Utilizar y diferenciar los conocimientos y estrategias de mejora de la capacidad de comunicar y de aprender la lengua extranjera con apoyo de otros participantes y de soportes analógicos y digitales.
- 5.3. Identificar y registrar con regularidad los procesos y dificultades de aprendizaje de la LE (PEL).



# COMPETENCIAS ESPECÍFICAS



Actividades de la lengua

COMPETENCIA  
ESPECÍFICA 6  
**INTER-  
CULTURALIDAD**

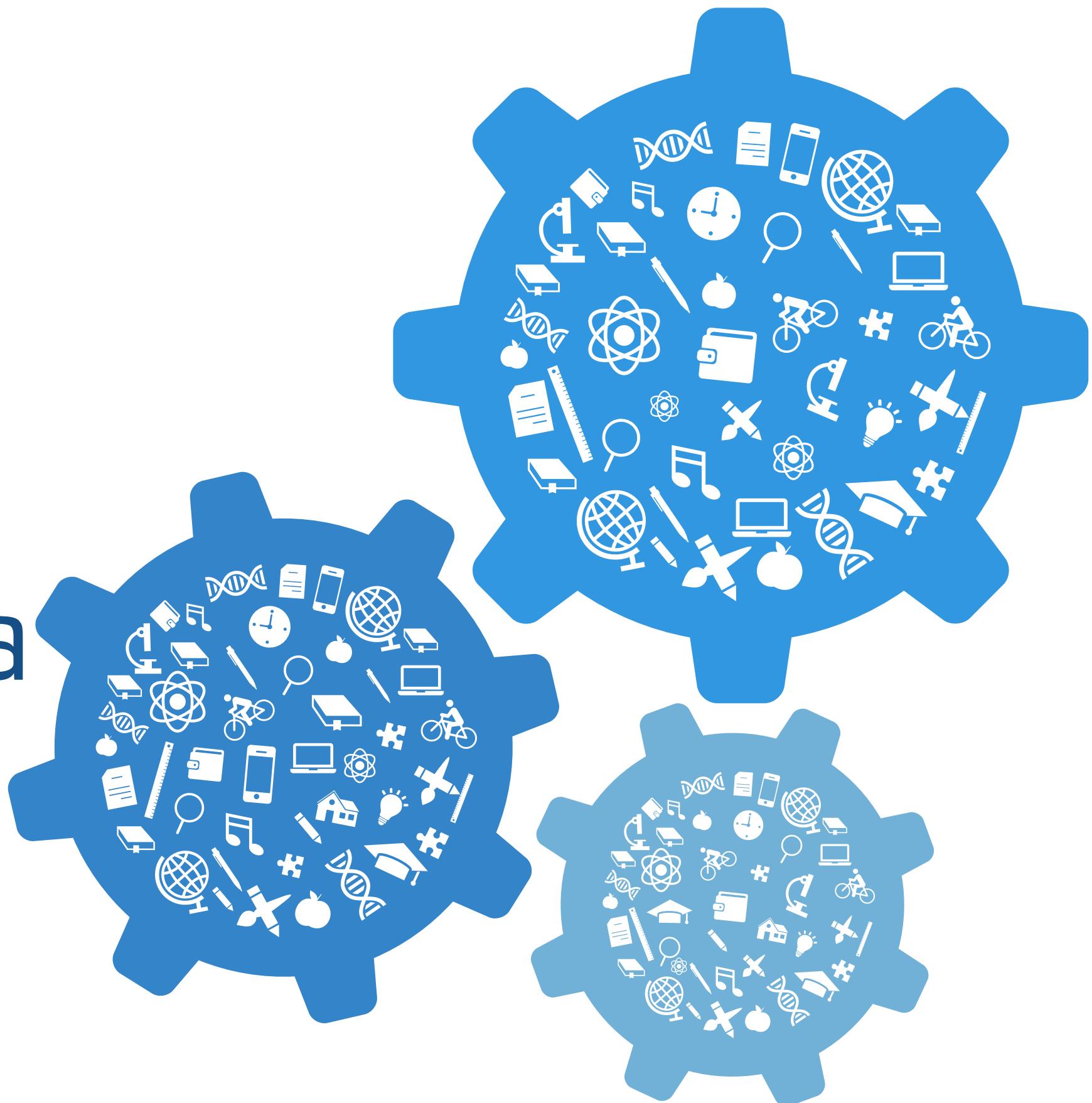


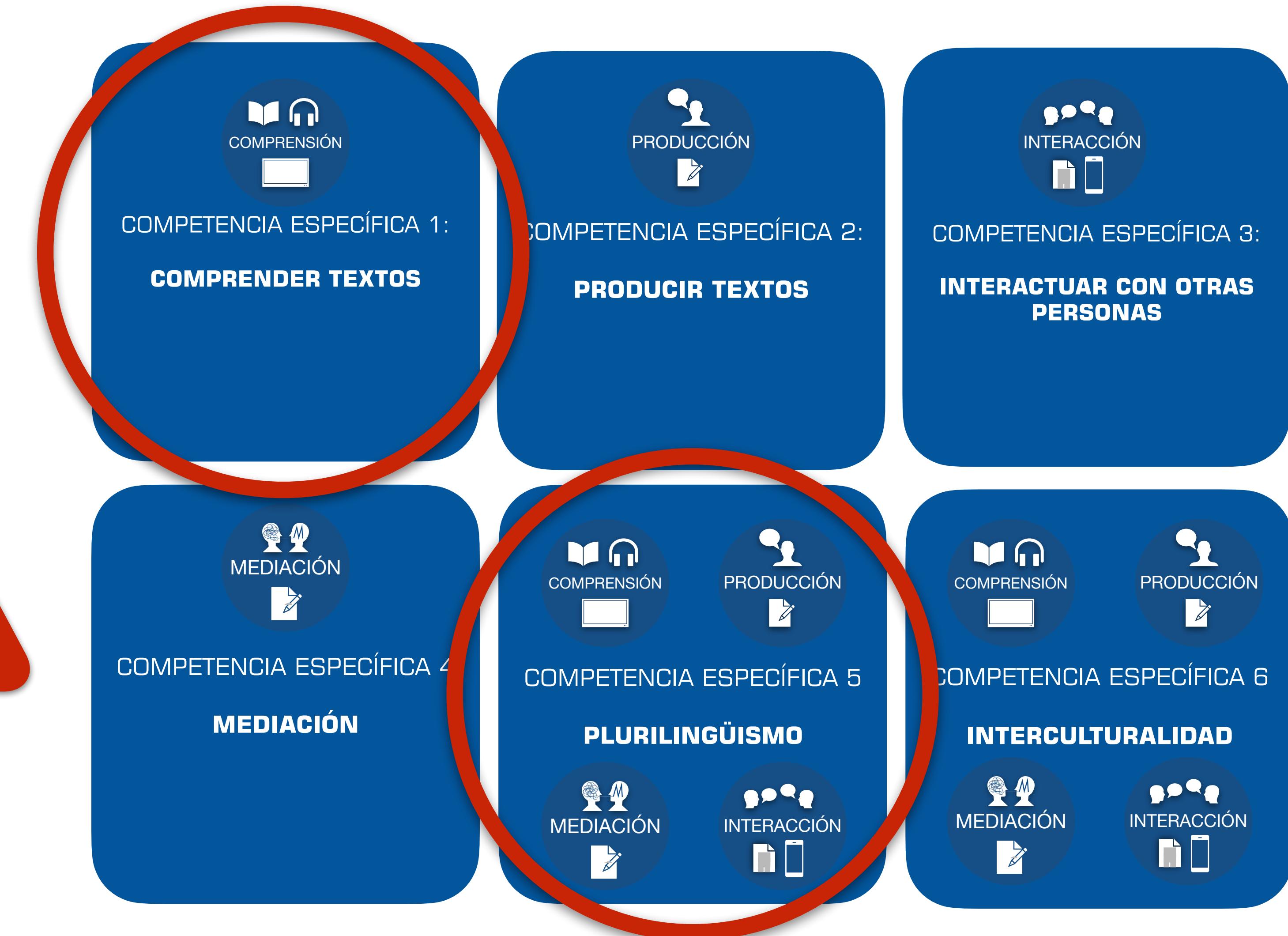
CRITERIOS DE EVALUACIÓN

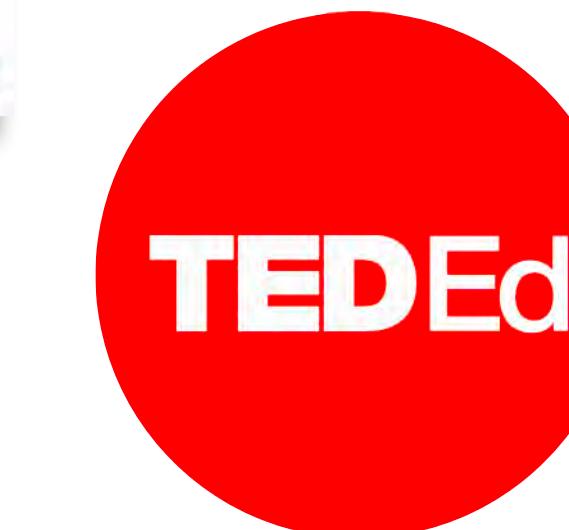
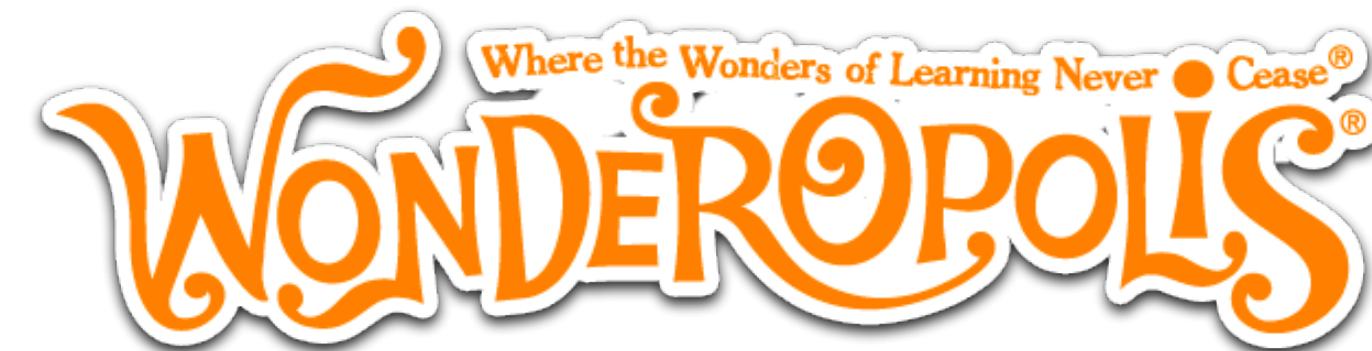
- 6.1. Actuar de forma empática y respetuosa en situaciones interculturales.
- 6.2 Aceptar y adecuarse a la diversidad lingüística, cultural y artística.
- 6.3. Aplicar, de forma guiada, estrategias para explicar y apreciar la diversidad lingüística, cultural y artística

# PASO 3

Crear la secuencia didáctica







Storyline Online®

*lyrics*training

TALK ENGLISH.com



ESOL Courses  
Free English Lessons Online





Rea Situación de aprendizaje: Can we weather the storm?  
Proyecto REA Castilla-La Mancha

**METACOGNITION**

What did I know about this topic before?

What have I learnt?

How did I learnt it?

When can I use this knowledge in my everyday life again?

**educamosCLM**

Rúbrica Exposición oral © 2022 by Viceconsejería de Educación. Consejería de Educación, Cultura y Deportes de Castilla La Mancha tiene licencia CC BY-SA 4.0



# Mi perfil lingüístico

Individual  
Work

A circular icon containing a simple blue silhouette of a person's head and shoulders, with the text "Individual Work" written in blue capital letters below it.



## Mi perfil lingüístico





## Mi perfil lingüístico

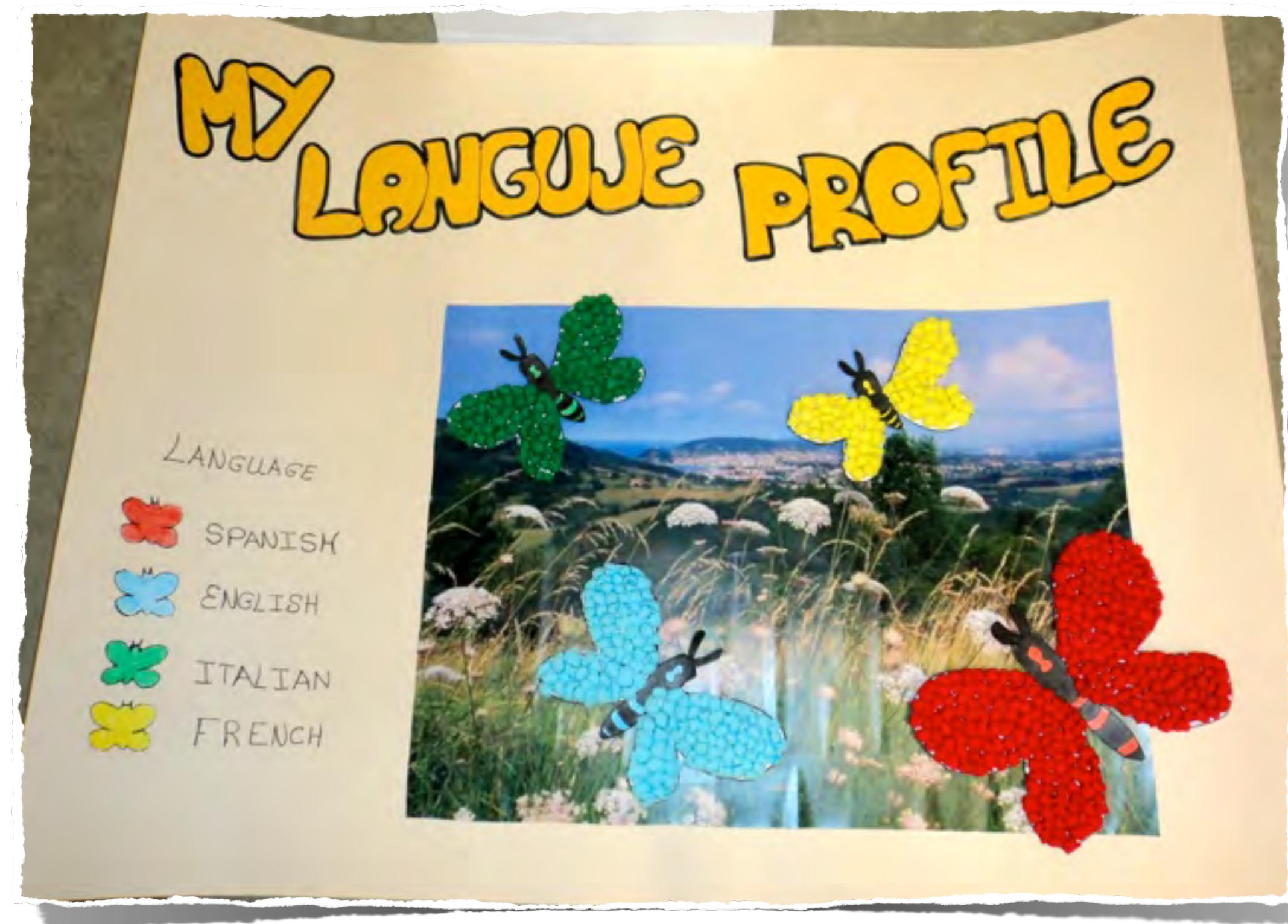
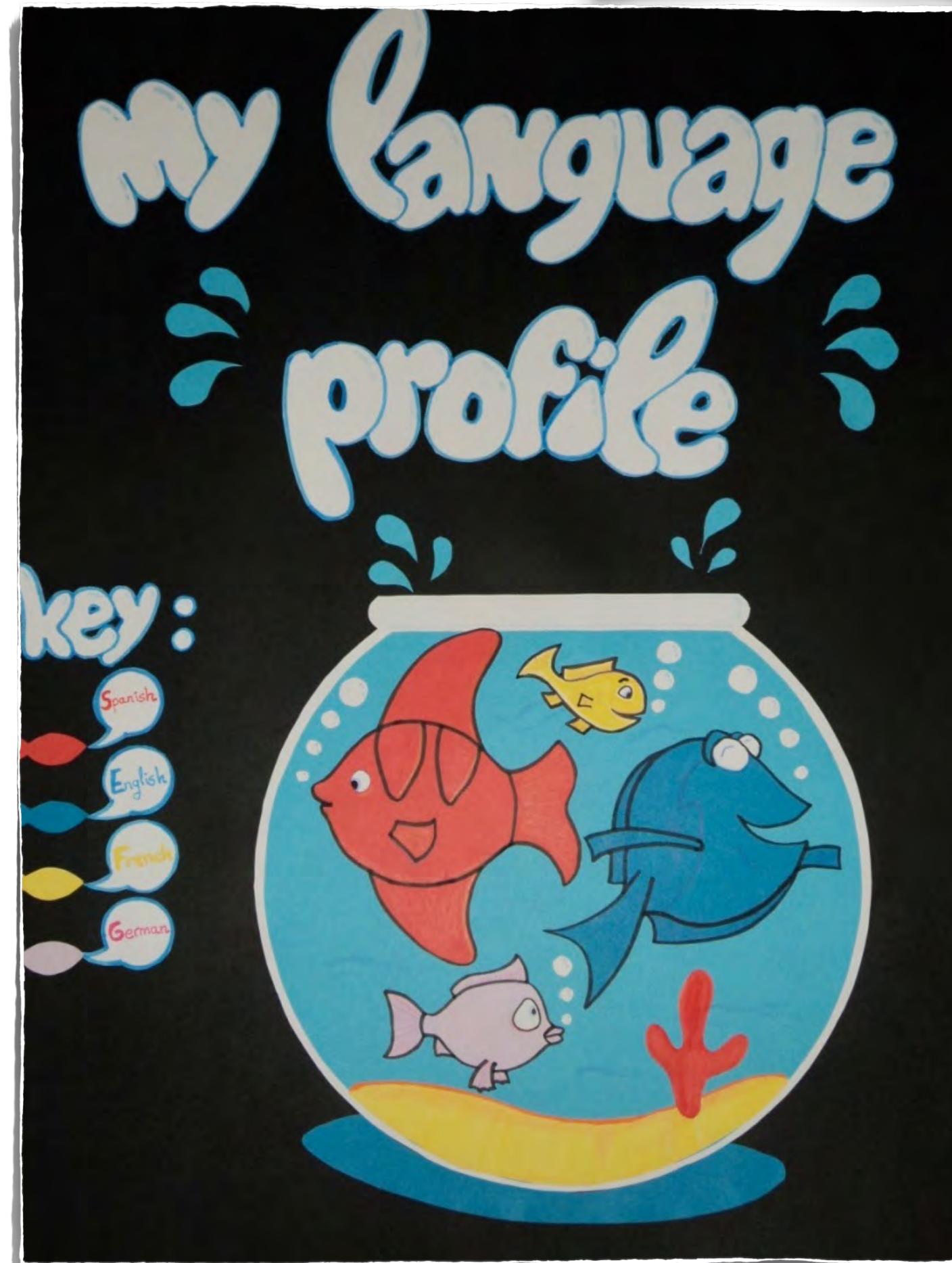
Individual  
Work





