

Mapa visual de la **LOMLOE**

Un documento de *Content Curation* pensado para ti



COMPROMETIDOS CON LOS
OBJETIVOS DE DESARROLLO
SOSTENIBLE



Más
información
aquí

Súmate al cambio con Vicens Vives

Tienes en tus manos una nueva manera de conocer la LOMLOE.

Una colección de paisajes de aprendizaje formado por 8 enclaves en los que merece la pena detenerse.

El **Perfil de salida** es la piedra angular de la Lomloe pues contiene los descriptores operativos que marcan el final de este viaje.

El Perfil de salida se ha construido desde los principales **retos y desafíos** que el alumnado debe afrontar en un mundo global, cambiante y diverso. Por ello, se sitúa al **Diseño Universal de Aprendizaje (DUA)**, como el principio regulador del sistema educativo a nivel organizativo, metodológico y curricular.

Se fija la mirada en la **neurociencia** como el navegador para afrontar con garantía los procesos de enseñanza y aprendizaje. La naturaleza de este aprendizaje se nutre de **8 competencias clave** desde las que se accede a las **situaciones de aprendizaje** que dan cabida a los saberes básicos, a nuevas formas de entender **la evaluación 360°** desde todos los puntos de vista: alumnado, profesorado y familia.

Finalmente la última parada de este viaje nos conduce a descubrir la manera práctica desde la que **Vicens Vives** aplica todos estos principios Lomloe, **Comunidad Zoom**.

¡Gracias por estar ahí!

Perfil de salida



PÁGINA 4



Retos y desafíos globales del siglo XXI

PÁGINA 6



Diseño Universal para el Aprendizaje



PÁGINA 8



PÁGINA 10



Fundamentos neurocientíficos



PÁGINA 12

Las 8 competencias clave

La evaluación en el contexto de la LOMLOE



PÁGINA 30



PÁGINA 32



Situación de aprendizaje



PÁGINA 36



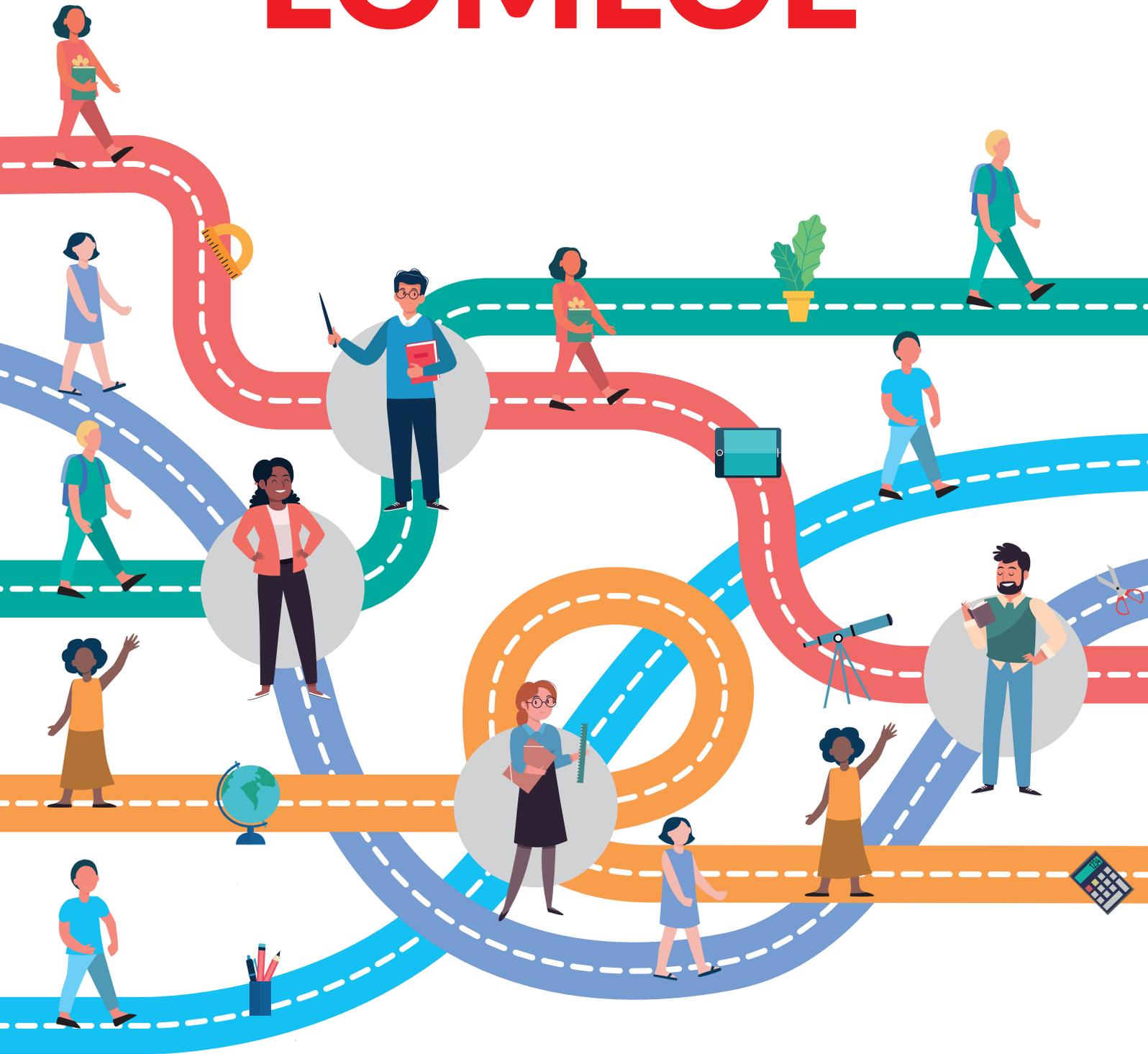
Comunidad Zoom Vicens Vives



¡VAMOS ALLÁ!

1

El Perfil de salida, piedra angular de la **LOMLOE**



El Perfil de salida
es la fuente de
la que nacen las
competencias clave
y el fundamento sobre
el que se construye
el currículo.

¿Por qué es importante el Perfil de salida?

- Concreta los principios y fines de la LOMLOE para la Educación Primaria.
- Es el mismo para todas las Comunidades Autónomas.
- Es el fundamento del Enfoque competencial del currículo.
- Sirve para definir y adquirir las competencias clave.
- Contextualiza los aprendizajes.
- Proporciona continuidad, coherencia y cohesión a la progresión del alumnado.
- Es el referente para evaluar los aprendizajes del alumnado.

