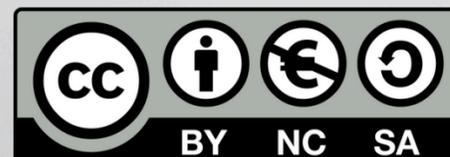


2. LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE COMO UNIDADES DE PROGRAMACIÓN DOCENTE

Ainoa Escribano-Miralles

aescriba@ull.edu.es

 Departamento de
Didácticas Específicas
Universidad de La Laguna





Instrumento de planificación de las tareas didácticas que permite al profesor/a organizar su práctica educativa para articular unos procesos de enseñanza-aprendizaje de calidad y con el ajuste adecuado al grupo-clase y a cada alumno/a que lo compone (Martínez Soto y Martínez Cerón, 1995).

Actividad de planificación que el profesor realiza antes de su práctica educativa y que constituye una previsión de lo que va a hacer, de cómo va a actuar y de los resultados que le van a dar esas previsiones.

LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE COMO UNIDADES DE PROGRAMACIÓN DOCENTE



EL MODELO METODOLÓGICO QUE RESPONDE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DETERMINA SU DISEÑO:



SA en ciencias sociales. Aplicación de distintos modelos metodológicos

Principios sobre los que se diseñan:

Estimulantes

Significativas

Integradoras

Globalizadas

Comprensión del mundo en el que vive

Comprensión de la realidad

Interés para el alumnado

Sostenibilidad

Respeto a las diferencias

Convivencia



CURRÍCULO

SA

**ENTORNO CERCANO
A LOS NIÑOS Y NIÑAS**

Las Situaciones de Aprendizaje como Unidades de Programación docente

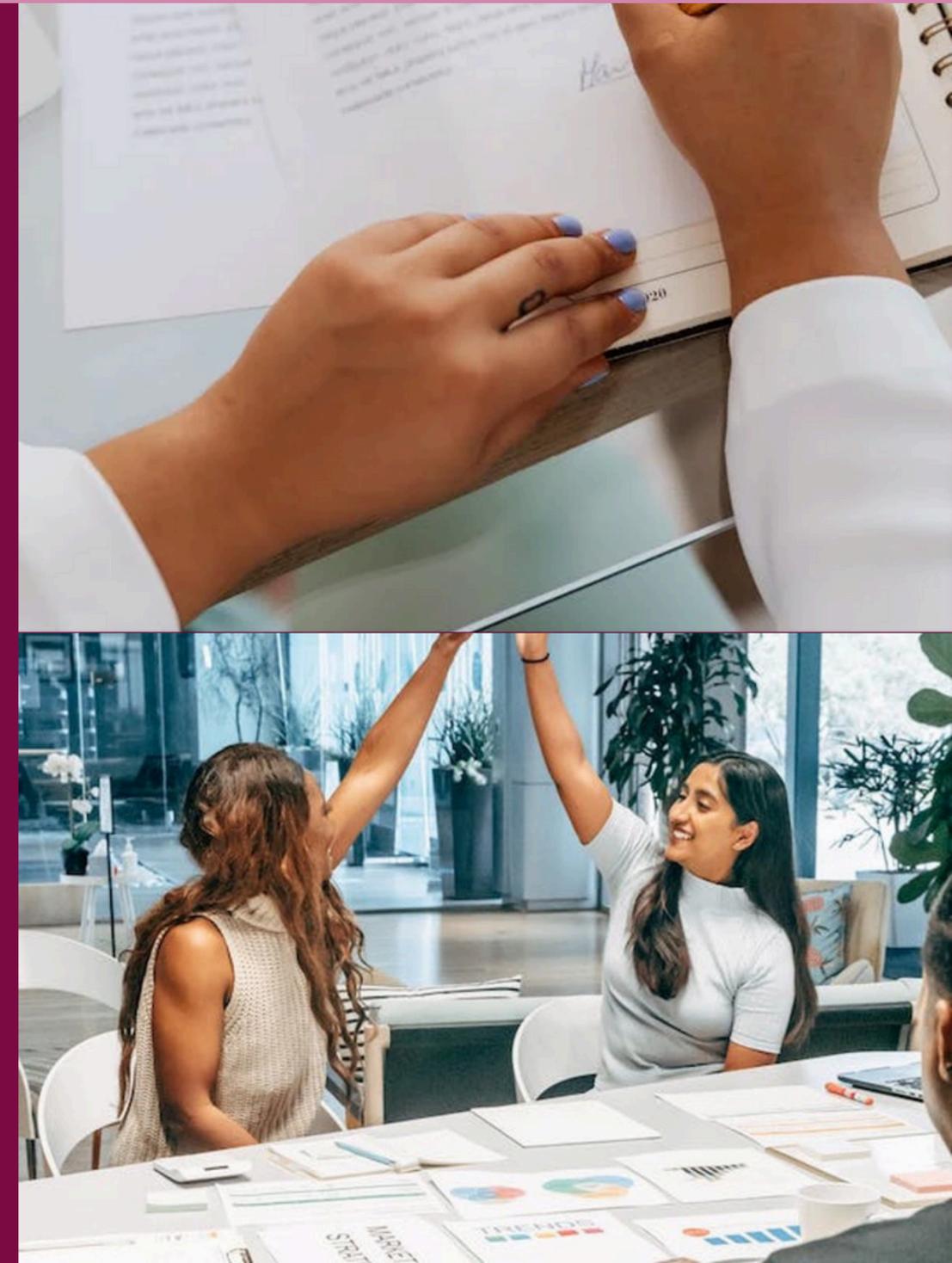
Las Unidades de Programación o Situaciones de Aprendizaje (SAs), están dentro de la Programación Docente y se deben ordenar y secuenciar, de acuerdo con los criterios establecido en el Proyecto Educativo de Centro y por el equipo de ciclo teniendo en cuenta las características de los alumnos.



LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE COMO UNIDADES DE PROGRAMACIÓN DOCENTE

El diseño y elaboración de las unidades de programación (SA) debe tener en cuenta los distintos niveles de concreción curricular, a grandes rasgos resumidos en:

- Decretos de currículo.
- Proyecto Educativo de Centro, que incluye las propuestas pedagógicas por ciclos.
- Programación docente y adaptaciones curriculares.



Funciones de las Situaciones de Aprendizaje dentro de la Programación

Las Situaciones de Aprendizaje en Educación Infantil. Un modelo metodológico para el aula



Es el instrumento que permite al profesorado **organizar** su práctica educativa y requiere una profunda **reflexión** y **planificación** del profesor.



ENFOQUE COMPETENCIAL EN LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Las **situaciones de aprendizaje** se pueden comprender como el asentamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de una planificación previa configurada en base a unos parámetros curriculares, metodológicos y didácticos que permitan el **desarrollo integral del alumnado** atendiendo a sus potencialidades, intereses y necesidades.

Funciones del diseño de situaciones de aprendizaje desde el plano pedagógico

- Flexibles, estimulantes, significativas e integradoras
- Contextualizadas en el entorno más cercano al alumnado y respetuosas con el desarrollo holístico e integral de las niñas y los niños (ética, artística, corporal, cognitiva, comunicativa y socio-afectiva)
- Tener en cuenta los talentos, habilidades, potencialidades, intereses y necesidades
- Distintas formas de comprender la realidad
- Fomentar la experimentación, la observación, la manipulación, la integración sensorial y el proceso de socialización.

Según el Real Decreto 95/2022, de 1 de Febrero, por el que se establece la Ordenación y las Enseñanzas Mínimas de la Educación Infantil (2022, p. 33)

Las Situaciones de Aprendizaje deben:

plantear **un reto o problema de cierta complejidad** en función de la edad y el desarrollo del niño o la niña, cuya resolución creativa implique la movilización de manera integrada de lo aprendido en las tres áreas en las que se organiza la etapa, a partir de la realización de distintas tareas y actividades (...). Estas situaciones favorecerán la transferencia de los aprendizajes adquiridos a la **resolución de un problema de la realidad cotidiana del niño o la niña**, en función de su progreso madurativo.

LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE DEBEN:

garantizar la transferencia y generalización de lo aprendido a la realidad cotidiana, y responder a las *necesidades y los retos del mundo globalizado* en el que vivimos, caracterizado por cambios muy rápidos y constantes, un mundo, en el que **niños y niñas son ciudadanos y ciudadanas de pleno derecho**, tal como establecen la Convención de los derechos de la infancia y los principios de la Unión Europea.