# Mi perfil lingüístico

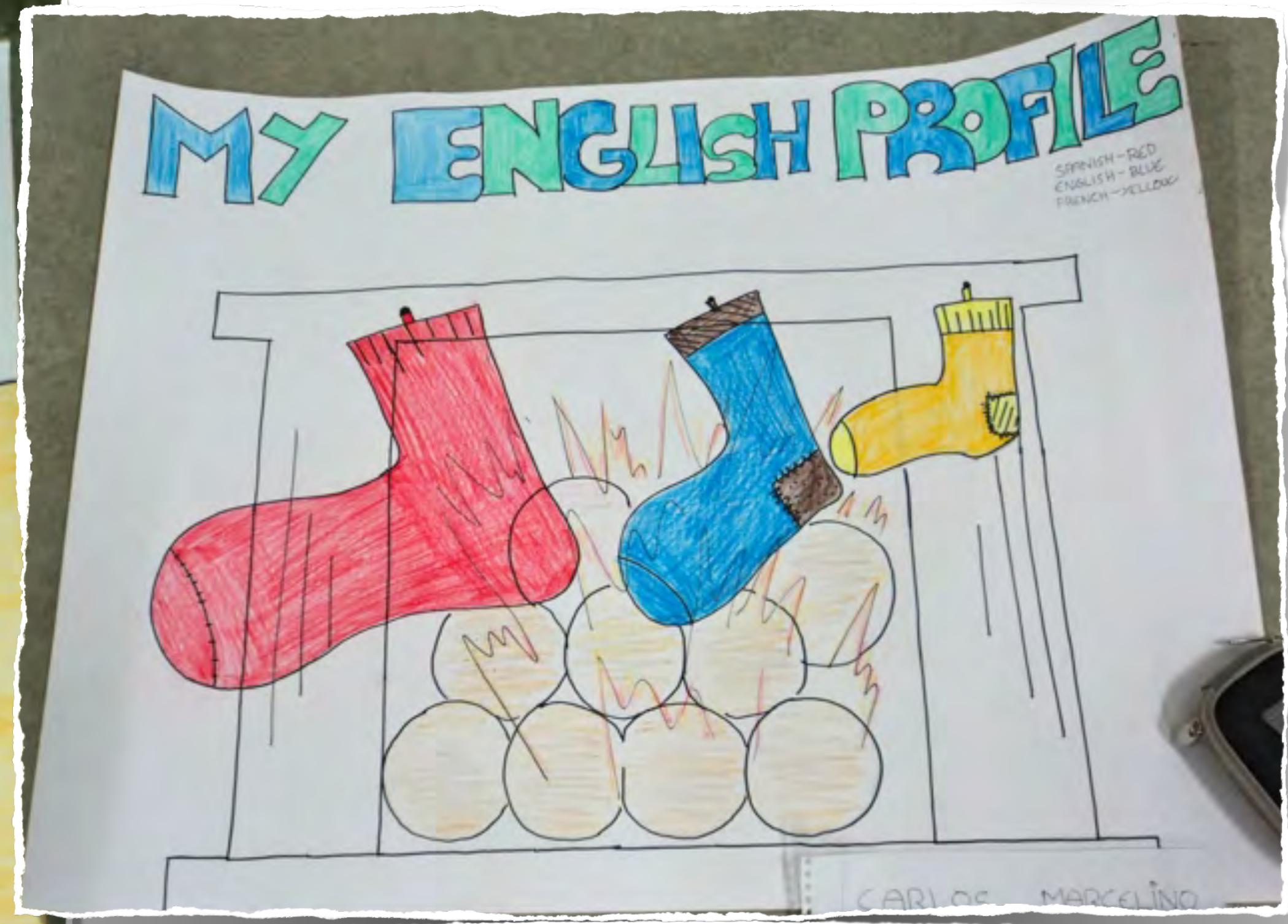
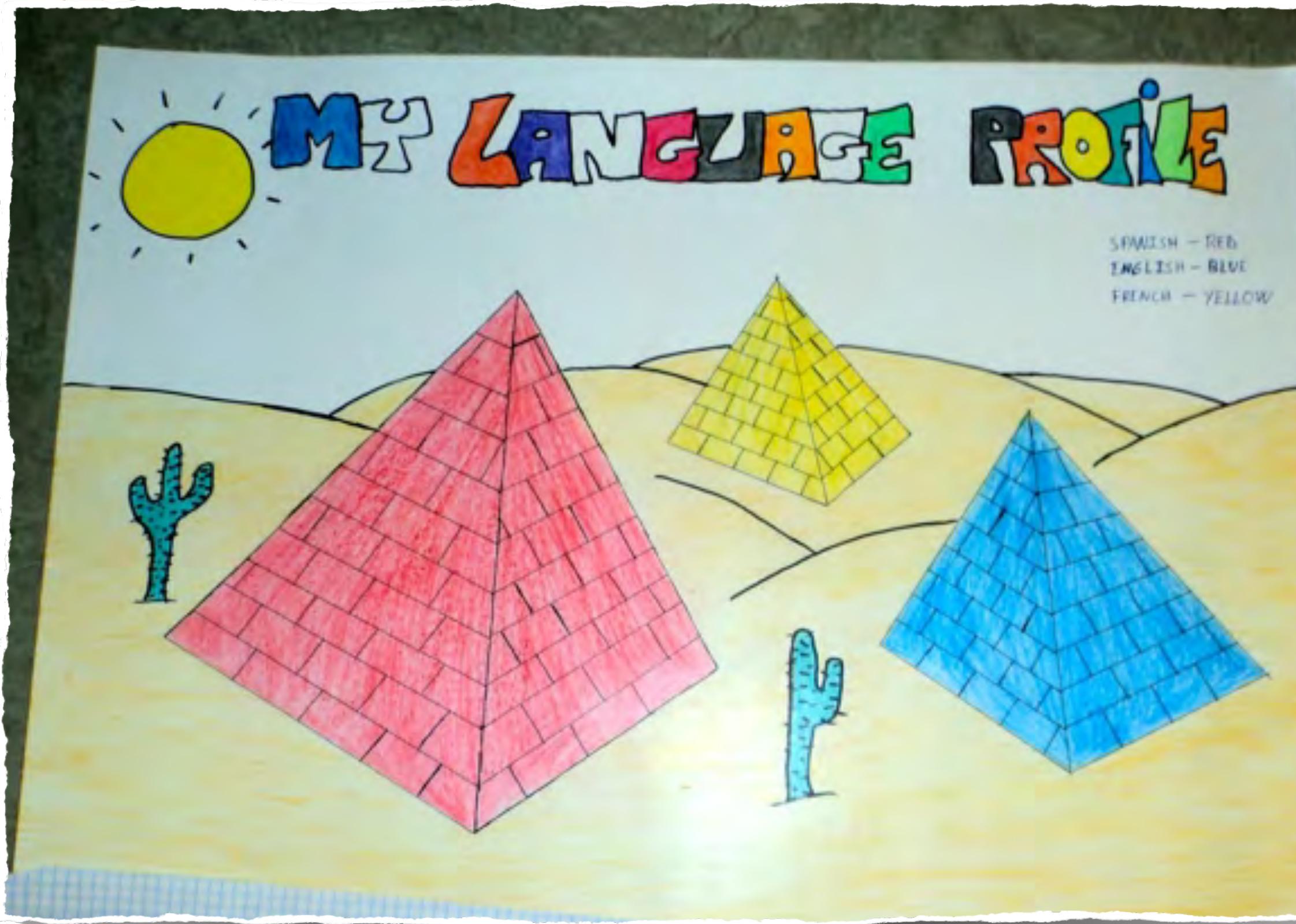
Individual  
Work





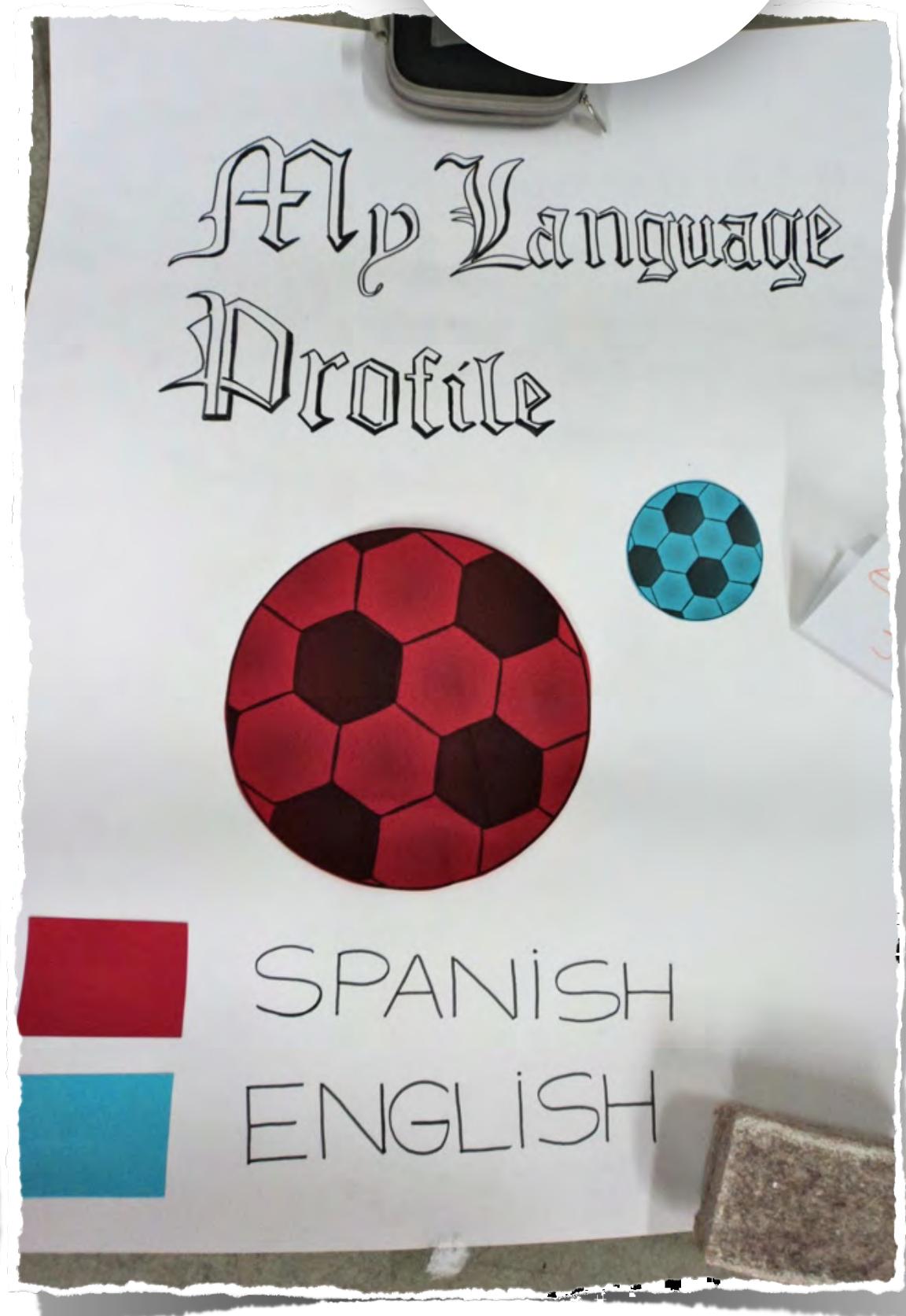
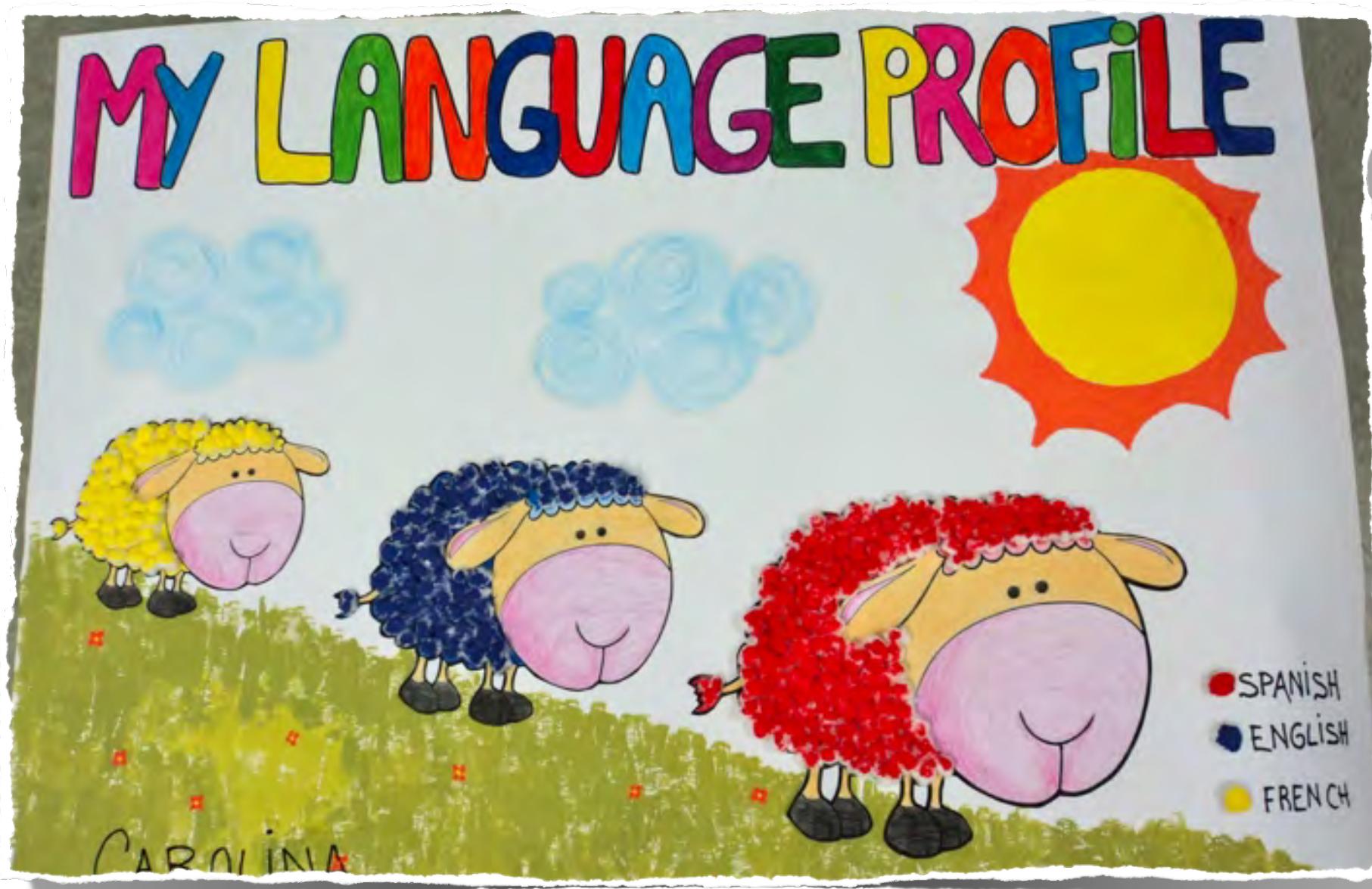
# Mi perfil lingüístico

A circular icon containing a simple blue silhouette of a person, with the text 'Individual Work' written below it.