2

Aprender a solucionar necesidades reales

El Perfil de salida responde a la necesidad de formar al alumnado en afrontar los principales **retos y desafíos globales** del siglo XXI.



Al vincular los retos con el **Perfil de salida**, conseguiremos un currículum más atractivo con situaciones de aprendizaje reales y cotidianas

Retos y desafíos del siglo XXI

4
Posición ética.

3
Mente compleja para afrontar retos cambiantes.

2
Compromiso con los problemas globales.

1
Espíritu crítico y proactivo hacia las situaciones de injusticia.

3

El principio regulador de la LOMLOE, el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA)

Para formar al alumnado en los aprendizajes que necesitarán frente a los retos y desafíos del siglo XXI, deben tenerse en cuenta las **diferencias que existen en los procesos de aprendizaje**.

¿Qué es el DUA?

«...un enfoque basado en la investigación para el diseño del currículo —es decir, objetivos educativos, métodos, materiales y evaluación— que permite a todas las personas desarrollar conocimientos, habilidades y motivación e implicación con el aprendizaje...»

El marco del DUA orienta la práctica educativa estimulando la creación de **diseños flexibles desde el principio**, que presenten opciones personalizables para que todos los estudiantes progresen **desde donde ellos están**, y **no desde donde nosotros imaginamos que están**.

Los 3 principios del DUA

MOTIVACIÓN / IMPLICACIÓN

El **PORQUÉ**
del aprendizaje



REDES AFECTIVAS

Especializadas en planificar, ejecutar y monitorizar las tareas motrices y mentales.

REPRESENTACIÓN

El **QUÉ**
del aprendizaje



REDES DE RECONOCIMIENTO

Especializadas en percibir la información y asignarle significados.

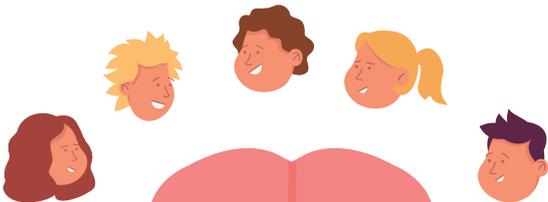
EXPRESIÓN

El **CÓMO**
del aprendizaje



REDES ESTRATÉGICAS

Especializadas en asignar significados emocionales a las tareas.
Están relacionadas con la motivación y la implicación en el propio aprendizaje.



DIVERSIDAD CEREBRAL, DIVERSIDAD EN EL APRENDIZAJE

Las últimas conclusiones de la **neurociencia** demuestran la **diversidad del alumnado** en relación con el aprendizaje.

No hay dos cerebros totalmente iguales; por tanto, no hay dos alumnos o alumnas que aprendan de la misma manera.

4

Neurociencia para aplicar en el aula



LA CURIOSIDAD

Es la vitamina del aprendizaje y **enciende la emoción**.

Propone situaciones para descubrir cosas nuevas y plantea actividades que facilitan la observación, la manipulación, la experimentación o la ideación de hipótesis.



LA ACCIÓN

El alumnado aprende a partir de situaciones que fomentan su **participación activa**

Fomenta la autonomía.



LA ATENCIÓN

Mantiene la atención sobre un **relato** bien construido y planificado.

Las sesiones se sustentan sobre un **inicio** que encienda la mente, un **desarrollo** aderezado con entusiasmo y desafío, y un **final** que haga que el alumnado espere la próxima sesión.



LOS RITMOS E INTERESES

Cada cerebro tiene su propio **ritmo madurativo**.

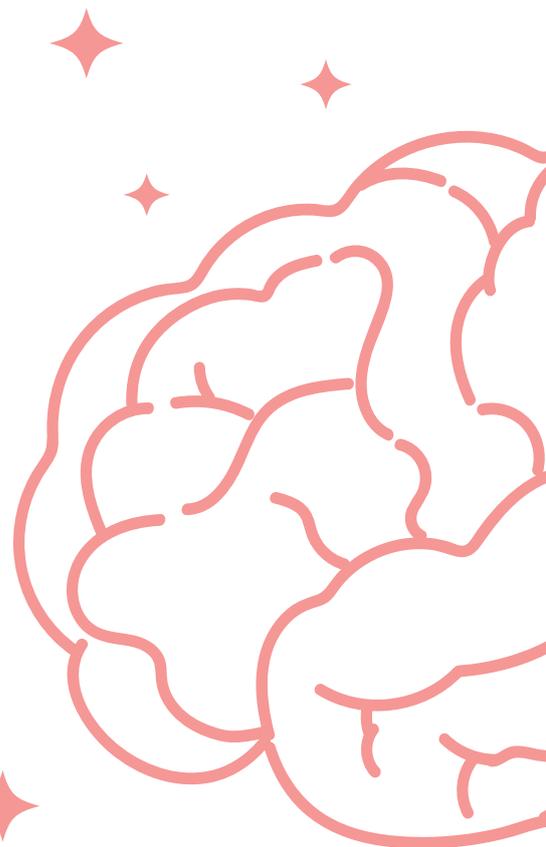
Planifica actividades pensando en diferentes formas de enseñar para diferentes formas de aprender. El gran reto es conseguir que cada alumno **saque el máximo provecho de sus habilidades y capacidades**.



LAS EMOCIONES POSITIVAS

Necesita emocionarse para aprender. El estado emocional **determina sus aprendizajes**.

Incentiva aspectos clave como la empatía, el refuerzo positivo, la resiliencia, el error visto con naturalidad...



Como hemos visto, los principios del Diseño Universal de Aprendizaje se derivan de las 3 redes neuronales implicadas en el aprendizaje.

Teniendo en cuenta los aspectos del **neurodesarrollo del cerebro** que influyen en el aprendizaje, estos son los ingredientes que deben estar presentes en las **estrategias educativas** definidas por el Perfil de salida.



LA COLABORACIÓN

El cerebro es un **órgano social** que aprende haciendo cosas con otras personas. El ser humano se reconforta cuando recibe una **valoración social positiva** y a la vez obtiene bienestar emocional.

Ofrece recompensas o bonificaciones útiles a la hora de trabajar en clase de forma colaborativa y cooperativa, fomentando el **aprendizaje entre iguales**.



