



# TRANSFORMAR desde la EDUCACIÓN

Diseñando situaciones de aprendizaje para un mundo más justo

## PLANTILLA DE PROGRAMACIÓN DE SITUACIONES DE APRENDIZAJE (LOMLOE)

PROGRAMACIÓN DE SITUACIONES DE APRENDIZAJE (LOMLOE)	
<b>TÍTULO y AUTOR</b>	
Jugando CAMBIAS el MUNDO (tú mundo) <i>Luzma Yepes</i>	
<b>NIVEL Y CURSO</b>	3º de primaria
<b>ÁREAS/MATERIAS IMPLICADAS</b>	
Lengua Castellana y Literatura	
<b>CONTEXTO</b>	
(A rellenar por el centro)	

TEMPORALIZACIÓN					Nº de sesiones: 10 sesiones				
SEPT	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN

<b>Enfoque Metodológicos</b>	APRENDIZAJE-SERVICIO		FLIPPED CLASSROOM	
	PAISAJE DE APRENDIZAJE		APRENDIZAJE COOPERATIVO	
	PROYECTO DE COMPRESIÓN		APRENDIZAJE BASADO EN PENSAMIENTO	
	APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS		APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS	
	DESIGN THINKING		OTRO:	

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

(Narrativa, enunciado del problema, reto, desafío o tópico generativo que esté contextualizado y significativo para los alumnos, y relacionado con ODS/PEG)

¡Unámonos para crear una sociedad increíblemente humana y solidaria! En este proyecto emocionante, queremos despertar tus corazones y sensibilidades, para que descubras lo maravilloso que es ser generoso y colaborativo. Aprenderemos juntos sobre el valor de la fraternidad y cómo podemos llevarlo a la práctica en nuestras vidas diarias. ¡Imagina tomar decisiones importantes en equipo, crear proyectos emocionantes y jugar juntos para hacer de nuestro mundo un lugar mejor! ¡Tu participación marca la diferencia! ¡Únete a nosotros en esta aventura hacia la bondad y la cooperación!

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS**
CE 3. Producir textos orales y multimodales, con coherencia, claridad y registro adecuados, para expresar ideas, sentimientos y conceptos; construir conocimiento; establecer vínculos personales; y participar con autonomía y una actitud cooperativa y empática en interacciones orales variadas.	CCL1, CCL3, CCL5, CP2, STEM1, CD2, CD3, CC2, CE1.	3.1 Producir con la entonación y el registro adecuado, textos orales y multimodales coherentes, con planificación acompañada, ajustando el discurso a la situación comunicativa y utilizando recursos no verbales básicos.	<b>A. Las lenguas y sus hablantes.</b> – Uso de un lenguaje no discriminatorio e inclusivo y respetuoso con las diferencias. <b>B. Comunicación:</b> <b>1. Contexto.</b> – Incidencia de los componentes (situación, participantes, propósito comunicativo, canal) en el acto comunicativo. <b>2. Géneros discursivos.</b> – Tipologías textuales: la narración, la descripción, el diálogo y la exposición. <b>3. Procesos.</b> – Interacción oral: interacción oral adecuada en contextos formales e informales, escucha activa, asertividad, resolución dialogada de conflictos y cortesía lingüística. La expresión y escucha empática de necesidades, vivencias y emociones propias y ajenas. – Comprensión oral: identificación de las ideas más relevantes e interpretación del sentido global realizando las inferencias necesarias. Detección de posibles usos discriminatorios del lenguaje verbal y no verbal.
		3.2 Participar en interacciones orales espontáneas o regladas, incorporando estrategias básicas de escucha activa y cortesía lingüística, utilizando técnicas conversacionales básicas.	
CE 5. Producir textos escritos y multimodales, con corrección gramatical y ortográfica básicas, secuenciando correctamente los contenidos y aplicando estrategias elementales de planificación, textualización, revisión y edición, para construir conocimiento y para dar respuesta a demandas comunicativas concretas.	CCL1, CCL3, CCL5, STEM1, CD2, CD3, CPSAA5, CC2.	5.1 Producir textos escritos y multimodales sencillos, con coherencia y adecuación, en distintos soportes, iniciándose en el uso de las normas gramaticales y ortográficas más sencillas al servicio de la cohesión y progresando, de manera acompañada, en la movilización de estrategias sencillas, individuales o grupales, de planificación, textualización y revisión.	