# Mi perfil lingüístico

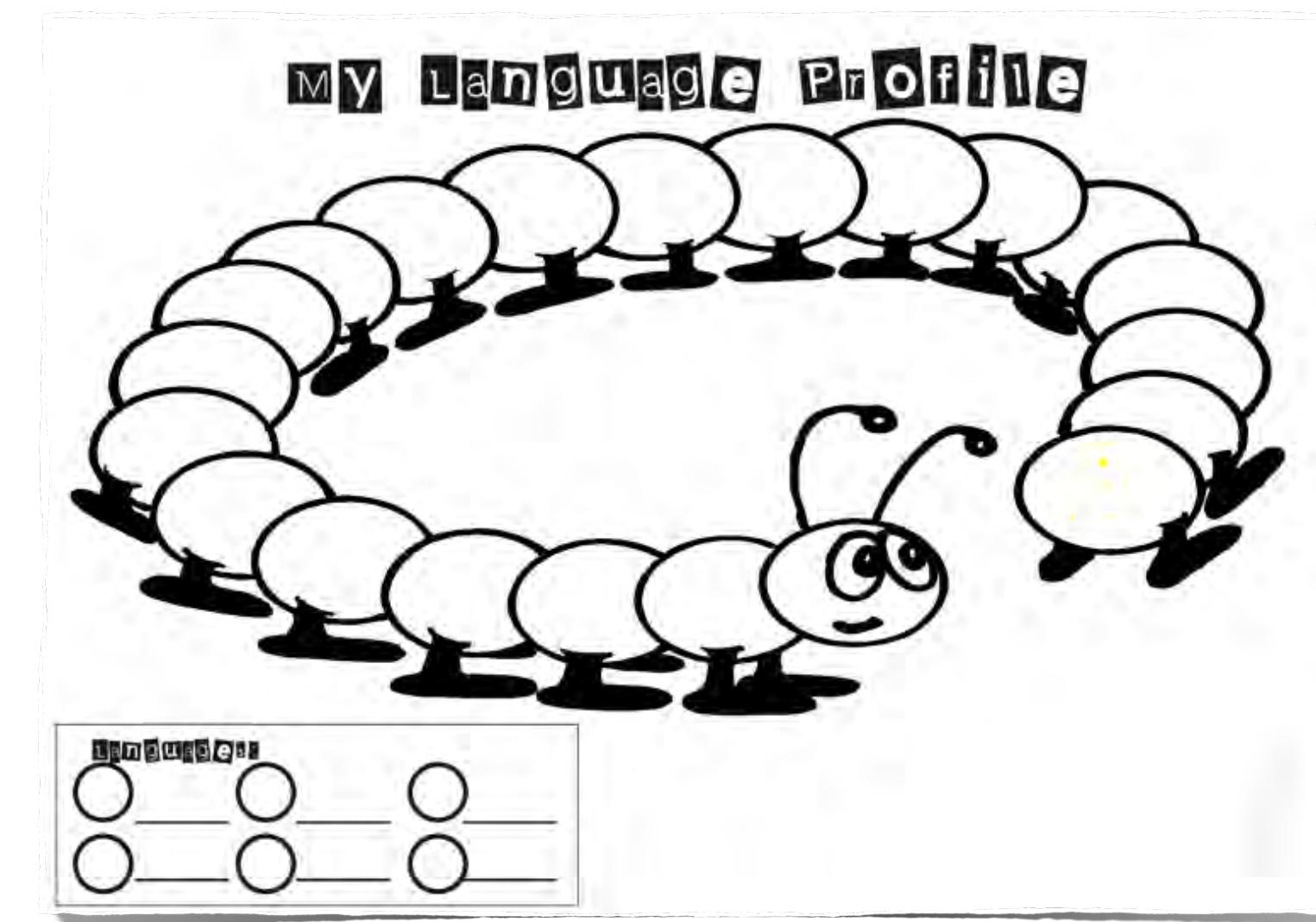
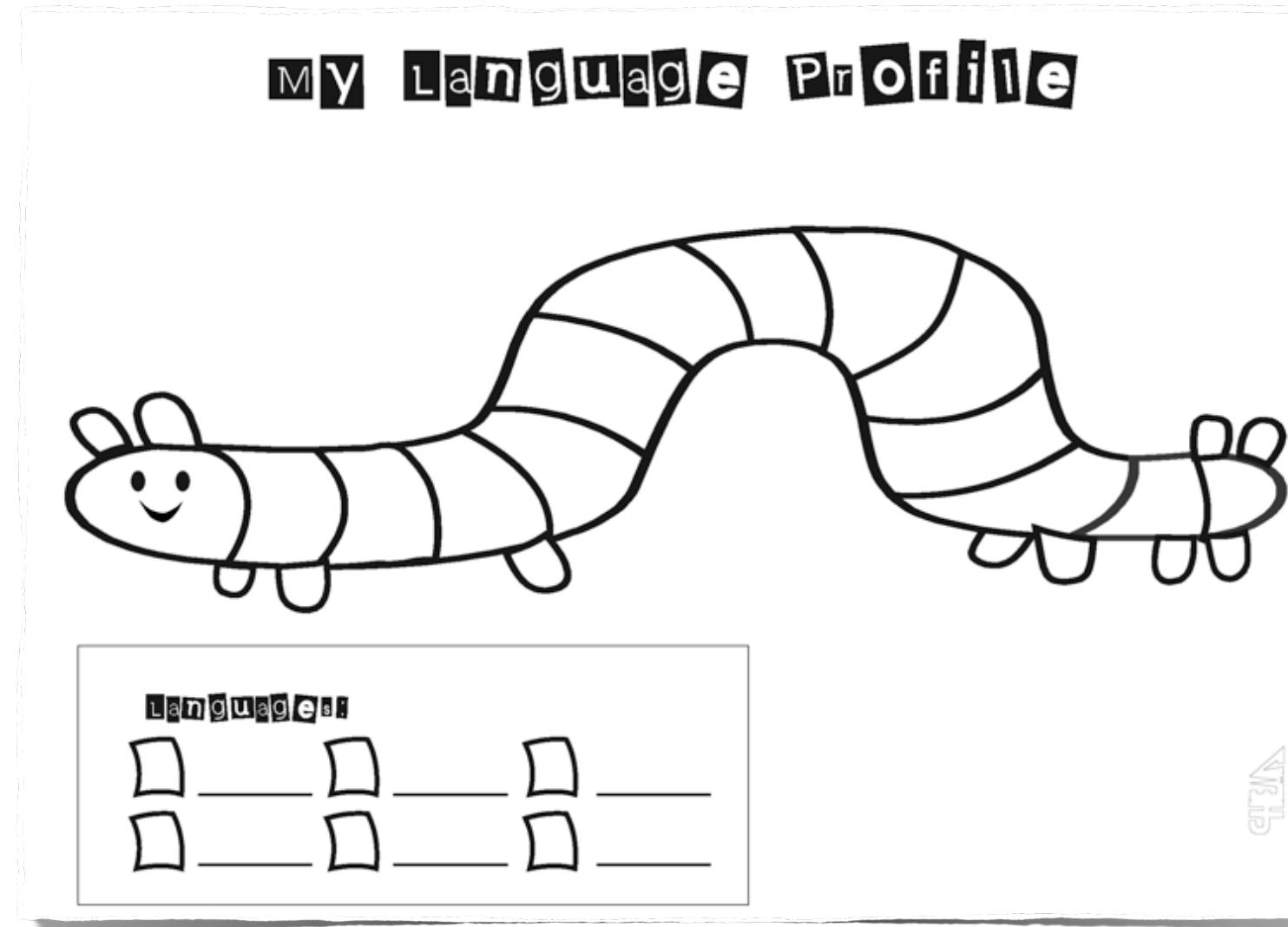




# Mi perfil lingüístico



Individual  
Work





Rea Situación de aprendizaje: Can we weather the storm?  
Proyecto REA Castilla-La Mancha

**METACOGNITION**

What did I know about this topic before?

What have I learnt?

How did I learnt it?

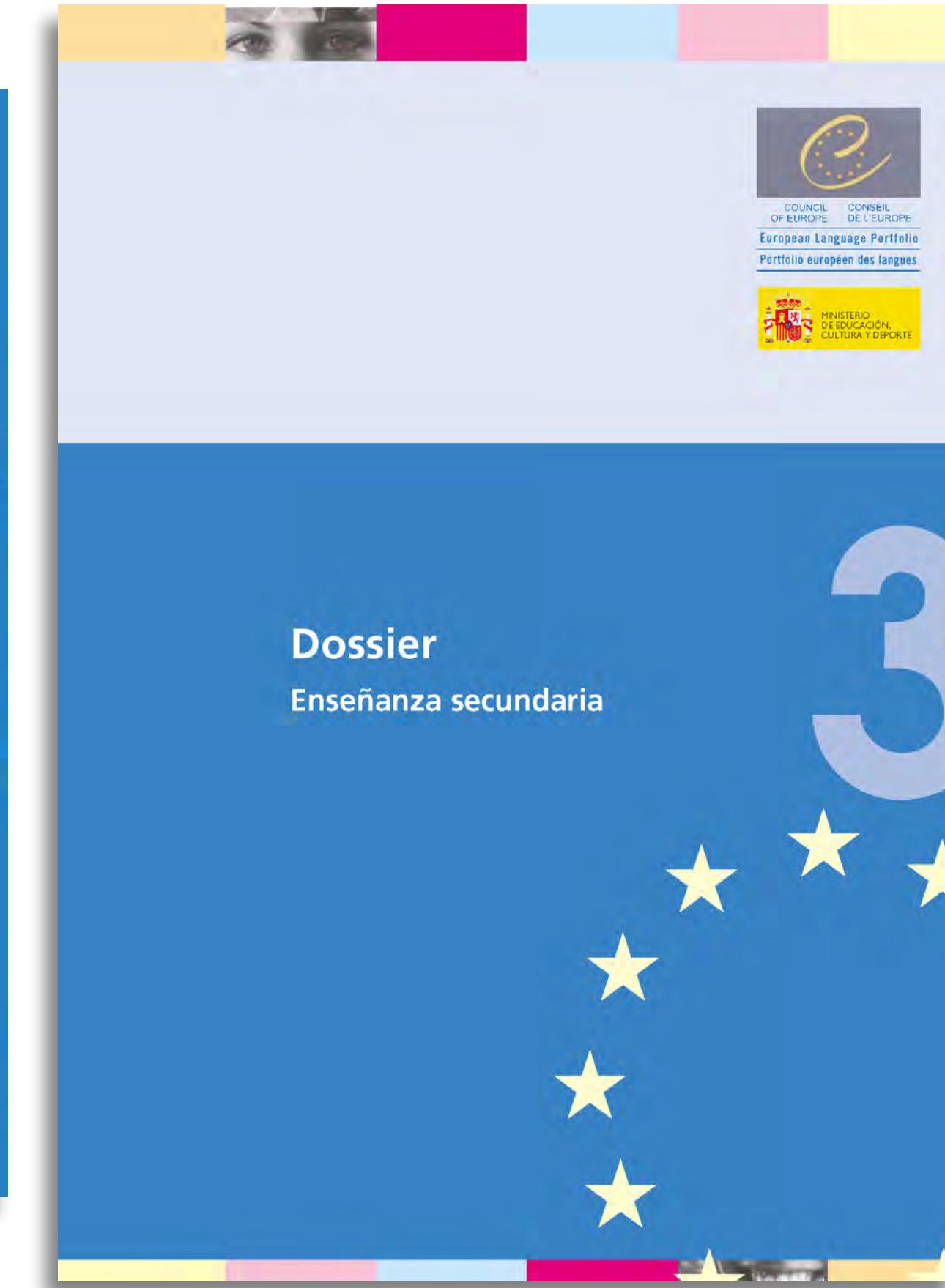
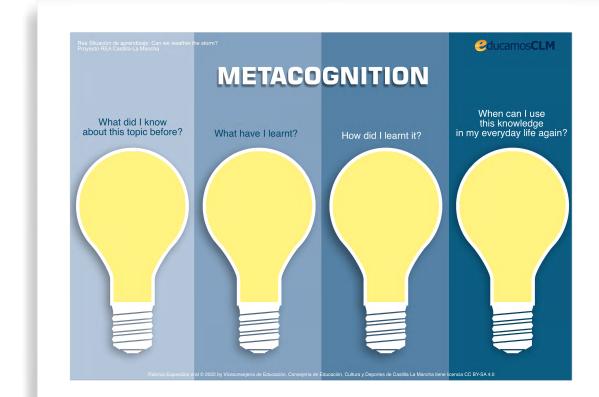
When can I use this knowledge in my everyday life again?

**educamosCLM**

Rúbrica Exposición oral © 2022 by Viceconsejería de Educación. Consejería de Educación, Cultura y Deportes de Castilla La Mancha tiene licencia CC BY-SA 4.0



# Dossier



# 2 ejemplos y 1 propuesta



Can we weather the storm?



Stories! Stories! Stories!



What a world!

# Ejemplo 1: Can we weather the storm?

Unidad de programación con 4 situaciones de aprendizaje



It's raining cats and dogs

Crear y comentar un mapa del tiempo.



There is no planet B

Crear un podcast.



Make the Earth cool again

Diseñar una casa resistente al cambio climático.



The tip of the iceberg

Modificar refranes.

 **OBJETIVOS** DE DESARROLLO SOSTENIBLE

 **OBJETIVOS** DE DESARROLLO SOSTENIBLE

# Ejemplo 1: Can we weather the storm?



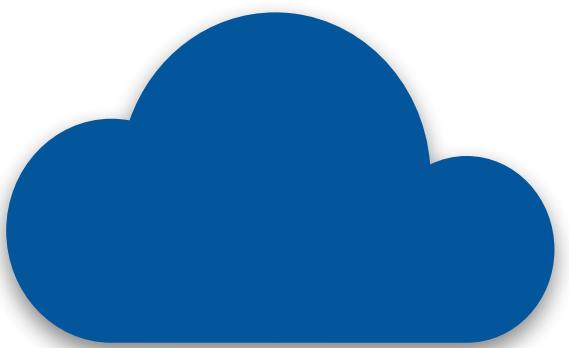
Can we weather the storm?

Facing climate change

Can we weather the storm?  
The problem of Climate Change

Licensed under the [Creative Commons Attribution Share Alike License 4.0](#)

# Ejemplo 1:



Can we weather the storm?



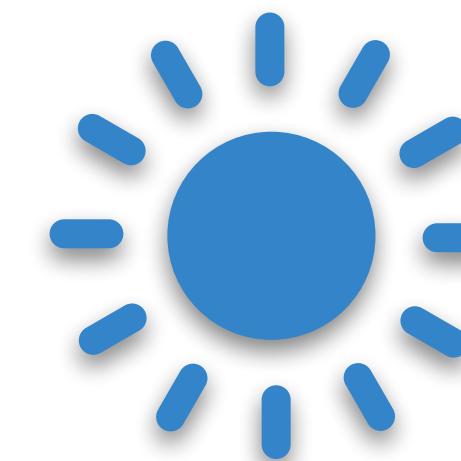
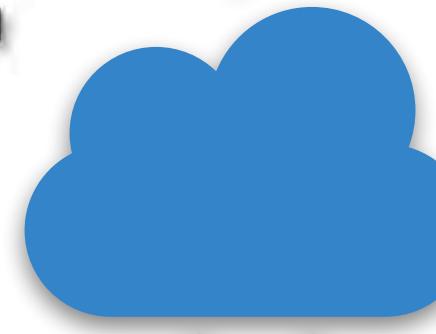
TALKSHOE®



Wordwall



# Ejemplo 1: Can we weather the storm?



WORDART

QUIZIZZ

LIVEWORKSHEETS

Baamboozle

CUSTOM WORKSHEETS, GAMES, AND OTHER RESOURCES

TOOLS FOR EDUCATORS



educima.com



iSLCOLLECTIVE

ESLprintables.com

## Ejemplo 2:



Stories! Stories! Stories!