EL JUEGO

Es un gran potenciador didáctico.

Presenta las tareas desde los componentes del juego: curiosidad, atención, placer, emoción...



EL MOVIMIENTO

La educación física y la psicomotricidad facilitan el **desarrollo motor** y el **rendimiento del cerebro**.

Propone la práctica de ejercicio que estimula la producción de endorfinas, responsables de la sensación de bienestar físico y mental y que promueven la plasticidad cerebral.



LA FORMACIÓN ARTÍSTICA

La música y las demás artes **estimulan los procesos mentales**; contribuyen al desarrollo de las capacidades **cognitivas, emocionales y sociales**; hacen emerger la **creatividad** y comparten redes con otras actividades.

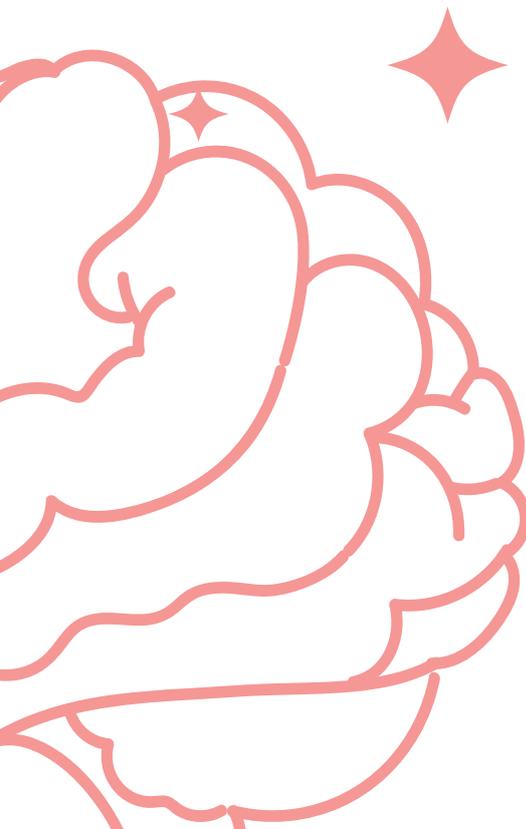
Propone actividades artísticas y las incluye en distintas áreas.



LA MOTIVACIÓN

Genera en el cerebro dopamina y serotonina, neurotransmisores que intervienen en el optimismo y el placer fomentando el **deseo de aprender**.

Propicia clases vivenciales basadas en **la experimentación** y **la manipulación**.



5

Repasamos las 8 competencias clave

A partir de los 4 pilares de la Educación de Jacques Delors, el Perfil de salida se propone desarrollar las competencias clave:



ACTITUDES

Las **actitudes** describen la mentalidad y la disposición para actuar o reaccionar ante las ideas, las personas o las situaciones.

CONOCIMIENTOS

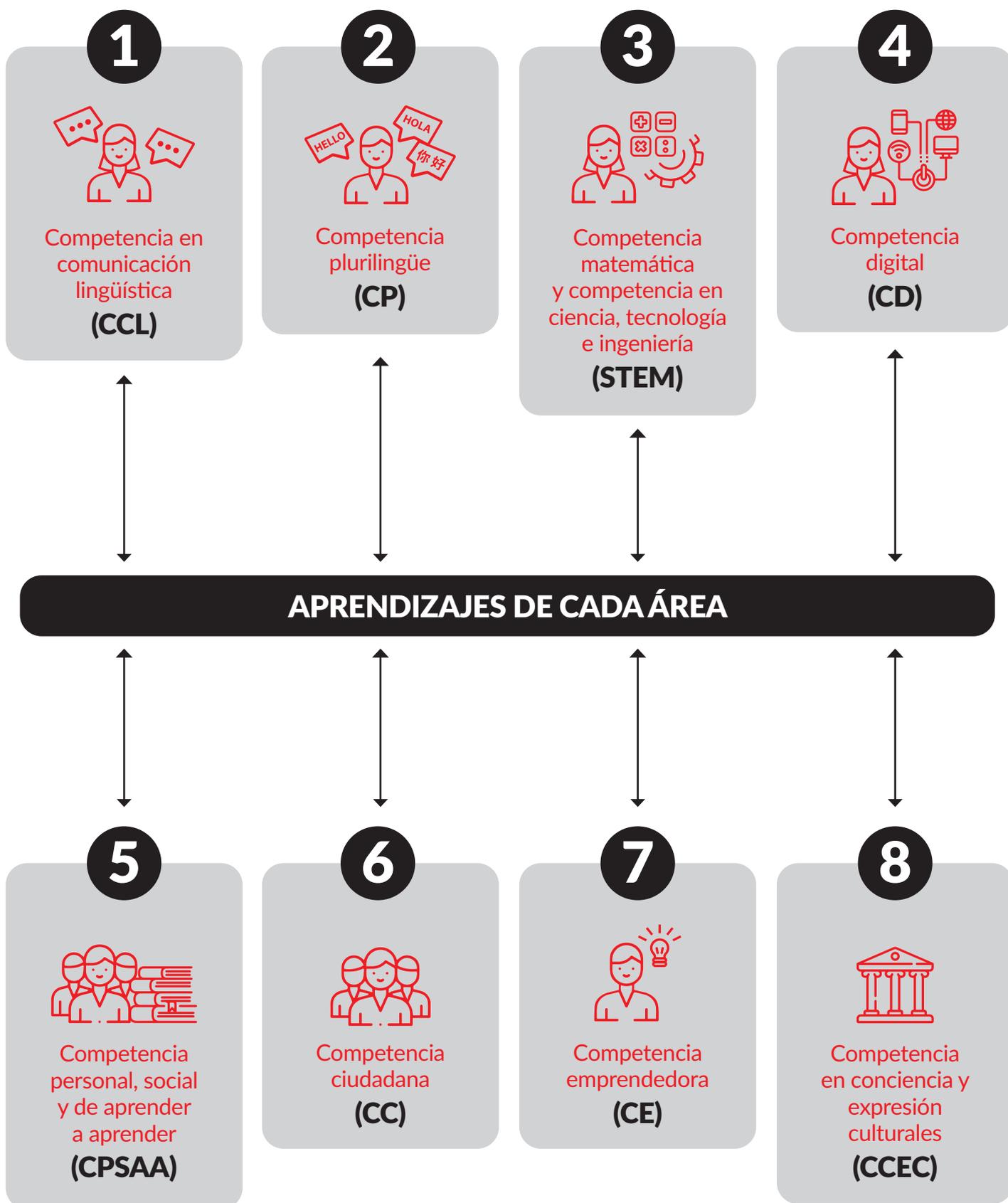
Los **conocimientos** se componen de hechos y cifras, conceptos, ideas y teorías que ya están establecidos y apoyan la comprensión de un área o tema concretos.