CE 10. Poner las propias prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática utilizando un lenguaje no discriminatorio y detectando y rechazando los abusos de poder a través de la palabra, para favorecer un uso no solo eficaz sino también ético del lenguaje.	CCL1, CCL5, CP3, CD3, CPSAA3, CC1, CC2, CC3.	10.1 Rechazar los usos lingüísticos discriminatorios e identificar los abusos de poder a través de la palabra a partir de la reflexión grupal acompañada sobre los aspectos básicos, verbales y no verbales, de la comunicación, teniendo en cuenta una perspectiva de género.	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Producción oral: elementos básicos de la prosodia y de la comunicación no verbal. Construcción, comunicación y valoración de conocimiento mediante la planificación y producción de textos orales y multimodales.</li> <li>– Producción escrita: convenciones del código escrito y ortografía reglada básica. Coherencia y cohesión textual. Estrategias básicas, individuales o grupales, de planificación, textualización, revisión y autocorrección. Uso de elementos gráficos y paratextuales básicos al servicio de la comprensión. Escritura en soporte digital acompañada.</li> </ul>
		10.2 Movilizar, con la planificación y el acompañamiento necesarios, estrategias básicas para la escucha activa, la comunicación asertiva y el consenso, potenciando el lenguaje positivo, que favorezca la crítica constructiva, progresando en la gestión dialogada de conflictos.	

\*\*Los saberes básicos se corresponden con los contenidos de algunas normativas autonómicas, como en la Comunidad de Madrid

\* Estos elementos se pueden encontrar en la concreción curricular de cada comunidad autónoma a través de este [enlace](#).

## ÁREA DEL PACTO EDUCATIVO GLOBAL QUE SE VA A TRABAJAR (NUESTRA VISIÓN DE LOS ODS)

### FRATERNIDAD Y COOPERACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	METAS DE APRENDIZAJE (para cada criterio de evaluación recoger las metas de aprendizaje para el alumno)
Criterio 3.1	Soy capaz de dialogar en grupo pequeño y exponer las propuestas del grupo en público de manera organizada y clara utilizando gestos y recursos visuales para mejorar la comunicación.
Criterio 3.2	Soy capaz de hablar con mis compañeros y maestros en diferentes situaciones. Soy capaz de escuchar lo que dicen mis compañeros.

	Soy capaz de usar palabras amables para expresar mi opinión cuando es diferente a la suya.
Criterio 5.1	Soy capaz de crear actividades lúdicas para la participación de otros compañeros de clase en las que cuide mi lenguaje, mi ortografía y ponga especial atención en la comprensión de la tarea.
Criterio 10.1	Soy capaz de utilizar palabras no discriminatorias. Soy capaz de reflexionar en grupo sobre el uso del lenguaje inclusivo (igualdad de género)
Criterio 10.2	Soy capaz de utilizar estrategias básicas para escuchar con atención, expresarme con claridad y llegar a acuerdos mediante el diálogo.

### DUA: PERSONALIZACIÓN DEL APRENDIZAJE E INCLUSIÓN (en diseño de tareas y en la evaluación)

<b>Proporcionar múltiples formas de compromiso</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Reflexionar con los alumnos cómo su proyecto puede tener un impacto positivo en su manera de afrontar las relaciones con los demás e incluso poder transmitirlo a su entorno.</li> <li>● Uso de agrupamientos heterogéneos.</li> <li>● Dar la opción de alcanzar varios niveles de desafío y apoyo.</li> <li>● Animarlos a compartir sus ideas con los demás grupos y más tarde, su producto final con otras aulas.</li> <li>● Los textos y vídeos estarán adaptados mediante subtítulos y tipos de letra adecuadas para todos los alumnos.</li> </ul>
<b>Proporcionar múltiples formas de representación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Los alumnos pueden crear su producto final en diferentes formatos: un video, una presentación, un cartel, un diario, exposición de fotografías, etc. De esta manera, los estudiantes eligen la forma que mejor se adapte a sus habilidades y preferencias.</li> <li>● Incluir una autoevaluación y una coevaluación: herramientas como la escala de</li> </ul>