Presentación /  
Redacción



Historias con  
6 palabras

Anécdotas reales

Cómics

Cortos  
animados

Doblaje /  
Vídeo

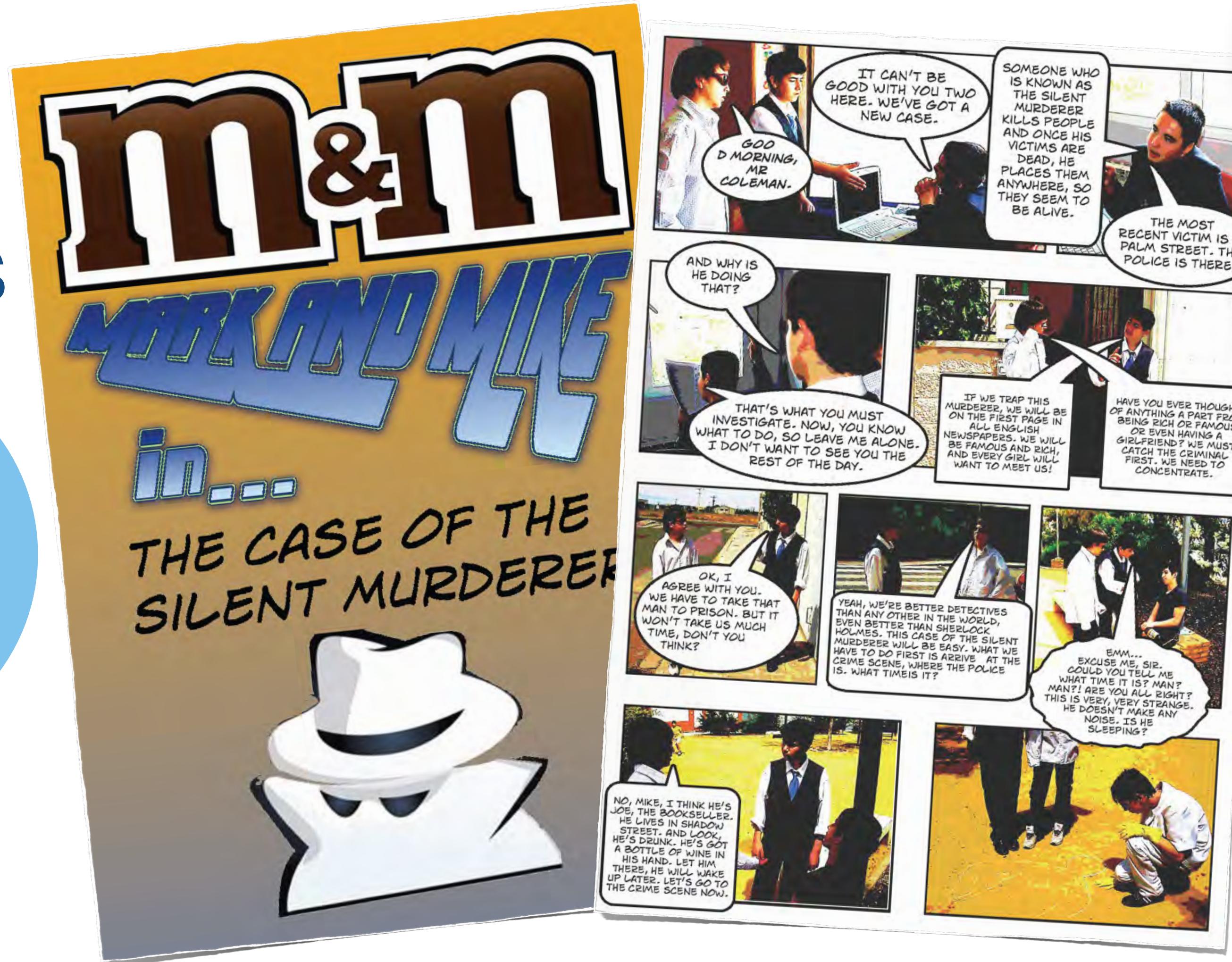
Reseñas / críticas

Audiolibros

# Ejemplo 2: Stories! Stories! Stories!



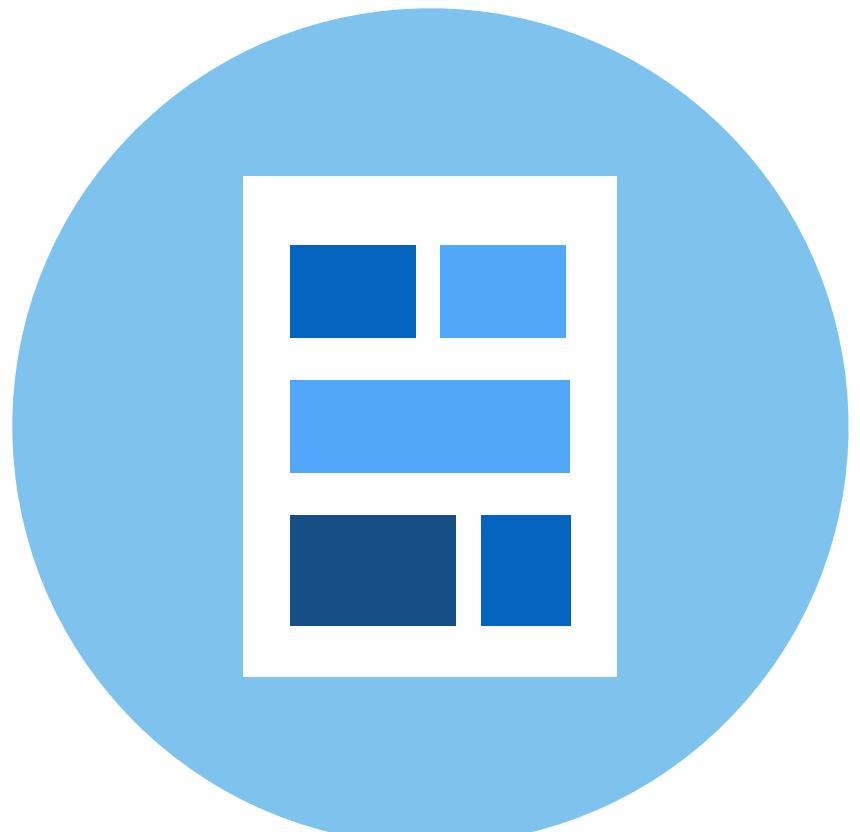
Cómics



# Ejemplo 2: Stories! Stories! Stories!



Cómics



COMPETENCIA ESPECÍFICA 2:

PRODUCIR TEXTOS

PRODUCCIÓN



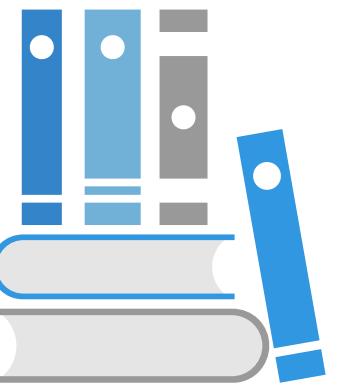
**Pixton**

 **StoryboardThat**

  
**MAKE BELIEFS COMIX**  
OUR MISSION:  
EMPOWERING YOU TO EXPRESS YOUR IDEAS & STORIES IN COMIX!  
CREATED BY BILL ZIMMERMAN



# Ejemplo 2:



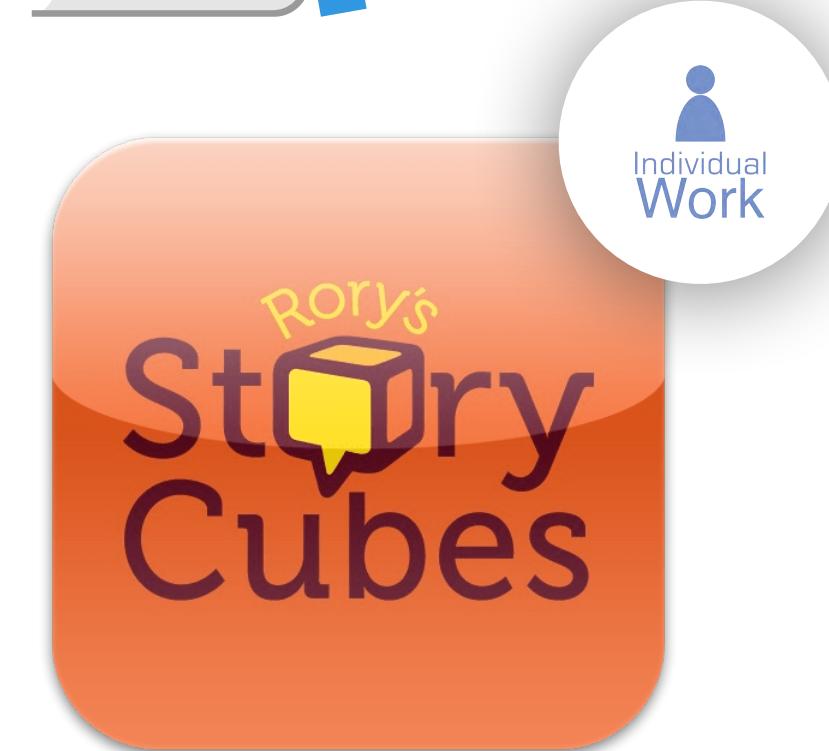
## Stories! Stories! Stories!

Once upon a time there was a boy called Tom, who lived in a village which was near to the city. So every day he had to take the bus to go to school. He took his (1)backpack and went to the bus station. It was 08:30 and the bus wasn't there. If the bus didn't arrive there in two minutes, he would be late for school. Finally, (2)he saw the bus and went in. Tom was very (3)sleepy. He hadn't slept much that night so he forgot to remove his (4)finger from the bus door. So when the door closed, he (4)got hurt. Luckily, nothing serious happened. When he walked through the bus, he saw that there was only one seat left and he decided to sit there. Then he realised that he was sitting next to a strange and mysterious man. At the beginning he felt scared but then they started talking and he saw that the man was very kind. They were talking when they heard the (5)noise...

Presentación /  
Redacción



COMPETENCIA ESPECÍFICA 2:  
PRODUCIR TEXTOS



# Ejemplo 2: Stories! Stories! Stories!



Historias con  
6 palabras

6



# 6 Word Stories

**FOR SALE:  
BABY SHOES,  
NEVER WORN**



Foto de Alexas Fotos de Pexels: <https://www.pexels.com/es-es/foto/zapatillas-bajas-rojas-y-blancas-para-bebe-2271522/>

**STRANGERS.  
FRIENDS.  
BEST FRIENDS.  
LOVERS.  
STRANGERS.**



Foto de Rafael Cerqueira de Pexels: <https://www.pexels.com/es-es/foto/ciudad-en-pie-sonriente-adolescente-14122252/>

**SORRY SOLDIER,  
SHOES SOLD IN  
PAIRS.**



<https://pixabay.com/es/photos/bota-cuero-zapato-viejo-250012/>

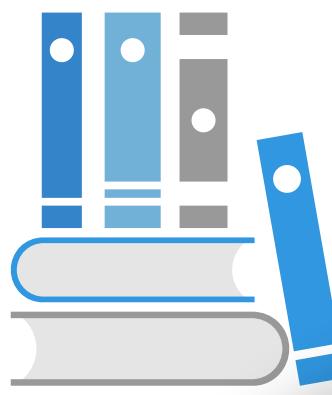
# 6 Word Stories

**T.H.C.  
L.S.D.  
D.U.I.  
C.P.R.  
D.O.A.  
R.I.P.**



<https://pixabay.com/es/photos/operaci%c3%b3n-sala-de-operaciones-1807543/>

# Ejemplo 2: Stories! Stories! Stories!



Historias con  
6 palabras

6



**6 Word Stories**

25 2133 43 219 horas de discusión

Record a video showing your 6 word story. Then, you will have to comment and explain two of your classmates' stories.

Grabar

25 respuestas

Buscar respuestas

# Ejemplo 2: Stories! Stories! Stories!



Historias con  
6 palabras

6

COMPETENCIA ESPECÍFICA 1:  
**COMPRENDER TEXTOS**

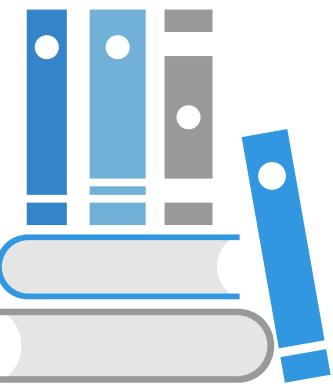
COMPRESIÓN

COMPETENCIA ESPECÍFICA 4  
**MEDIACIÓN**

MEDIACIÓN



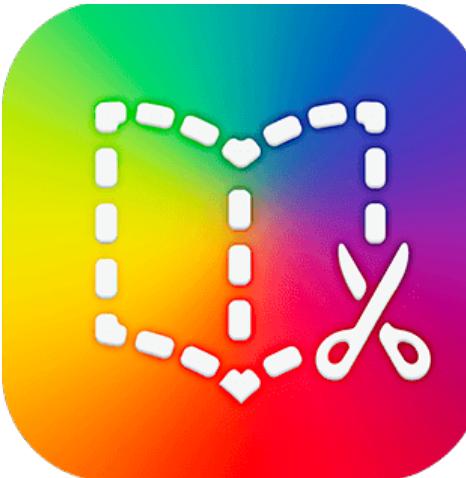
# Ejemplo 2: Stories! Stories! Stories!



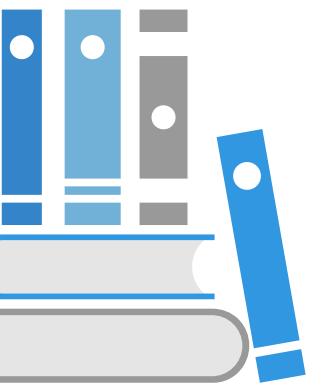
## Audiolibros



COMPETENCIA ESPECÍFICA 2:  
**PRODUCIR TEXTOS**

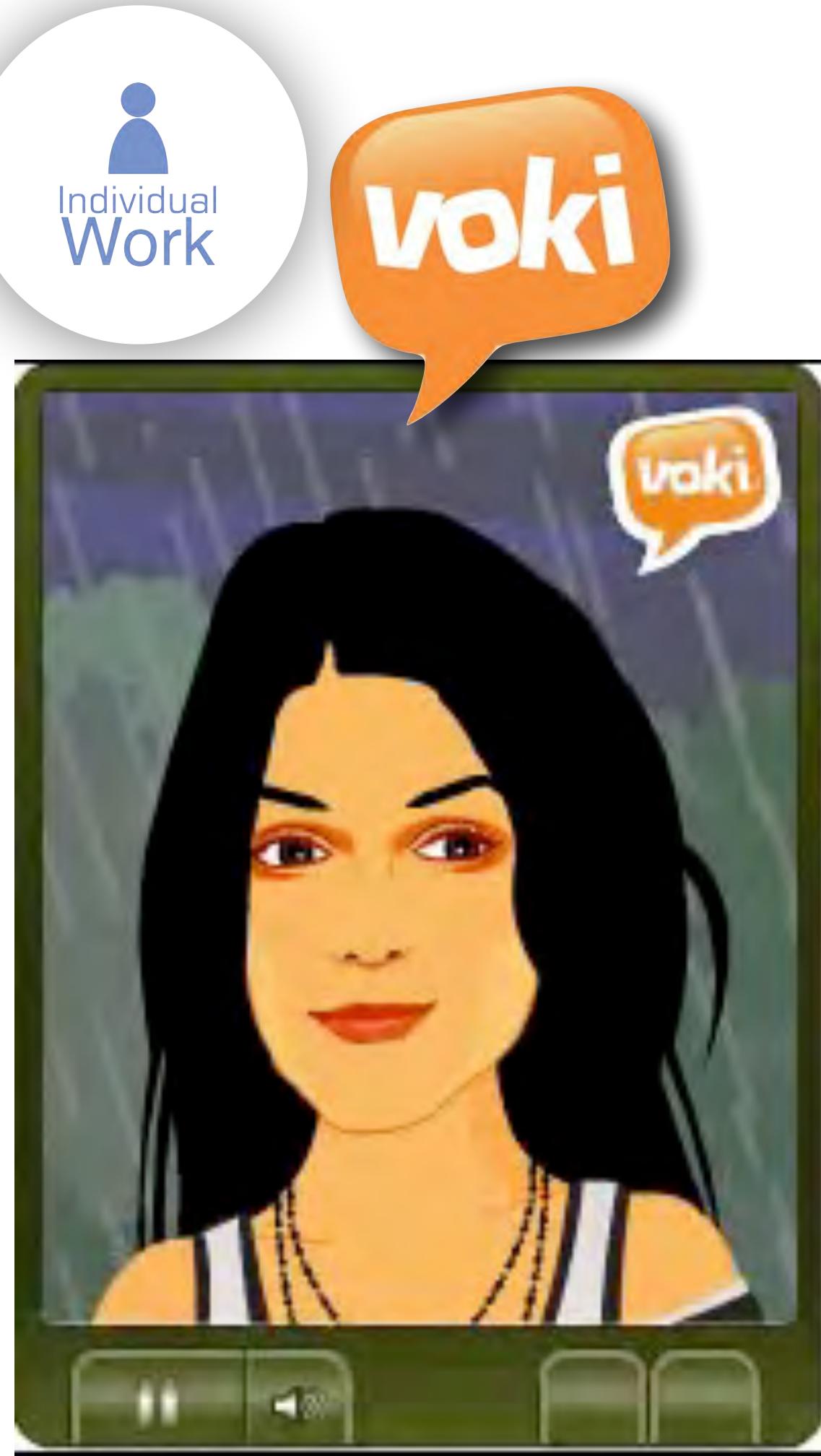


## Ejemplo 2:



### Stories! Stories! Stories!

Anécdotas reales



I will never forget the next experience. This happened to me and a friend called María about more or less four years ago, but I still remember it. We were in her house playing because I was going to sleep there. Her parents weren't at the house at that moment, and we were in her bedroom. We were talking about what we had done the day before and all those things when the shape of a hand appeared on a mirror. We both shout and ran away from the bedroom. Then we heard a strange voice and a door shut with a slam. After that the light switched off. We were very very scared and we went out of the house. When we returned with her parents all in the house was normal and they didn't believe us, but we knew that something really really strange had happened there.