CAPACIDADES

Las **capacidades** se definen como la habilidad para realizar procesos y utilizar los conocimientos existentes para obtener resultados.

CONCEPTO DE COMPETENCIA

La consecución de las competencias y los objetivos previstos en la LOMLOE para las distintas etapas educativas está vinculada a la adquisición y al desarrollo de las 8 competencias clave.





Competencia en comunicación lingüística

Implica la habilidad de comunicarse eficazmente con otras personas de manera respetuosa, ética, adecuada y creativa.

SABER



La **diversidad de lenguaje y de la comunicación** en función del contexto.



Las **funciones del lenguaje**.



Principales características de los distintos estilos y registros de la lengua.



El **vocabulario**.



La **gramática**.

SABER HACER



Expresarse de forma oral en múltiples situaciones comunicativas.



Comprender distintos tipos de textos; buscar, recopilar y procesar información.



Expresarse de forma escrita en **múltiples modalidades, formatos y soportes**.



Escuchar con atención e interés, controlando y adaptando su respuesta a los requisitos de la situación.

SABER SER



Estar dispuesto al **diálogo crítico y constructivo**.



Reconocer el diálogo como herramienta primordial para la convivencia.



Tener **interés por la interacción** con los demás.



Ser consciente de la repercusión de la lengua en otras personas.



DESCRIPTORES OPERATIVOS

Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna...

CCL1. Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita, signada o multimodal, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su entorno personal, social y educativo, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora textos orales, escritos, signados o multimodales sencillos de los ámbitos personal, social y educativo, con acompañamiento puntual, para participar activamente en contextos cotidianos y para construir conocimiento.

CCL3. Localiza, selecciona y contrasta, con el debido acompañamiento, información sencilla procedente de dos o más fuentes, evaluando su fiabilidad y utilidad en función de los objetivos de lectura, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

CCL4. Lee obras diversas adecuadas a su progreso madurativo, seleccionando aquellas que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; reconoce el patrimonio literario como fuente de disfrute y aprendizaje individual y colectivo; y moviliza su experiencia personal y lectora para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria a partir de modelos sencillos.

CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, detectando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.



Competencia plurilingüe

Implica utilizar distintas lenguas de forma apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación.

SABER



Uso de **distintas lenguas** de manera eficaz para el aprendizaje y la comunicación.



Perfiles lingüísticos individuales.



Estrategias de **transferencia lingüística.**



Destrezas lingüísticas para la lengua, lenguas familiares y lenguas cooficiales.



Conocimiento, valoración y respeto por la **diversidad lingüística.**

SABER HACER



Responder a necesidades comunicativas sencillas y predecibles.



Utilizar la lengua en situaciones y contextos cotidianos.



Hacer **transferencias sencillas** y de manera guiada entre lenguas.



Ampliar su **repertorio lingüístico** individual.

SABER SER



Conocer y **respetar la diversidad lingüística** y cultural presente en su entorno.



Reconocer y **comprender el valor de la lengua** para mejorar la convivencia.



**DESCRIPTORES
OPERATIVOS**
**Al completar la
Educación Primaria,
el alumno o la alumna...**

CP1. Usa, al menos, una lengua, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a necesidades comunicativas sencillas y predecibles, de manera adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a situaciones y contextos cotidianos de los ámbitos personal, social y educativo.

CP2. A partir de sus experiencias, reconoce la diversidad de perfiles lingüísticos y experimenta estrategias que, de manera guiada, le permiten realizar transferencias sencillas entre distintas lenguas para comunicarse en contextos cotidianos y ampliar su repertorio lingüístico individual.

CP3. Conoce y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en su entorno, reconociendo y comprendiendo su valor como factor de diálogo, para mejorar la convivencia.



Competencia matemática y competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería (STEM)

Entraña la comprensión del mundo utilizando el método científico, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible.



DESCRIPTORES OPERATIVOS
Al completar la Educación Primaria, el alumno o la alumna...

STEM1. Utiliza, de manera guiada, algunos métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea algunas estrategias para resolver problemas reflexionando sobre las soluciones obtenidas.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, planteándose preguntas y realizando experimentos sencillos de forma guiada.

STEM3. Realiza, de forma guiada, proyectos, diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos, adaptándose ante la incertidumbre, para generar en equipo un producto creativo con un objetivo concreto, procurando la participación de todo el grupo y resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de algunos métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y veraz, utilizando la terminología científica apropiada, en diferentes formatos (dibujos, diagramas, gráficos, símbolos...) y aprovechando de forma crítica, ética y responsable la cultura digital para compartir y construir nuevos conocimientos.

STEM5. Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medio ambiente y los seres vivos, aplicando principios de ética y seguridad y practicando el consumo responsable.

SABER



Sistemas físicos.



Geometría.



Estadística.



Álgebra.



Medidas.

1 2 3 4

Números.



Lenguaje científico.



Representaciones matemáticas.



Sistemas biológicos.



Términos y conceptos matemáticos.



Sistema de la Tierra del Espacio.



Sistemas tecnológicos.

SABER HACER



Emitir juicios en la realización de cálculos.



Analizar gráficos y representaciones matemáticas.



Interpretar y **reflexionar sobre los resultados** matemáticos.



Utilizar y manipular **herramientas y máquinas** tecnológicas.



Tomar decisiones basadas en **pruebas y argumentos.**



Aplicar los principios y procesos matemáticos en distintos contextos.



Manipular **expresiones algebraicas.**



Resolver problemas.



Usar datos y procesos científicos.

SABER SER



Respetar los datos y su veracidad.



Asumir los criterios éticos asociados a la ciencia y la tecnología.



Apoyar la investigación científica y **valorar el conocimiento científico.**



Competencia digital

Implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, en el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con dichas tecnologías.

SABER



Los **derechos** y los **riesgos** en el mundo digital.



Fuentes de información.



Lenguaje específico: textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro.



Principales aplicaciones informáticas.

