Contenido de mi Situación de Aprendizaje

Generalmente incluirás el uso de la programación por bloques dentro de tu programación de aula, dentro de unidades que ya tienes diseñadas, o estás diseñando, a través de la creación de situaciones de aprendizaje que pongan en relación lo que se trabaja en la unidad con el uso que le vas a dar al aprendizaje de la programación en tu aula.

En el diseño de tu situación de aprendizaje hay una serie de elementos que no pueden faltar, para que la misma cobre pleno sentido dentro de tu programación de aula, y no sea un "pegote" que has añadido para usar los contenidos del programa Escuela 4.0 estos elementos son los siguientes:

- **Contexto:** Aquí tienes que especificar el grupo (etapa y nivel), agrupamientos que prevés, organización horaria, recursos necesarios..
- **Objetivos:** En esta parte deberás especificar qué objetivos persigues con esta situación de aprendizaje; teniendo en cuenta que deberás tenerlos relacionados debidamente con el currículo : área o áreas que se trabajan con la SDA, competencias específicas de la áreas, criterios de evaluación para dichas competencias, indicadores de evaluación, y su relación con los saberes básicos, competencias clave y objetivos de etapa.
- **Secuencia de estructura** de las sesiones que incluya el desarrollo de las mismas y los siguientes elementos:
  - Retos graduados con soluciones.
  - Materiales y accesorios (si procede).
  - Adaptaciones DUA/EE teniendo en cuenta la realidad de tu aula.
  - Evaluación: indicadores + instrumento (lista de cotejo/rúbrica simple)
  - Plan logístico: agrupamientos, roles, turnos, normas, tiempos
  - Evidencias: que recogerás (si corresponde)

Con todo esto tendrás un diseño "a prueba de balas" que después podrás emplear como plantilla en cada una de las Situaciones de Aprendizaje que diseñes.

Revision #1
Created 2026-11-13 10:03:07 CET by Silvia Coscolin Sanchez
Updated 2026-11-13 10:06:41 CET by Silvia Coscolin Sanchez

Copyright 2026