# Ejemplo 2: Stories! Stories! Stories!

Anécdotas reales



COMPETENCIA ESPECÍFICA 2:

**PRODUCIR TEXTOS**



# Ejemplo 2: Stories! Stories! Stories!



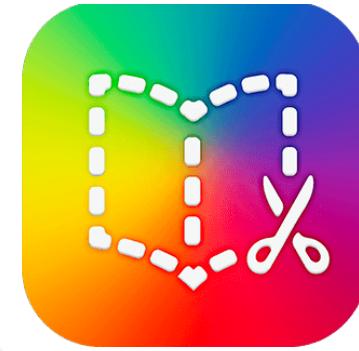
Reseñas / críticas



COMPETENCIA ESPECÍFICA 2:  
**PRODUCIR TEXTOS**



COMPETENCIA ESPECÍFICA 3:  
**INTERACTUAR CON OTRAS PERSONAS**



# Ejemplo 2: Stories! Stories! Stories!

Doblaje /  
Vídeo



COMPETENCIA ESPECÍFICA 3:  
**INTERACTUAR CON OTRAS PERSONAS**



COMPETENCIA ESPECÍFICA 2:  
**PRODUCIR TEXTOS**



**filmora**

 **wevideo**

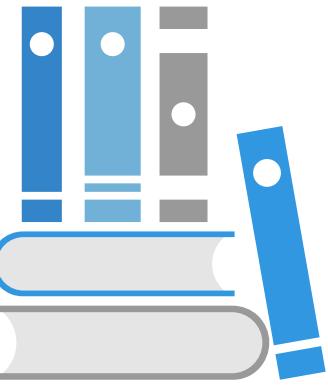
 **invideo**

 **lumen5**

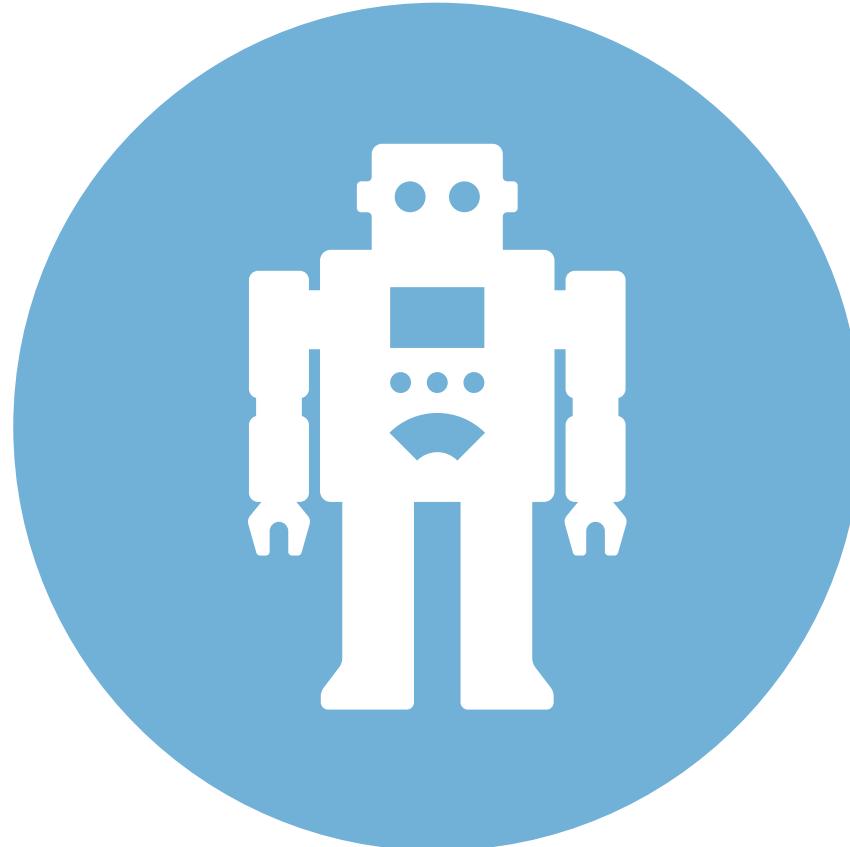
 **runway**



# Ejemplo 2: Stories! Stories! Stories!



Cortos  
animados



COMPETENCIA ESPECÍFICA 3:  
**INTERACTUAR CON OTRAS PERSONAS**



**INTERACCIÓN**



**Toontastic**



# Propuesta: What a world!

¡Tu turno! Diseña una situación de aprendizaje sobre uno de estos temas:



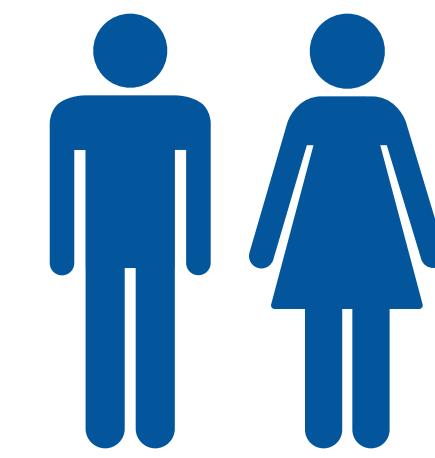
Celebraciones

**BIZARRE  
FESTIVALS**



Deportes

*wacky  
sports*



Personas

*ASTONISHING  
PEOPLE*



Lugares

*Amazing  
places*



Animales

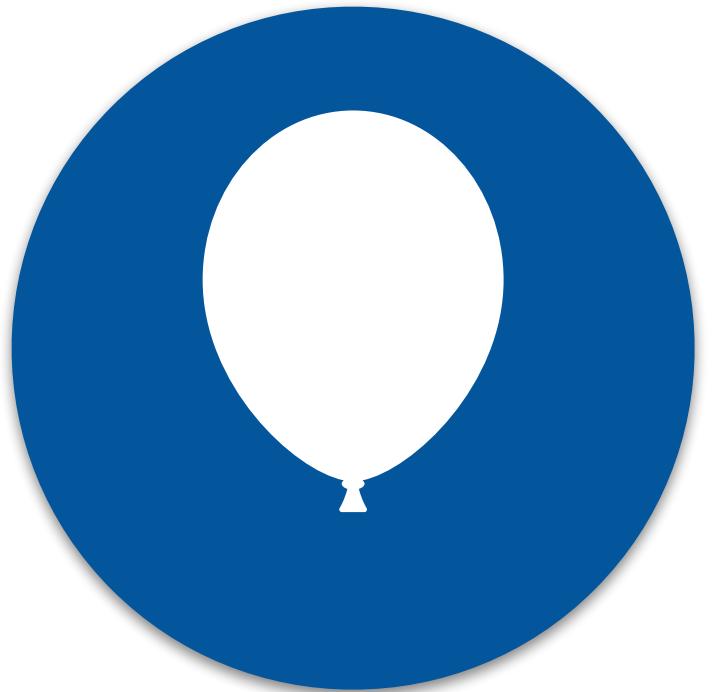
*Weird  
animals*

Propuesta:  What a world!



Celebraciones

**BIZARRE  
FESTIVALS**



# Propuesta: What a world!

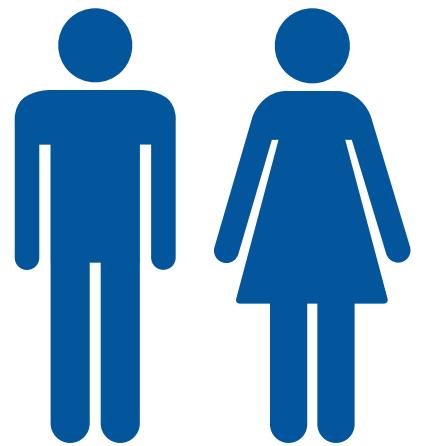


## UK Unusual Sports

Deportes

wacky  
sports

Propuesta:  What a world!



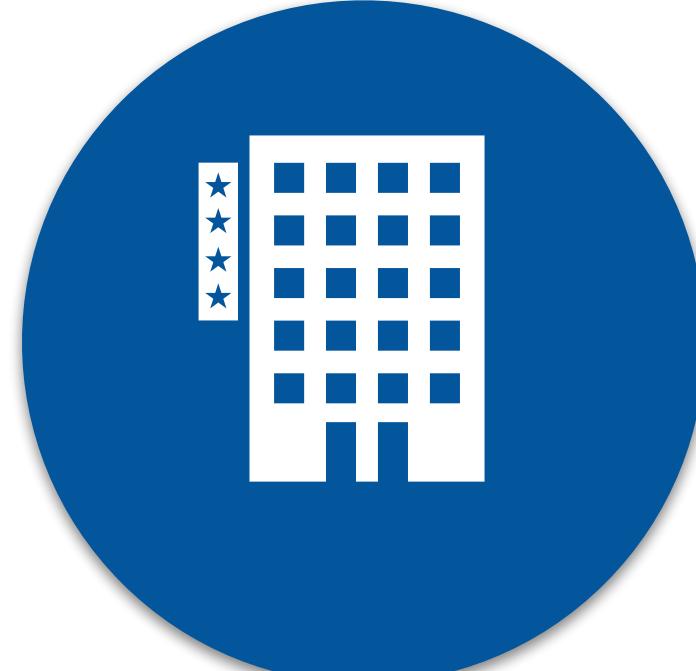
Personas

ASTONISHING  
PEOPLE

# Propuesta: What a world!



Lugares  
*Amazing  
places*



# Propuesta: What a world!



Animales  
Weird  
animals



# Propuesta: What a world!

¿Qué tareas podrías diseñar con estas aplicaciones?



DALL-E2  
 OpenAI

 GENERATED PHOTOS



Playground

**ANIMATED DRAWINGS**  
PRESENTED BY META AI RESEARCH



thinglink..

voice.ai

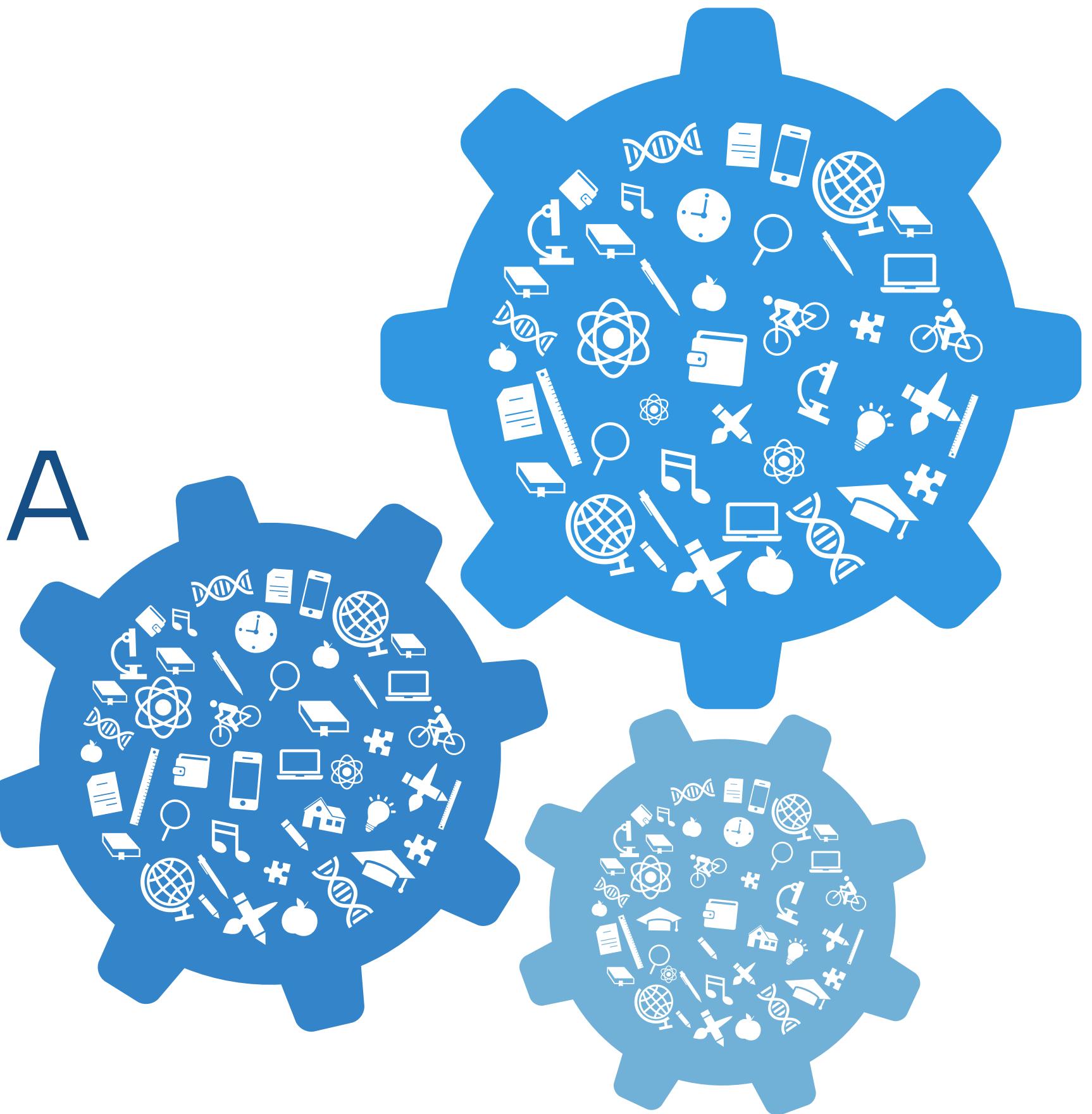
wakelet

:Padlet

DEEPmOTION

# PASO 3.1.

Atención a la diversidad:DUA



# Accesibilidad en el aula: el modelo DUA



El Diseño Universal para el Aprendizaje (UDL en inglés) es un modelo educativo que busca la **eliminación de las barreras** en el proceso de enseñanza-aprendizaje, a través de un **entorno flexible** donde **la información se presenta de diversas formas** y el alumnado dispone de **distintas opciones para demostrar lo aprendido**.

La LOMLOE hace mención a este modelo en su preámbulo y en el artículo 4.

# Accesibilidad en el aula: el modelo DUA



El creador del modelo DUA fue David H. Rose y sus colaboradores en el CAST (Center for Applied Special technology) en la década de los 90.

Según las indicaciones proporcionadas por el CAST (2011): “El currículo que se crea siguiendo el marco del DUA es diseñado, desde el principio, para atender las necesidades de **todos los estudiantes** (...) El marco del DUA estimula la creación de **diseños flexibles** desde el principio, que presenten **opciones personalizables** que permitan a todos los estudiantes **progresar**. ”

<https://www.cast.org/impact/universal-design-for-learning-udl>

# Accesibilidad en el aula: el modelo DUA

Elementos de un diseño inclusivo:



Accesibilidad.



Anticipación.



Autonomía.



Posibilidad de elección.



# Accesibilidad en el aula: el modelo DUA

Elementos de un diseño inclusivo:



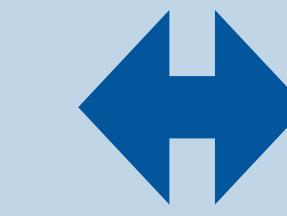
Accesibilidad.



Anticipación.



Autonomía.