SABER HACER



Usar y procesar información de **manera crítica y sistemática.**



Buscar, obtener y tratar información.



Utilizar **recursos tecnológicos** para la comunicación y resolución de problemas.



Crear contenidos.

SABER SER



Tener **actitud activa, crítica y realista** hacia las tecnologías y los medios tecnológicos.



Valorar **fortalezas y debilidades** de los medios tecnológicos.



Tener **curiosidad y la motivación por el aprendizaje** y la mejora en el uso de las tecnologías.



Respetar principios éticos en su uso.



**DESCRIPTORES
OPERATIVOS**
**Al completar la
Educación Primaria,
el alumno o la alumna...**

CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.

CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.

CD3. Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso.

CD4. Conoce los riesgos y adopta, con la orientación del docente, medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y se inicia en la adopción de hábitos de uso crítico, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

CD5. Se inicia en el desarrollo de soluciones digitales sencillas y sostenibles (reutilización de materiales tecnológicos, programación informática por bloques, robótica educativa...) para resolver problemas concretos o retos propuestos de manera creativa, solicitando ayuda en caso necesario.



Competencia personal, social y de aprender a aprender

Es la habilidad de reflexionar sobre uno mismo, 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.

SABER



Los procesos implicados en el aprendizaje.



Conocimiento sobre **lo que uno sabe y desconoce**.



El conocimiento de la **disciplina** y el **contenido concreto** de la tarea.



Conocimiento sobre **distintas estrategias posibles** para afrontar tareas.

SABER HACER



Estrategias de planificación de resolución de una tarea.



Estrategias de supervisión de las acciones que el estudiante está desarrollando.



Estrategias de evaluación del resultado y del proceso que se ha llevado a cabo.

SABER SER



Motivarse para aprender.



Tener la **curiosidad y la necesidad** de aprender.



Sentirse protagonista del proceso y del resultado de su aprendizaje.



Tener la percepción de **autoeficacia y confianza** en sí mismo.



**DESCRIPTORES
OPERATIVOS**
Al completar la
Educación Primaria,
el alumno o la alumna...

CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto, adaptándose a los cambios y armonizándolos para alcanzar sus propios objetivos.

CPSAA2. Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludables para su bienestar físico y mental, y detecta y busca apoyo ante situaciones violentas o discriminatorias.

CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.

CPSAA4. Reconoce el valor del esfuerzo y la dedicación personal para la mejora de su aprendizaje y adopta posturas críticas en procesos de reflexión guiados.

CPSAA5. Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autorregulado y participa en procesos de auto y coevaluación, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.



Competencia ciudadana

Es la habilidad de actuar como ciudadanos responsables y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, así como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial.

SABER



Comprender códigos de conducta aceptados en distintas sociedades y entornos.



Comprender los conceptos de igualdad, no discriminación entre mujeres y hombres, diferentes grupos étnicos o culturales, la sociedad y la cultura.



Comprender las dimensiones intercultural y socioeconómica de las sociedades europeas.



Comprender los conceptos de democracia, justicia, igualdad, ciudadanía y derechos humanos.

SABER HACER



Saber comunicarse de una manera constructiva en distintos entornos y mostrar tolerancia.



Manifestar solidaridad e interés por resolver problemas.



Participar de manera constructiva en las **actividades de la comunidad.**



Tomar decisiones en los contextos local, nacional o europeo mediante el ejercicio del voto.

SABER SER



Tener interés por el desarrollo socioeconómico y por su contribución a un mayor bienestar social.



Tener disposición para superar los prejuicios y respetar las diferencias.



Respetar los derechos humanos.



Participar en la toma de decisiones democráticas a todos los niveles.



**DESCRIPTORES
OPERATIVOS**
Al completar la
Educación Primaria,
el alumno o la alumna...

CC1. Entiende los procesos históricos y sociales más relevantes relativos a su propia identidad y cultura, reflexiona sobre las normas de convivencia, y las aplica de manera constructiva, dialogante e inclusiva en cualquier contexto.

CC2. Participa en actividades comunitarias, en la toma de decisiones y en la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los procedimientos democráticos, los principios y valores de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia, el valor de la diversidad, y el logro de la igualdad de género, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

CC3. Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas éticos de actualidad, comprendiendo la necesidad de respetar diferentes culturas y creencias, de cuidar el entorno, de rechazar prejuicios y estereotipos, y de oponerse a cualquier forma de discriminación o violencia.

CC4. Comprende las relaciones sistémicas entre las acciones humanas y el entorno, y se inicia en la adopción de estilos de vida sostenibles, para contribuir a la conservación de la biodiversidad desde una perspectiva tanto local como global.



Competencia emprendedora

Implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otros. Aporta estrategias que permitan entrenar la mirada para detectar necesidades y oportunidades.

SABER



Comprensión del funcionamiento de las sociedades y las organizaciones sindicales y empresariales.



Diseño e implementación de un plan.



Conocimiento de las oportunidades existentes para las actividades personales, profesionales y comerciales.

SABER HACER



Capacidad de análisis, planificación, organización y gestión.



Capacidad de adaptación al cambio y resolución de problemas.



Saber comunicar, presentar, representar y negociar.



Hacer evaluación y auto-evaluación.

SABER SER



Actuar de forma creativa e imaginativa.



Tener autoconocimiento y autoestima.



Tener iniciativa, interés, proactividad e innovación, tanto en la vida privada y social como en la profesional.



DESCRIPTORES OPERATIVOS

Al completar la
Educación Primaria,
el alumno o la alumna...

CE1. Reconoce necesidades y retos que afrontar y elabora ideas originales, utilizando destrezas creativas y tomando conciencia de las consecuencias y efectos que las ideas pudieran generar en el entorno, para proponer soluciones valiosas que respondan a las necesidades detectadas.

CE2. Identifica fortalezas y debilidades propias utilizando estrategias de autoconocimiento y se inicia en el conocimiento de elementos económicos y financieros básicos, aplicándolos a situaciones y problemas de la vida cotidiana, para detectar aquellos recursos que puedan llevar las ideas originales y valiosas a la acción.

CE3. Crea ideas y soluciones originales, planifica tareas, coopera con otros en equipo, valorando el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a cabo una iniciativa emprendedora, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.



Competencia en conciencia y expresión culturales

Implica comprender y respetar la forma en que las ideas y el significado se expresan de forma creativa y se comunican en las distintas culturas, así como a través de una serie de artes y otras manifestaciones culturales.