ANEXO 3. D. 196/2022

Fases en el diseño de SAs

Ruíz Morales (2023)



Fases en el diseño de las Situaciones de Aprendizaje

1. Concreción curricular.

Debe garantizarse que desde cada SA y cada una de las áreas de conocimiento se trabajen a lo largo del curso escolar todas las **competencias específicas** incluidas

en cada uno de los desarrollos curriculares.

Temporalización de los **saberes básicos** de cada área por trimestres.

Una vez divididos por trimestres, el docente consideraría las situaciones de aprendizaje que va a diseñar e implementar en cada uno de ellos y los saberes básicos que se integrarían en cada SA.

Después relacionaríamos estos saberes con los criterios de evaluación que evaluaríamos.

2. Eje transversal

Se debe seleccionar el **hilo conductor** que guiará la SA. Este puede ser un tema que sea eje o principio transversal, centro de interés o problema o reto.

Debe servir como ilación de toda la situación, es decir, la consideración de un contexto común a toda la situación de aprendizaje que conecte con los intereses, motivaciones y realidad cercana del alumnado. Para ello, es conveniente como paso previo que el docente reflexione sobre las características del contexto, del alumnado y las necesidades, intereses y motivaciones.

3. Descripción de la tarea o producto final

Esta tarea debe esbozarse como un producto final en el que los escolares deban emplear lo aprendido a lo largo de la situación para la realización de una tarea de la vida real o para hallar la solución de un reto o problema de la misma.

Tiene que implicar una resolución creativa y colaborativa de dicha tarea o reto, tener aplicación real y ser extrapolable otras situaciones y que cumpla con los principios DUA, aparte de reconocer al alumnado como centro y motor de su propio aprendizaje. Para ello, tendremos que determinar el tipo de **estrategia de indagación** que guiará nuestra SA.

4. Planificación de secuencia de actividades

La planificación y diseño de las actividades de la secuenciación didáctica, que pasan, en primer lugar, por la elección de una adecuada tipología de actividades.

Aquí tendremos que ver qué **tipos de actividades** guiarán nuestras SA. Siempre serán los mismos tipos.

5. Diseño y aplicación y evaluación de la SA

A través de la observación, las entrevistas o los análisis de documentos u otras producciones del alumnado, así como los procedimientos a emplear, siendo conveniente incluir tanto la heteroevaluación realizada por el profesor, como la autoevaluación del discente y la coevaluación con el resto de los compañeros/as, en aras a garantizar el principio DUA de proveer al alumnado con múltiples formas de implicación.

Ruíz Morales (2023)



Elementos de la programación didáctica



Nosotras vamos a utilizar la Plantilla de Situación de Aprendizaje que establece el Gobierno de Canarias y que podéis descargar.

Orientaciones para la elaboración de situaciones de aprendizaje de Educación Infantil y plantilla vacía.

por ELISA DAHER HERNANDEZ | Jun 21, 2023 | Noticias, Novedades | 0 Comentarios



Elementos en el diseño de la Situación de Aprendizaje

1. DATOS TÉCNICOS DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

2. IDENTIFICACIÓN DE LA SA

3. FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

4. FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: METODOLOGÍA DIDÁCTICA DE LA SA

5. FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: SECUENCIA DE ACTIVIDADES

6. RECURSOS, FUENTES, OBSERVACIONES, PROPUESTAS Y VALORACIÓN DEL AJUSTE

ACTIVIDAD 3

- **Abre la Plantilla de Situación de Aprendizaje que establece el Gobierno de Canarias y que podéis descargar** en el enlace que tenéis en el Aula Virtual
- Teniendo en cuenta lo trabajado en el Tema 2 del curso, revisa los apartados de la plantilla de SA y crea tu propia Unidad de Programación estructurada por apartados.
- Para comprobar que es correcto, hemos dejado un documento denominado "ACTIVIDAD 3. RESOLUCIÓN" con la actividad resuelta. Ahí encontraras los apartados mejorados de la Plantilla de Situación de Aprendizaje que establece el Gobierno de Canarias.



¡Muchas gracias!

**Nos vemos en
el bloque 3...**

Ainoa Escribano-Miralles
aescriba@ull.edu.es