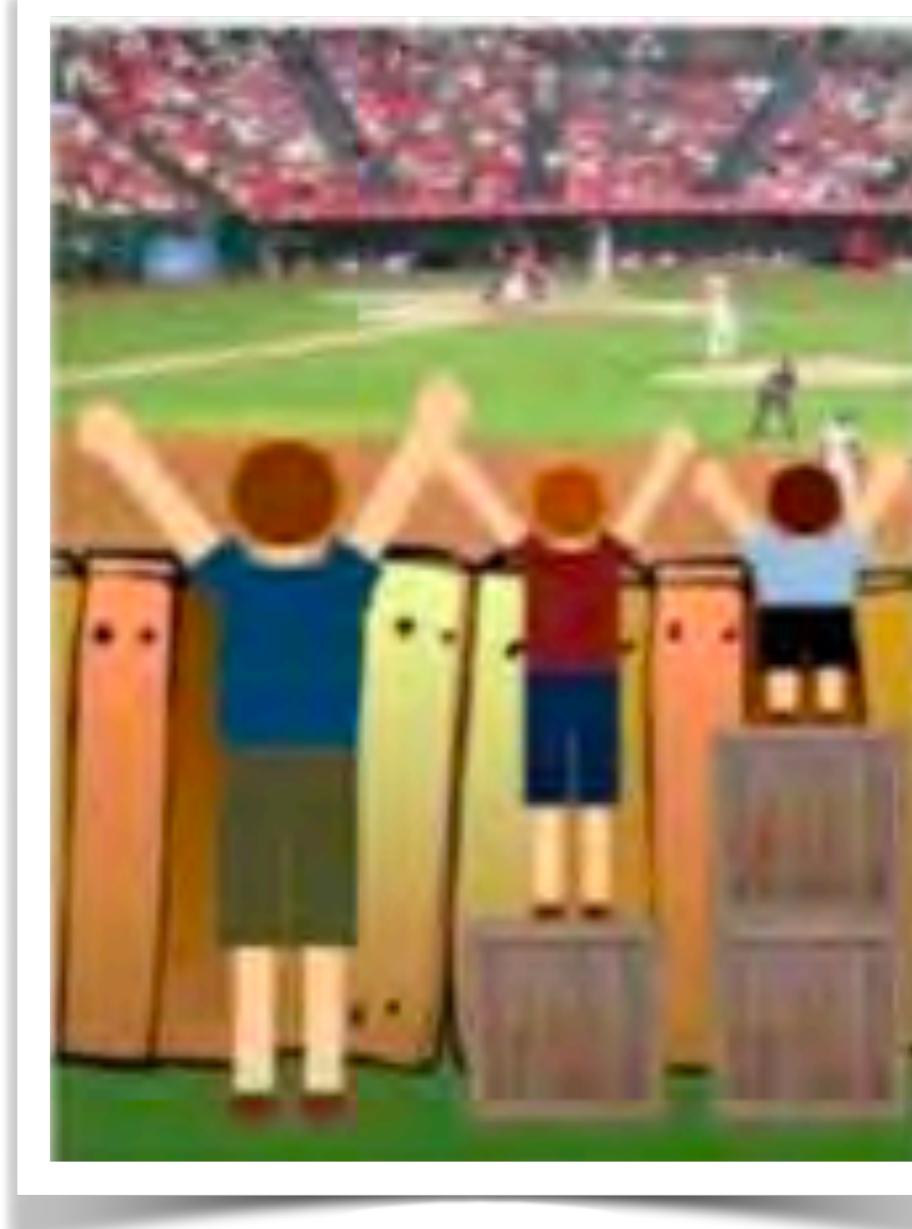
Posibilidad de elección.

Eliminación de barreras



# Accesibilidad en el aula: el modelo DUA

## Igualdad vs equidad



Source: [https://verne.elpais.com/verne/2020/06/10/articulo/1591799815\\_274864.html](https://verne.elpais.com/verne/2020/06/10/articulo/1591799815_274864.html)

# PRINCIPIOS Y PAUTAS DEL MODELO DUA



PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE **IMPLICACIÓN**

(El “**porqué**” del aprendizaje)

Proporcionar opciones para:

- \* El interés
- \* El esfuerzo y la persistencia
- \* La autorregulación



PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE **REPRESENTACIÓN**

(El “**qué**” del aprendizaje)

Proporcionar opciones para:

- \* La percepción
- \* El lenguaje, expresiones, matemáticas y símbolos
- \* La comprensión



PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE **ACCIÓN Y EXPRESIÓN**

(El “**cómo**” del aprendizaje)

Proporcionar opciones para:

- \* La acción física
- \* La expresión y la comunicación
- \* Las funciones ejecutivas

## PRINCIPIOS Y PAUTAS DEL MODELO DUA

Se promoverá el uso generalizado de instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva de todo el alumnado.

Se debe evaluar el objetivo de aprendizaje y nunca debe confundirse con el medio que elegimos para valorar el aprendizaje.

# PRINCIPIOS Y PAUTAS DEL MODELO DUA

DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE. Principios y pautas. CAST.2018. Traducción EDUCADUA (educadua.es)			
	Proporcionar múltiples formas de implicación	Proporcionar múltiples formas de representación	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión
Pautas	Proporcionar opciones para captar el interés (7)	Proporcionar opciones para la percepción (1)	Proporcionar opciones para la interacción física (4)
Puntos de verificación	Optimizar la elección individual y la autonomía (7.1)	Ofrecer opciones para la modificación y personalización en la presentación de la información (1.1)	Variar los métodos para la respuesta y la navegación (4.1)
	Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad (7.2)	Ofrecer alternativas para la información auditiva (1.2)	Optimizar el acceso a las herramientas y los productos y tecnologías de apoyo (4.2)
	Minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones (7.3)	Ofrecer alternativas para la información visual (1.3)	
Pautas	Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia (8)	Proporcionar opciones para el lenguaje, las expresiones matemáticas y los símbolos (2)	Proporcionar opciones para la expresión y comunicación (5)
Puntos de verificación	Resaltar la relevancia de las metas y los objetivos (8.1)	Clarificar el vocabulario y los símbolos (2.1)	Utilizar múltiples medios de comunicación (5.1)
	Variar los niveles de exigencia y los recursos para optimizar los desafíos (8.2)	Clarificar la sintaxis y la estructura (2.2)	Usar múltiples herramientas para la construcción y la composición (5.2)
	Fomentar la colaboración y la comunidad (8.3)	Facilitar la decodificación de textos, notaciones matemáticas y símbolos (2.3)	Definir competencias con niveles de apoyo graduados para la práctica y ejecución (5.3)
	Utilizar el feedback orientado hacia la maestría en una tarea (8.4)	Promover la comprensión entre diferentes idiomas (2.4)	
		Ilustrar las ideas principales a través de múltiples medios (2.5)	
Pautas	Proporcionar opciones para la autorregulación (9)	Proporcionar opciones para la comprensión (3)	Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas (6)
Puntos de verificación	Promover expectativas y creencias que optimizan la motivación (9.1)	Activar los conocimientos previos (3.1)	Guiar el establecimiento de metas (6.1)
	Facilitar estrategias y habilidades personales para afrontar los problemas de la vida cotidiana (9.2)	Destacar patrones, características fundamentales, ideas principales y relaciones entre ellos (3.2)	Apoyar la planificación y el desarrollo de estrategias (6.2)
	Desarrollar la autoevaluación y la reflexión (9.3)	Guiar el procesamiento de la información, la visualización y la manipulación (3.3)	Facilitar la gestión de información y de recursos (6.3)
		Maximizar la memoria, la transferencia y la generalización (3.4)	Aumentar la capacidad para hacer un seguimiento de los avances (6.4)
Objetivos	Estudiante motivado y decidido	Aprendiz capaz de identificar los recursos adecuados	Estudiante orientado a cumplir metas

## RECOMENDACIONES PARA ELABORAR MATERIALES ACCESIBLES E INCLUSIVOS

1

### FORMATO Y ESTILO

Hay un **estilo gráfico uniforme** que facilita la lectura:

- El texto se alinea a la **izquierda**.
- Se utilizan **tipologías** de letra **accesibles**.
- Se señalan algunas palabras o ideas con **negrita** pero sin abusar.
- Hay **punto y final** después de cada frase.
- Existe coherencia entre los **iconos** y el texto al que acompañan.

2

### ACCESIBILIDAD

Existe un **alto contraste** entre texto, imágenes y videos **sobre el fondo**.

Los textos escritos siguen las recomendaciones de **'lectura fácil'**, según público objetivo:  
• La sintaxis es directa, sencilla y previsible.  
• Puede ajustarse el tamaño del texto.

Todos los **contenidos audiovisuales** (videos, gráficos, figuras, etc.) han de tener una **descripción textual alternativa**.

Todos los enlaces o **hipervínculos** se abren en **ventana nueva**.

Las imágenes y videos contemplan un rótulo a sus pies con información acerca de la **atribución**.

Los videos contemplan posibilidad de añadir **subtítulos** para favorecer la comprensión por parte de personas con discapacidad auditiva.

Las **tablas se incorporan** directamente en el recurso, no son una imagen.

3

### COMUNICACIÓN INCLUSIVA

Los **contenidos** se incluyen teniendo en cuenta la **perspectiva de género**, superando visiones sesgadas.

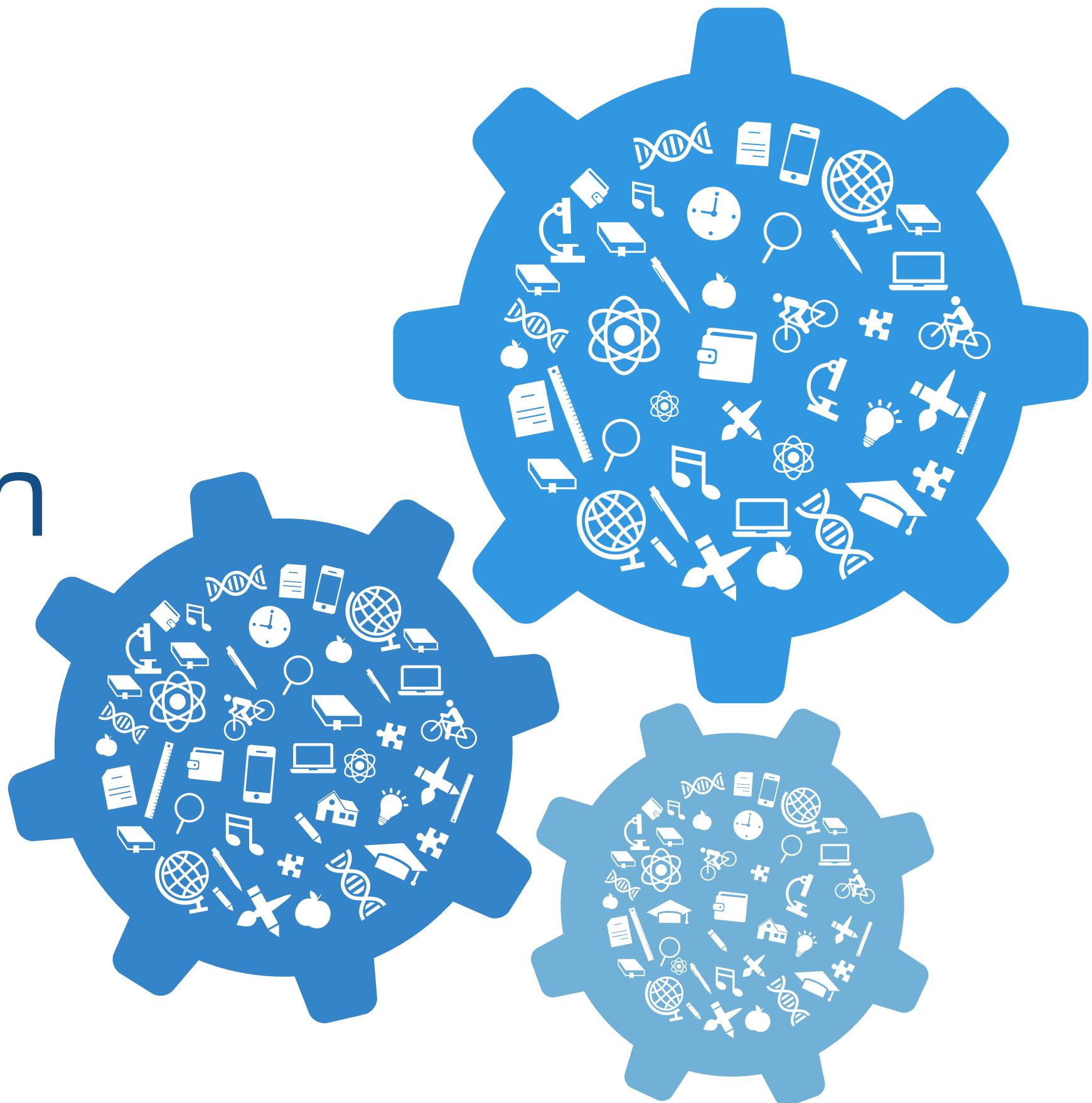
El lenguaje icónico es inclusivo, **evitando imágenes sexistas** (por ej, el tópico del médico y la enfermera).

El **lenguaje escrito** tiende a ser inclusivo (por ej, alumnado, docente, escuela de familias...).

Se representan personas con **rasgos físicos diferentes** que se asemejan a la realidad del alumnado.

# PASO 4

## Metacognición y evaluación

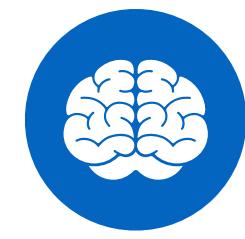




# La metacognición

El concepto de metacognición se refiere a la capacidad de las personas para reflexionar sobre sus procesos de pensamiento y la forma en que aprenden. Gracias a la metacognición, las personas pueden conocer y regular los propios procesos mentales básicos que intervienen en su cognición.





# La metacognición en la LOMLOE



## **Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).**

La competencia personal, social y de aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para autoconocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia; y **gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida**. Incluye también la capacidad de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad; adaptarse a los cambios; **aprender a gestionar los procesos metacognitivos**; identificar conductas contrarias a la convivencia y desarrollar estrategias para abordarlas; contribuir al bienestar físico, mental y emocional propio y de las demás personas, desarrollando habilidades para cuidarse a sí mismo y a quienes lo rodean a través de la corresponsabilidad; ser capaz de llevar una vida orientada al futuro; así como expresar empatía y abordar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.



# Modalidades metacognitivas

01

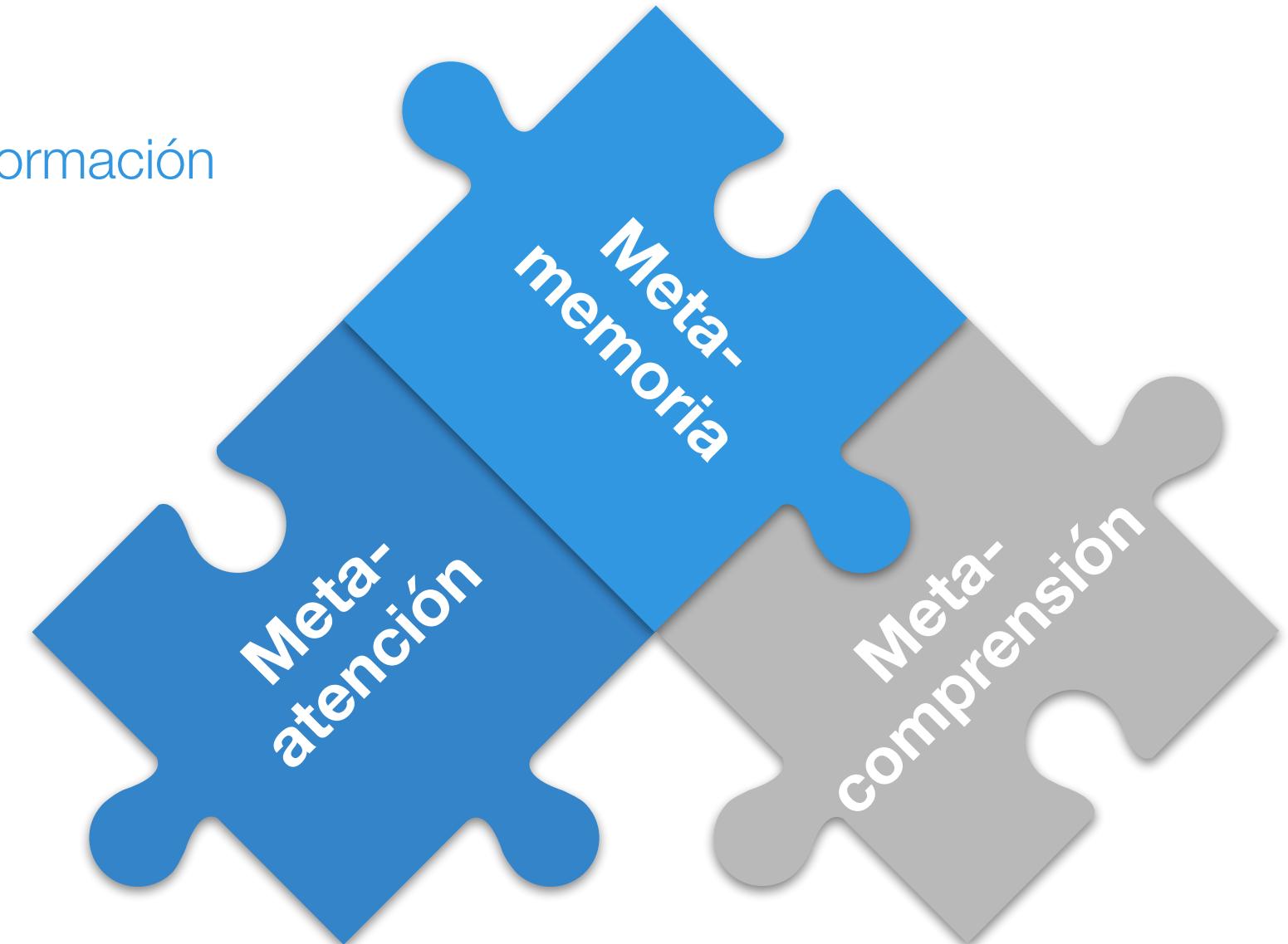
## Meta-memoria

Se refiere a la capacidad de relacionar conocimientos previos con la nueva información aprendida.