SABER



Herencia cultural (patrimonio cultural, histórico-artístico, literario, filosófico, tecnológico, medioambiental, etc.).



Diferentes géneros y estilos de las bellas artes (música, pintura, escultura, arquitectura, cine, literatura, fotografía, teatro, danza).



Manifestaciones artístico-culturales de la vida cotidiana (vivienda, vestido, gastronomía, artes aplicadas, folclores, fiestas...).

SABER HACER



Aplicar **diferentes habilidades** de pensamiento, perceptivas, comunicativas, de sensibilidad y sentido estético.



Desarrollar la **iniciativa**, la **imaginación** y la **creatividad**.



Ser capaz de **emplear distintos materiales y técnicas en el diseño de proyectos**.

SABER SER



Respetar el **derecho a la diversidad cultural**, el **diálogo entre culturas y sociedades**.



Valorar la libertad de expresión.



Tener interés, aprecio, respeto, disfrute y valoración crítica de las obras artísticas y culturales.



**DESCRIPTORES
OPERATIVOS**
Al completar la
Educación Primaria,
el alumno o la alumna...

CCEC1. Reconoce y aprecia los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, comprendiendo las diferencias entre distintas culturas y la necesidad de respetarlas.

CCEC2. Reconoce y se interesa por las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, identificando los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones de forma creativa y con una actitud abierta e inclusiva, empleando distintos lenguajes artísticos y culturales, integrando su propio cuerpo, interactuando con el entorno y desarrollando sus capacidades afectivas.

CCEC4. Experimenta de forma creativa con diferentes medios y soportes, y diversas técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para elaborar propuestas artísticas y culturales.

6

La evaluación competencial

El principio de **modelo competencial** es enseñar al alumnado a **aplicar los conocimientos trabajados en situaciones nuevas y cambiantes** adquiriendo, en este proceso, las **destrezas** necesarias para la **acción y la participación ciudadana responsable**.

Evaluar por competencias supone:

Poner en el **centro de la acción educativa el valor del proceso de aprendizaje** y no su mera calificación.

Reconocer el **desempeño**, observar la **práctica**, calibrar la **escala de logro** en ese desempeño y orientar hacia la **mejora personalizada**.

Valorar el **dominio de los conocimientos y contenidos aplicados** a través de desempeños y/o productos.

Incluir los **procesos de toma de decisiones** y análisis por parte del alumnado y el desarrollo del **trabajo en grupo**.

Evaluar por competencias requiere por parte del profesorado:

Partir de los **criterios de evaluación** que proporciona la **LOMLOE** en cada **área/materia**.

Presentar los **conocimientos** desde las **situaciones de aprendizaje**.

Disponer de una **diversidad de instrumentos** para valorar el logro adquirido por el alumnado como **pruebas objetivas, escalas de evaluación, rúbricas y portfolios**.

El objetivo de la evaluación competencial es el de convertirla en una herramienta formativa más integradora, flexible y personalizada para atender de manera inclusiva a los diferentes perfiles del alumnado.

La **retroalimentación** o **feedback positivo** es un elemento clave del proceso de enseñanza y aprendizaje y se produce cuando **el profesorado**, de manera **continua y formativa**, orienta el aprendizaje **del alumnado** para que pueda **mejorar su propio proceso y optimizarlo**.

El cambio en el enfoque de la evaluación competencial es el de pasar a evaluar en lugar de calificar como hasta ahora.

Los 7 principios del feedback positivo

Domingo Chica Pardo



Ayuda a saber cuál es el objetivo del aprendizaje



Minimiza la distancia entre la situación actual y el objetivo deseado dando alternativas



Crea un diálogo enriquecedor desde el docente y entre los estudiantes



Contribuye a la autoevaluación del aprendizaje



Aporta una información útil al docente que le permite rediseñar las actividades



Comparte una información de calidad para la mejora



Ofrece un impacto motivacional positivo y de autoestima

“Creo que tienes una verdadera habilidad (inserta la habilidad)”.

“Algo que realmente aprecio de ti es”.

“Realmente me gustaría mucho verte hacer lo que hiciste en (nombra el proyecto o la situación) en todo lo demás”.

Ejemplos

“Creo que hiciste un muy buen trabajo cuando (inserta el momento) eso demuestra que tú”

“Una de las cosas que admiro sobre ti es”

7

La Situación de Aprendizaje, escenarios de la vida real

La Situación de Aprendizaje es una **propuesta pedagógica** que parte de los centros de interés del alumnado y permite construir el conocimiento con autonomía y creatividad desde los **propios aprendizajes y experiencias**.

Por eso, siguiendo el Real Decreto de Primaria, representa “una herramienta eficaz para integrar los **elementos curriculares de las distintas áreas** mediante tareas y actividades significativas y relevantes para **resolver problemas** de manera **creativa y cooperativa**.”

Las 7 claves de la Situación de Aprendizaje

1

Debe estar compuesta por **tareas de creciente complejidad**, en función del nivel psicoevolutivo del alumnado y cuya resolución conlleve la construcción de nuevos aprendizajes que puedan aplicarse en contextos cercanos a la vida cotidiana.

2

El diseño debe suponer la **transferencia de los aprendizajes adquiridos** por parte del alumnado, posibilitando la articulación coherente y eficaz de distintos conocimientos, destrezas y actitudes propios de esta etapa.

3

Aplica los principios del **Diseño Universal para el Aprendizaje** para fomentar la competencia del aprender a aprender desde procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado.

4

Debe partir de unos **objetivos claros y precisos** que integre diversos saberes básicos.

5

Debe proponer escenarios que favorezcan diferentes tipos de agrupamientos (individual y grupos), permitiendo que el alumnado vaya asumiendo **responsabilidades personales** progresivamente y **actúe de forma cooperativa** en la resolución creativa del reto planteado.

6

La puesta en práctica debe implicar **la producción y la interacción oral** e incluir el uso de recursos auténticos en distintos soportes y formatos, tanto **analógicos** como **digitales**.

7

Debe fomentar aspectos relacionados con el interés común, la sostenibilidad o la convivencia democrática, esenciales para que el alumnado se prepare para responder con eficacia a los **retos del siglo XXI**.