02

## Meta-atención

Se refiere a la propia conciencia sobre qué factores externos e internos pueden dificultar la concentración.



03

## Meta-comprensión

Se refiere a la propia conciencia sobre nuestra capacidad para comprender uno o varios conceptos y utilizarlos adecuadamente.



# Modalidades metacognitivas

01

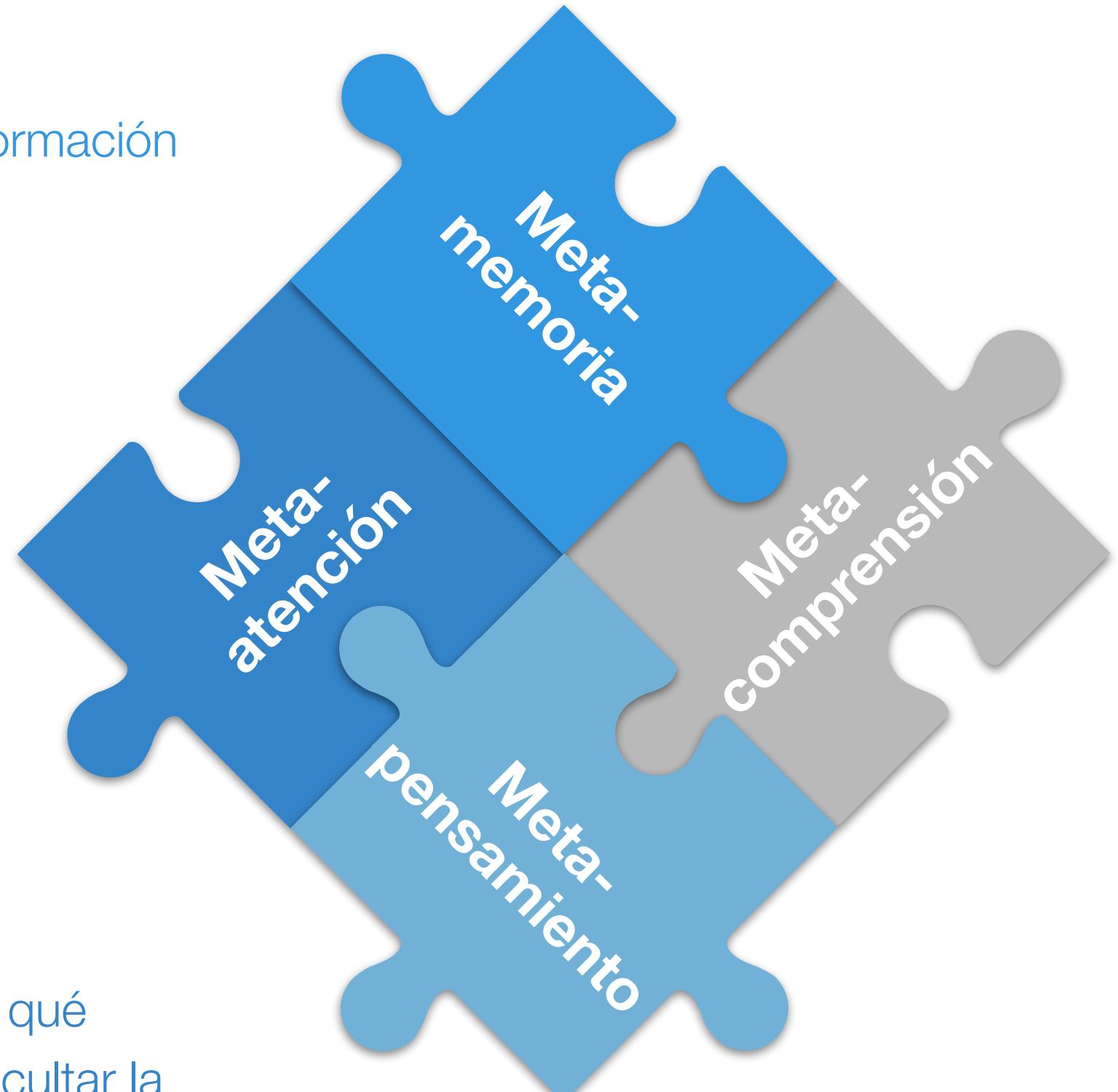
## Meta-memoria

Se refiere a la capacidad de relacionar conocimientos previos con la nueva información aprendida.

02

## Meta-atención

Se refiere a la propia conciencia sobre qué factores externos e internos pueden dificultar la concentración.



03

## Meta-comprensión

Se refiere a la propia conciencia sobre nuestra capacidad para comprender uno o varios conceptos y utilizarlos adecuadamente.

04

## Meta-pensamiento

Es el pensamiento sobre el propio pensamiento. Se refiere a la capacidad de realizar un pensamiento reflexivo sobre nuestras propias ideas y creencias. hace referencia al “cómo pensar” en vez del “qué pensar”



# Ejemplos de metacognición

REA Píldora Educativa: Misión posible ¡Emprendizaje!

Proyecto REA Castilla La Mancha

**educamosCLM**

## Escalera de metacognición



¿Qué he aprendido?



¿Qué pasos he seguido?



¿Para qué me ha servido?



¿En qué otras situaciones  
puedo utilizarlo?



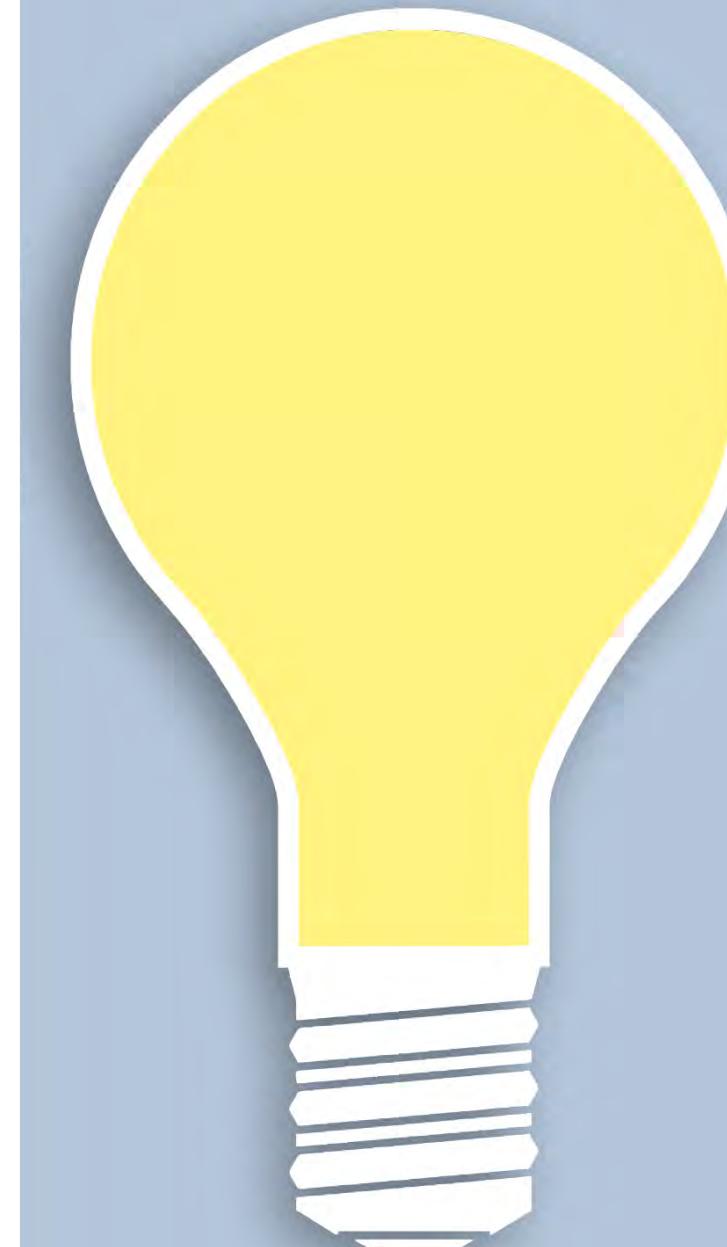
# Ejemplos de metacognición

Rea Situación de aprendizaje: Can we weather the storm?  
Proyecto REA Castilla-La Mancha

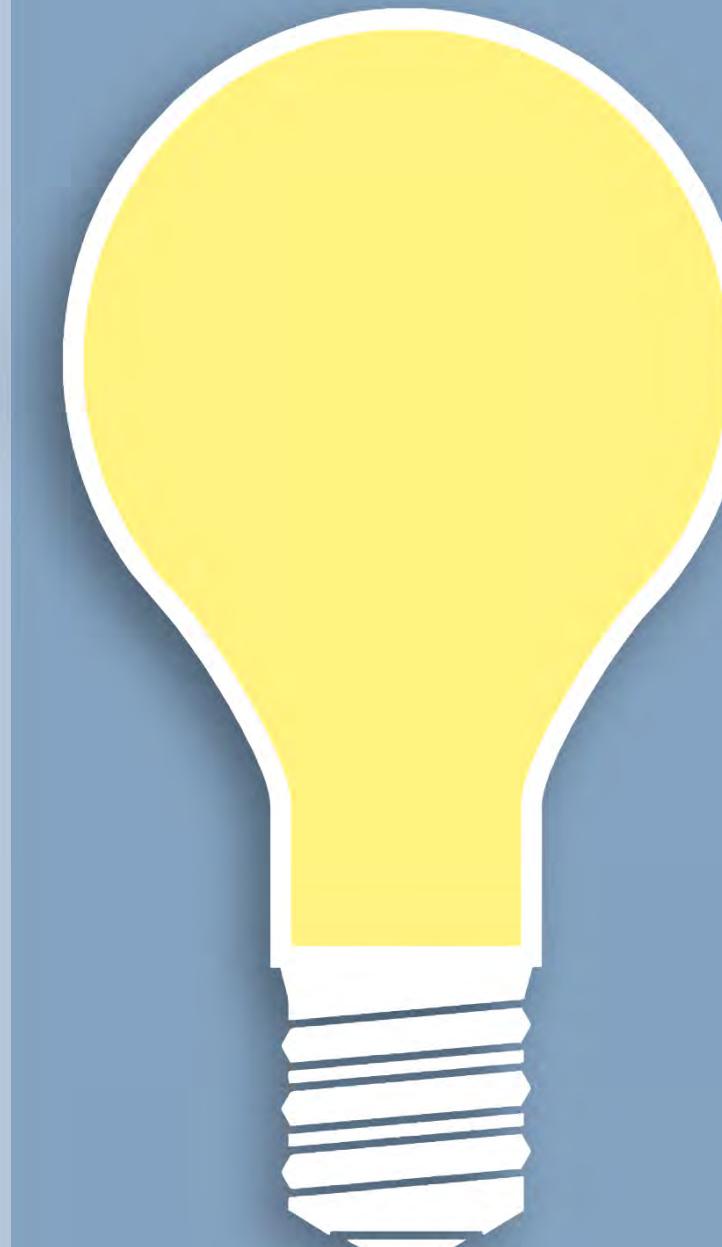
## METACOGNITION

educamosCLM

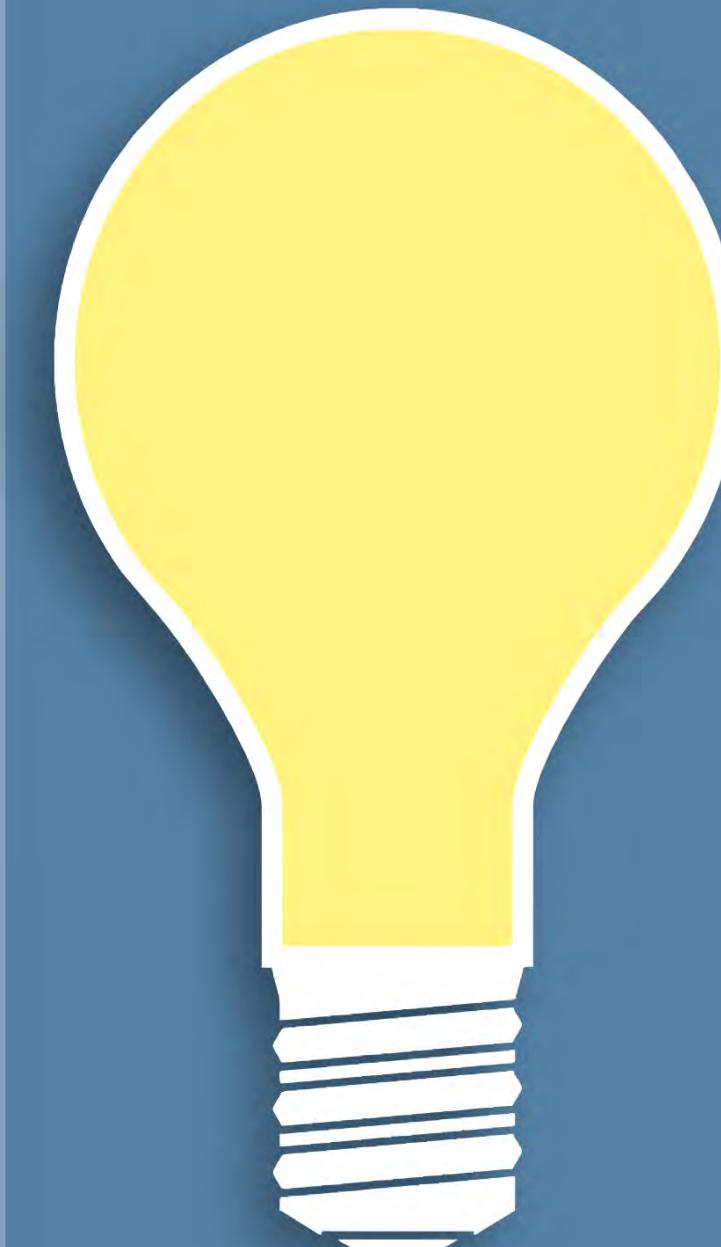
What did I know  
about this topic before?



What have I learnt?



How did I learnt it?



When can I use  
this knowledge  
in my everyday life again?





# Ejemplos de metacognición

Canva

4 ESO  
Educación • 8 78

Inicio > Plantillas > Metacognición

Plantillas de Metacognición

Explora plantillas de Metacognición de gran calidad para tu próximo diseño

13 plantillas

**METACOGNITION**  
Metacognition means having awareness and understanding of how you think.  
Our lesson is to practice awareness of our thoughts. Try and fill out every thought bubble.

**HABITS OF MIND**

- EMPATHETIC UNDERSTANDING
- FLEXIBILITY
- PERSISTENCE
- TAKING RESPONSIBLE RISKS
- THINKING INTERDEPENDENTLY
- CONTINUOUS LEARNING
- SELF-REGULATION
- STRIVING FOR ACCURACY
- METACOGNITION
- INNOVATION AND CREATIVITY
- CLEAR COMMUNICATION
- QUESTIONING

**FOUR STEPS OF METACOGNITION**

- Put a "star" if you know the answer or a "?" if you don't
- Answer all the "stars" without your books or notes
- Look up all the ? using your books and notes
- Verify all the stars are correct

**Thinking Routine**  
Connect Extend Challenge

This Thinking Routine is used by students to think deeply about a concept. Teachers connect with it as they always know exactly what students are thinking and ask questions to extend their thinking.

**Thinking Routine**  
See . Think . Wonder

This Thinking Routine is used to help students to think deeply about a concept. They can use it to share what they already know about a topic using a thinking routine and ask questions to further expand on the subject.

**8 TOP TIPS TO BOOST YOUR LEARNING**

- Memory Rehearsal
- Connect
- Retell
- Self-Teach
- Pair Work
- Metacognition
- Sleep
- Home Practice

**Dark Teal And Yellow Mod...**  
Post de instagram de cuervo.st...

**Thinking Routine**  
Color Symbol Image

This Thinking Routine is used to help students relate what they have learned to their own personal experiences. They are asked to copy a symbol and then draw what they have learned. This helps them to make connections between their learning and their own experiences.

**Thinking Routine**  
Compass Points

This Thinking Routine is used to help students relate what they have learned to their own personal experiences. They are asked to copy a symbol and then draw what they have learned. This helps them to make connections between their learning and their own experiences.

**Thinking Routine**  
I Used to Think ... Now I Think...

This Thinking Routine encourages students to reflect on their learning. It requires a change in perspective or perspective.

**Thinking Routine**  
TO BE A BETTER

8 WAYS



# Ejemplos de metacognición

## Biografía de lenguas: Mis primeros pasos

### ବ୍ୟାକ୍ ବ୍ୟାକ୍ ଦେଖିବାର ପାଇଁ ମୁଁ କିମ୍ବା କିମ୍ବା

### Language Biography

Éstas son las personas importantes de mi vida. Me cuentan cuentos, jugamos o cantamos. Algunas usan otras lenguas. Me ayudan a aprender.

Pega aquí su foto

Su nombre es mi \_\_\_\_\_

Sus cuentos \_\_\_\_\_

Sus juegos o canciones \_\_\_\_\_

Pega aquí su foto

Su nombre es mi \_\_\_\_\_

Sus cuentos \_\_\_\_\_

Sus juegos o canciones \_\_\_\_\_

Pega aquí su foto

Su nombre es mi \_\_\_\_\_

Sus cuentos \_\_\_\_\_

Sus juegos o canciones \_\_\_\_\_

Pega aquí su foto

Su nombre es mi \_\_\_\_\_

Sus cuentos \_\_\_\_\_

Sus juegos o canciones \_\_\_\_\_

Si no tienes espacio suficiente para representar a todas las personas importantes: amigos, amigas, familiares y vecinos, dibújales en un papel y guárdalo en tu DOSSIER.

Hago un montón de cosas en otras lenguas:

Disfruto participando en fiestas de otras culturas

Veo programas de televisión en otras lenguas

Conozco personajes famosos de otras culturas

Guardo etiquetas, juguetes, y cuentos de otros países

Sé jugar en otras lenguas a:

Juegos de acción

Juegos de mesa

Juegos tradicionales

Juegos de ordenador

Juegos de cartas

Adivinanzas

Mis Viajes:

He viajado en tren  , avión  , autobús  , barco  .

He estado en \_\_\_\_\_

Tengo fotos en \_\_\_\_\_

Allí he visitado \_\_\_\_\_

Me gusta:

Comer \_\_\_\_\_

Bailar o cantar canciones \_\_\_\_\_

Ver estas películas y dibujos animados \_\_\_\_\_

Disfrutar de historias y cuentos \_\_\_\_\_

Hacer teatro \_\_\_\_\_

Hojear y leer libros \_\_\_\_\_

Guarda en el DOSSIER todas las cosas importantes que te ayudan a recordar.



# Ejemplos de metacognición

Mi biografía lingüística. My language biography

## CÓMO APRENDO LENGUAS HOW I LEARN LANGUAGES

CUANDO ESCUCHO UNA PALABRA O FRASE POR PRIMERA VEZ, ME GUSTA...

que me la digan varias veces y repetirla luego yo

que me hagan gestos para entenderla

ver por escrito la palabra o la frase o ver un dibujo

adivinar lo que significa

CUANDO QUIERO APRENDER A ESCRIBIR UNA PALABRA NUEVA, ME GUSTA...

leerla, intentar escribirla sin copiar y luego comprobar si la he escrito bien

hacer un dibujo y escribir al lado la palabra

escucharla primero, repetirla y luego escribirla varias veces

escucharla e imaginar cómo se escribe antes de que me lo digan

CUANDO HABLO CON LOS DEMÁS, PARA QUE ME COMPRENDAN MEJOR, O CUANDO ME FALTAN PALABRAS...

utilizo gestos

señalo objetos e imágenes

imito sonidos

pienso, antes de hablar, todas las palabras y frases que necesito

¡HAY MUCHAS FORMAS DE APRENDER UNA LENGUA! COMPARA TUS RESPUESTAS CON LAS DE TUS COMPAÑEROS!

9



# Ejemplos de metacognición

**Mi manera de aprender**

**¿Cómo aprendo?**

Cada uno aprende lenguas de formas diferentes. Fíjate cómo lo hacen estas personas y explica cómo lo haces tú.

**Escuchar:**

Intento captar globalmente de qué va: busco pistas que me ayuden a adivinar la situación: el tono de la voz, las palabras importantes, etc. No me importa no entenderlo todo.

Bonjour,  
voici les nouvelles  
de midi...

**Yo**

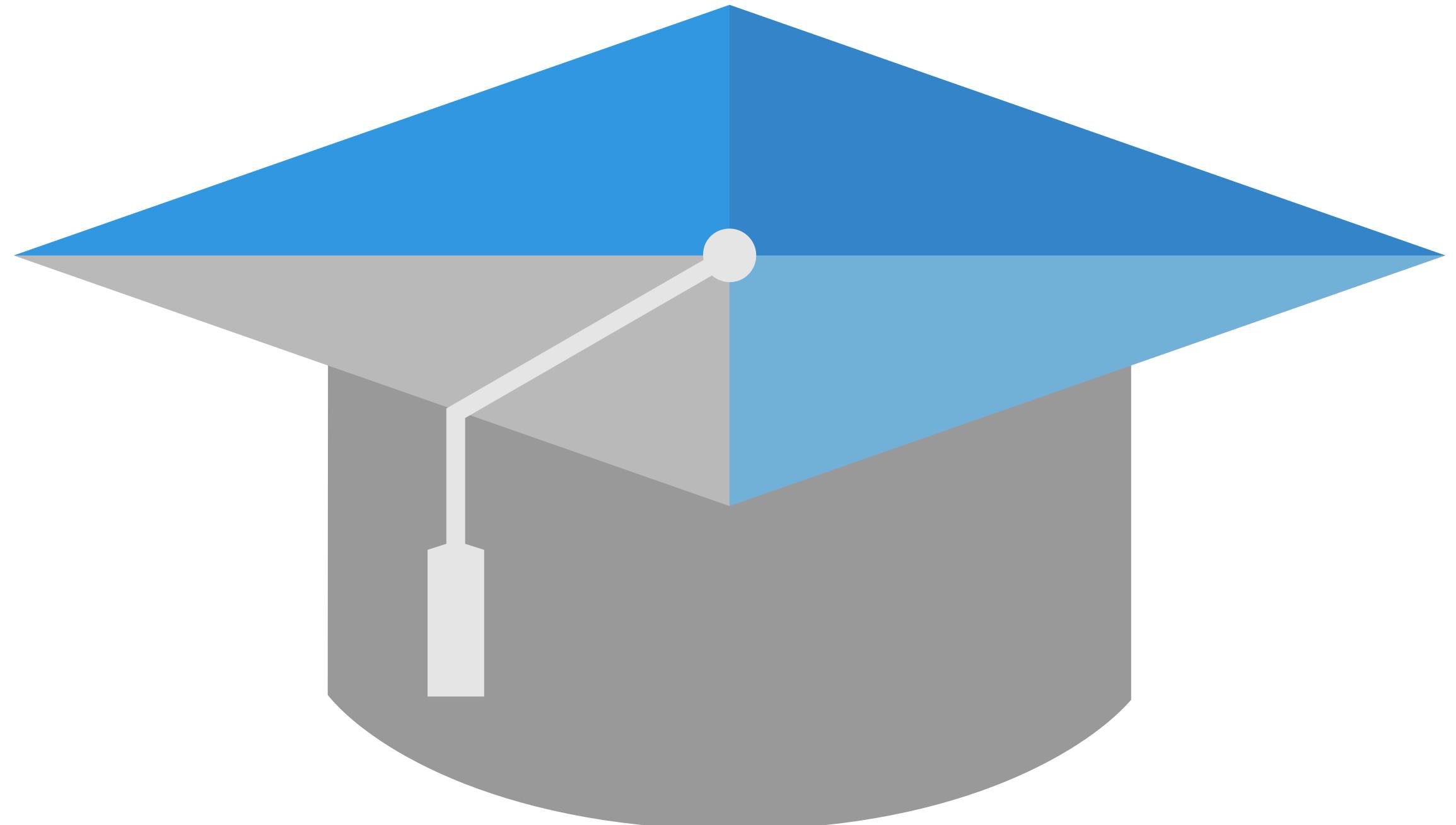
**Leer:**

Me fijo en las imágenes, la presentación... todo lo que me pueda dar pistas. Luego subrayo todo lo que entiendo, porque lo conozco o se parece a otras lenguas... Después intento adivinar más palabras a través del contexto. También busco en el diccionario al final.

**Yo**



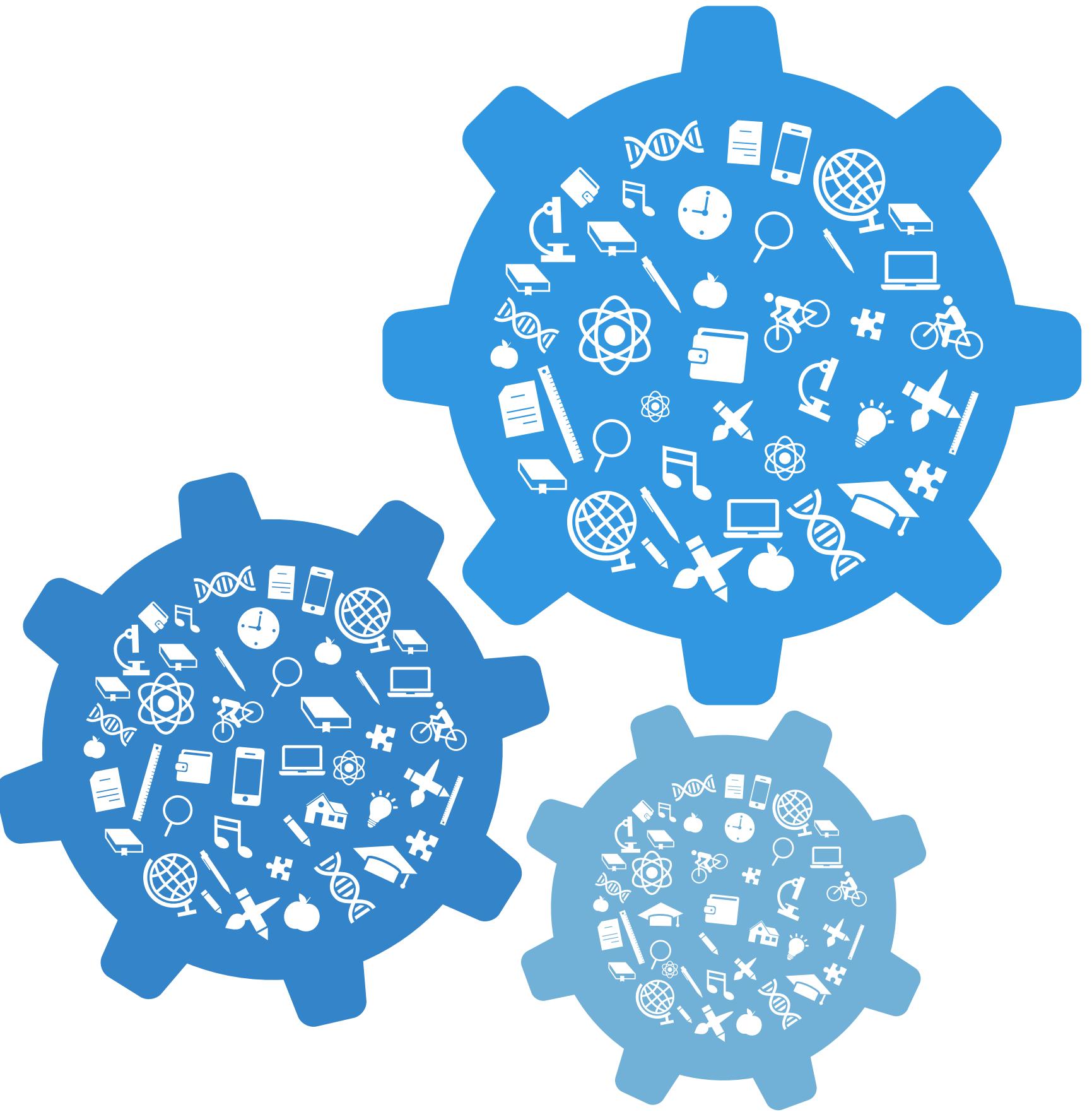
# Ejemplos de metacognición



Establece los criterios de calificación que vas a seguir.  
Recuerda que deben ser  
**COMPARTIRLOS** con el  
alumnado

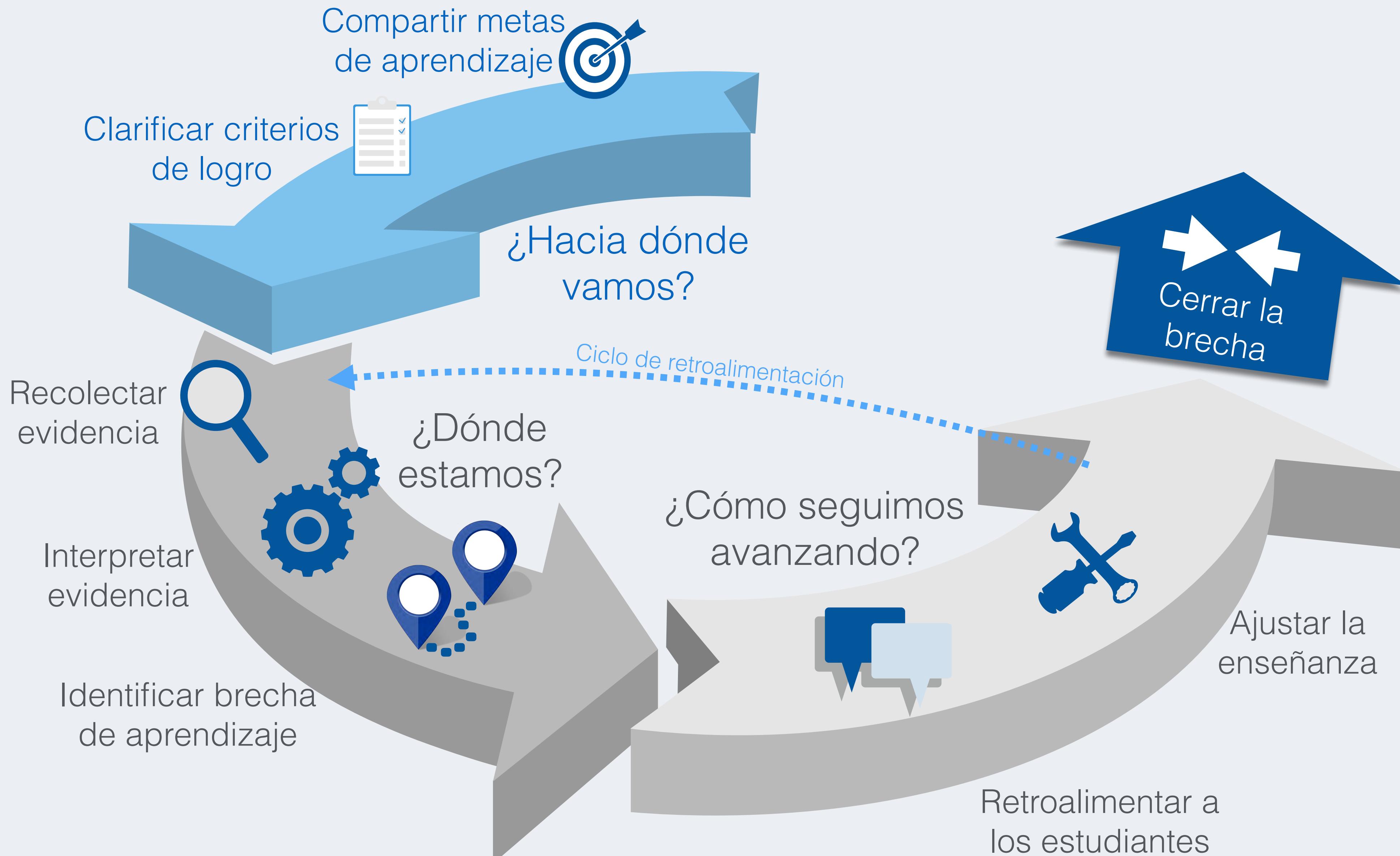
# PASO 5

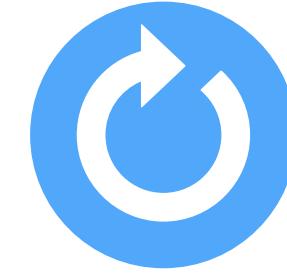
Realización de la tarea





# Evaluación Formativa





## La retroalimentación

Hattie, J. Y S. Clarke (2017) Aprendizaje visible: Feedback. Madrid: Ediciones Paraninfo

El efecto de la evaluación formativa en el aprendizaje es de **0,90** y del **feedback** es de **0,79**. Así pues, tanto la evaluación formativa como el feedback tienen dos veces el efecto medio ( $d=0,40$ ) del resto de los factores implicados en la enseñanza, lo que se traduce en que ambas son dos de los más poderosos mediadores del aprendizaje.



## Implicaciones emocionales

El alumnado se siente atendido.  
Le mostramos que nos importa.

## Aprendizaje activo

Para que exista retroalimentación, es necesario que el alumnado lleve a cabo tareas. Solo de esta forma, se podrá comunicar al alumnado cómo está desarrollando su aprendizaje.

## Regulación del aprendizaje

La retroalimentación ayuda al alumnado a gestionar los errores como algo natural contribuyendo a su autorregulación. También ayuda al docente a tomar decisiones y regular el proceso de enseñanza y aprendizaje.