La Situación de Aprendizaje es un elemento clave en el desarrollo de las competencias clave, competencias específicas y descriptores operativos del Perfil de salida, pues sitúa al alumnado en el centro de su propio proceso de aprendizaje.

Como afirma Santiago Moll, es un escenario que el alumnado se encuentra **en la vida real**, que plantea una realidad actual, pasada o previsible en el futuro, en un contexto concreto que es necesario analizar y comprender.

Ejemplos de Situaciones de Aprendizaje

Una observación de un fenómeno.

Una polémica en torno a un hecho.

Una información que llama la atención.

Una problemática que afecta a la sociedad.

Una pregunta sobre un elemento de la realidad.

Una búsqueda a partir de un problema.

Una necesidad planteada por un agente externo en el centro educativo.

Un dilema a comprender.



Canvas Situación de Aprendizaje-ABP

Mapa de Valor

En la que se agrupan los elementos de la planificación y de resultado final relacionados los objetivos, metas, aspiraciones, impactos de transformación y su divulgación.

Justificación

Descripción del porqué (centros de interés y justificación del contexto).

Propuesta de valor

Descripción del reto objetivo o meta a lograr y su impacto.

Producto final

Entregable y medible físico/digital resultado del aprendizaje.

Alianzas

Personas y/o entidades clave necesarias.

Difusión

Elementos y canales para divulgación del producto final.

Área de Recursos

En la que se detalla la arquitectura de la programación y los instrumentos para la evaluación.

Fundamentos

Documentación fuente.

Recursos

Equipamiento para su desarrollo.

Herramientas Digitales

Relación de programas/aplicaciones.

Diseña tu canvas en 7 pasos

1

Marco las **competencias específicas** que pretendo desarrollar y las asocio a los descriptores de evaluación.

2

Elijo los **criterios de evaluación** adecuados a lo que pretendo. Previamente ya he diseñado las herramientas para dichos criterios/indicadores de logro.

El Canvas
“Situación de
Aprendizaje-ABP”
nos permite dibujar
cómo será nuestro
proyecto de
aula.

Área de Programación

En la que se identifican los equipamientos necesarios para la realización del proyecto.

Competencias clave

Descriptorios operativos de las competencias clave aplicadas.

Competencias específicas

Concreción según área/materia.

Saberes básicos

Concreción según área/materia.

Criterios de evaluación

Concreción según área/materia.

Evaluación

Enumeración de las herramientas e instrumentos.

Área de Personalización

En la que se describen las actividades principales y los criterios de personalización y dinamización de los aprendizajes.

Tareas/Actividades clave

Descripción de las más relevantes.

ODS

Especificación de los ODS a trabajar de manera transversal.

Agrupamientos

Concreción en base a las tareas/actividades clave.

Principios DUA

Especificación para “Representación”, “Acción y Expresión”.

3

Elijo los **saberes básicos** (contenidos) adecuados para desarrollar los criterios de evaluación.

4

Planteo las **actividades** que me van a permitir desarrollar lo que piden los criterios.

5

Escojo la **metodología** más apropiada para desarrollar lo que me piden los criterios y realizar las actividades previstas (ABP, DUA..).

6

Diseño los **instrumentos de evaluación** más adecuados (si no lo he hecho antes).

7

Analizo todo el proceso y los resultados.

8

COMUNIDAD



Nuestro proyecto LOMLOE para la Primaria

Para este momento de cambio y transformación educativa te ofrecemos una solución de **conTEXTO** para tu aula completa, flexible e innovadora.

COMUNIDAD ZOOM es un proyecto alineado con el Perfil de salida de la LOMLOE y basado en una metodología inclusiva e innovadora que da respuesta global a los retos y desafíos del aprendizaje en el siglo XXI.

Los programas, proyectos y materiales educativos de **conTEXTO** Vicens Vives se fundamentan en dos principios globales:



La metodología del **aprendizaje profundo** o *deep learning* que ayuda al alumnado a tomar el control de su propio aprendizaje.



El desarrollo de una **mentalidad de crecimiento** en el alumnado que contribuye a fortalecer su capacidad de adaptabilidad en un mundo cambiante.





Fundamentos, herramientas y recursos

La innovación desde proyectos y herramientas digitales

El Diseño Universal de Aprendizaje (DUA)

La evaluación 360°

El trabajo emocional

Las situaciones y retos de aprendizaje competencial basadas en rutinas de pensamiento

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)

La educación inclusiva

Las clases invertidas

El plurilingüismo

La gamificación



Secuencia didáctica de matemáticas

1- Inicio

Partimos de situaciones de aprendizaje (**¡Sitúate!**) donde podemos contextualizar las competencias y los saberes que se van a desarrollar.

En **Aprenderás a...** se indican las **competencias** y **saberes** más importantes que se trabajarán en el tema.



Emocionakit. Materiales para facilitar el proceso de alfabetización emocional.

Se indica el **Objetivo de desarrollo sostenible (ODS)** que se trabaja. Se señala con el icono  la actividad a la que hace referencia.

Se plantea un **reto (¡A por el reto!)** para que el alumnado se involucre activamente en la construcción de su aprendizaje, haciendo que éste sea más significativo.

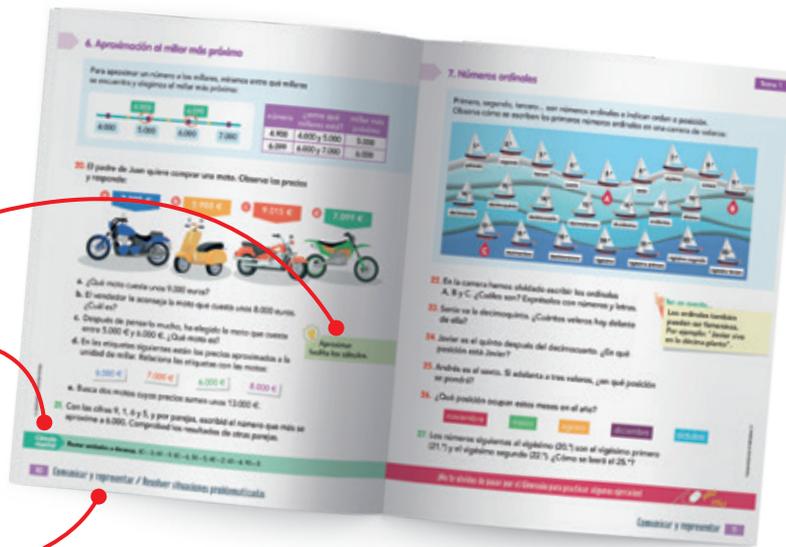
Se presentan **rutinas de pensamiento** para evaluar los conocimientos previos del alumnado, así como para activar su motivación.

2- Desarrollo

Se presentan **pistas sobre competencias y saberes** que facilitarán la resolución del reto.

Cálculo mental. Series de operaciones para conseguir agilidad en el cálculo mental.

En los diferentes apartados se indican las **competencias específicas** del área que se trabajan.



- Competencias específicas**
- Interpretar problemas de la vida cotidiana.
 - Resolver situaciones problematizadas.
 - Formular conjeturas.
 - Utilizar el pensamiento computacional.
 - Establecer conexiones.
 - Comunicar y representar.
 - Identificar y gestionar emociones.
 - Desarrollar destrezas sociales.

3- Resolvemos el reto

Una vez presentados y trabajados los diferentes saberes y competencias, el alumnado podrá resolver el **reto** inicial con la ayuda de una secuencia de actividades, entre ellas, enlaces a internet.



A partir del **pensamiento crítico** se les anima a que busquen soluciones y alternativas que irán enlazadas con las **ODS**.

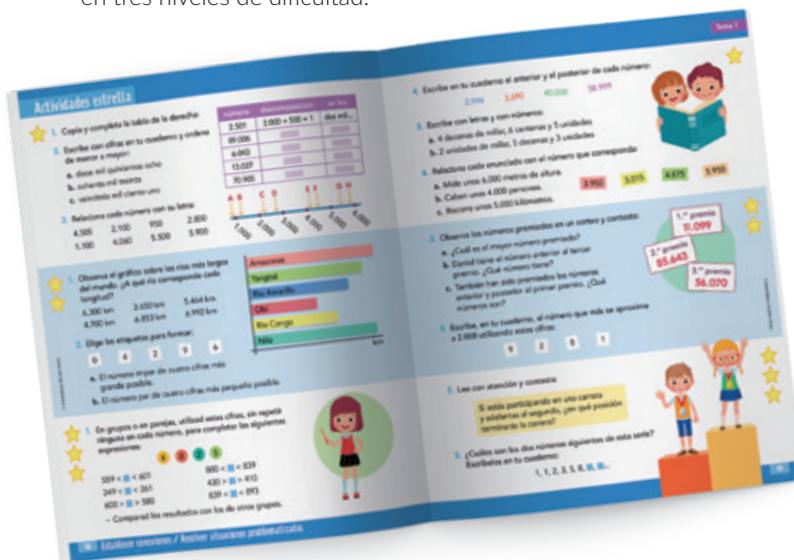
4- Evaluación

Ya sé... Página de autoevaluación, para que el alumnado aprenda a ser autocrítico sobre su proceso de aprendizaje (metacognición).



Actividades estrella (personalización del aprendizaje).

A partir de la autoevaluación realizada se le propone al alumnado un paquete de actividades según su proceso de aprendizaje en tres niveles de dificultad.



Páginas para trabajar habilidades matemáticas

Resolución de problemas

Se ofrecen actividades donde el alumnado pondrá en práctica estrategias de resolución de problemas.

Cálculo mental

Se plantean estrategias para aumentar la velocidad en el cálculo mental.

Actividad cooperativa

Actividades lúdicas para que el alumnado desarrolle el trabajo cooperativo en el aula, reforzando conceptos trabajados.

¡Ponte a prueba!

Actividades en las que el alumnado resolverá situaciones matemáticas obligándoles a reflexionar y a utilizar estrategias para buscar soluciones.

Consolido lo aprendido

Se ofrecen actividades en las que el alumnado aplicará competencias y saberes adquiridos a lo largo del trimestre.

Revista

Al final de cada trimestre se ofrece una revista con temas de interés para repasar algunos de los principales saberes trabajados.

Sistema de evaluación auténtica Vicens Vives by Additio



Una nueva herramienta para un nuevo sistema de evaluación

Evalúa a tu alumnado por competencias a través de nuestra plataforma digital **edubook**:

- Proporciona una **gran cantidad de información** sobre el progreso de tu alumnado.
- Ofrece **instrumentos de evaluación** para configurar en función de tus necesidades.
- Posibilita un **seguimiento individualizado**.
- Contiene **rúbricas completas y actualizadas**.

Referencias y referentes

Alba Pastor, C.; Zubillaga del Río, A. y Sánchez-Serrano, J. M.
(2015): "Tecnologías y Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA): experiencias en el contexto universitario e implicaciones en la formación del profesorado".
RELATEC. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 14(1), págs. 89-100.

Caballero, Eloy.
Curso de Iniciación a la LOMLOE. Mundana.
<https://www.mundana.eu/>

CAST (2018).
Universal Design for Learning Guidelines version 2.2.
<https://udlguidelines.cast.org/>

Chica Pardo, Domingo.
<https://domingochica.com/>

Díaz Tenza, Pablo J. [Pablo J. Díaz Tenza].
(31 de diciembre de 2021). *Competencias clave* [Vídeo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=nh-YzPDlxeA>

Educación en Acción.
Evaluación por competencias con LOMLOE.
<https://educarenaccion.com/2021/09/30/lomloe-evaluacion-competencias/>

Liarte, Rosa.
(22 de septiembre de 2022). *Situaciones de aprendizaje*.
Rosa Liarte - Blog de innovación educativa y Mobile Learning. Recuperado el 21 de octubre de 2022 de
<https://rosaliarte.com/blog/>

Martínez Garrote, María Josep.
(2 de enero de 2019). *El procés d'ensenyament-aprenentatge atenent la neurociència*.
Educat. Blog de psicopedagogía. Recuperado el 21 de octubre de 2022 de
<https://www.educat.cat/blog/el-proces-densenyament-aprenentatge-atenent-la-neurociencia/>

Moll, Santiago.
<https://justificaturespuesta.com/>

Portal educagob. Ley de Educación. (s.f.).
<https://educagob.educacionyfp.gob.es/lomloe/ley.html>

Portal educaDUA. Sobre educaDUA. (s.f.).
<https://www.educadua.es/html/acercade/educadua.html>

Rose, D. H., Meyer, A., & Hitchcock, C.
(2005). *The Universally Designed Classroom: Accessible Curriculum and Digital Technologies*.
Harvard Education Press.