	<p>evaluación, lista de cotejo, diana de evaluación o la rúbrica deben incluirse con naturalidad durante el proceso de creación y al finalizar el producto creado.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de información visual (pictogramas)</li> <li>• Proponer frecuentemente ejemplos y contraejemplos (vídeos, tutora, familia...)</li> <li>• Proporción de pautas, plantillas o guías con material fragmentado.</li> </ul>
<b>Proporcionar múltiples formas de Acción y Expresión</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Animar a los alumnos a compartir sus productos con otras aulas, familias y allegados. Esto les dará una oportunidad de aplicar lo que han aprendido y crear un cambio real.</li> <li>• Facilitar la gestión de la información y recursos (libro de texto del aula, libros de la biblioteca, vídeos, búsqueda en el aula de informática,...).</li> <li>• Aumentar tiempos de ejecución de tareas.</li> </ul>

**SECUENCIA DIDÁCTICA (ordenadas por actividades de entrada, de desarrollo, de cierre y comunicación)\***

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	TIPO DE TAREA/ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA TAREA/ACTIVIDAD POR ORDEN CRONOLÓGICO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	AGENTES DE EVALUACIÓN
3.1 3.2	ORIENTAR, ACTIVAR	<p><b>Actividad de motivación.</b> Realizamos una presentación con PowerPoint en la que aparecen fotografías de los propios alumnos <i>in fraganti</i>: jugando en el recreo, trabajando en clase, sonriendo, posando en alguna actividad, etc. Al finalizar aparecen algunas preguntas, que les ofrecemos por grupos también impresas para salir al patio y reflexionar al aire libre. Con sus pizarras o cuadernos y la rutina de pensamiento: <b>TITULARES</b> impresa, saldremos a pensar. Las preguntas pueden ser: <b>¿te gusta trabajar en equipo?</b> <b>¿cómo te sientes cuando no están de acuerdo</b></p>	La propia participación en la actividad observada mediante lista de cotejo.	Lista de cotejo	Profesora y autoevaluación de los alumnos en el momento de la reflexión.

		<p><b>contigo?</b> <b>¿qué cosas buenas tiene convivir con otros?</b> <b>¿te resulta difícil que alguien no piense como tú?</b></p> <p>La idea es que por grupos pongamos en común nuestras opiniones: primero, de forma individual en las pizarras y después, decidamos en cada grupo qué titulares compartimos con los demás compañeros al finalizar la sesión. Así, todos los componentes podrán aportar ideas.</p>			
3.1 3.2 10.1	ACCEDER	<p><b>Definición y búsqueda de significado.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Definición de fraternidad, ser fraterno:</b> búsqueda en el aula de informática de su significado y descripción.</li> <li>Atendemos a la expresión escrita del alumnado que debe acordar qué palabras utiliza para explicar al resto de compañeros el significado escogido.</li> <li>En su cuaderno cada grupo escribe su propia definición, con sus palabras y la expone al resto de compañeros.</li> </ol>	Actividad escrita en el cuaderno y corrección de la misma.	Observación. Diana ¿?	Profesora Autoevaluación
5.1	PROCESAR	<p><b>Juego “Estratega”</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b><u>Creación de un juego de mesa. Modo de juego:</u></b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Vais a entrenaros haciendo un simulacro de lucha contra el enemigo de la Fraternidad.</li> <li>Para ello formaremos equipos de cuatro</li> </ul> </li> </ol>	Exposición oral	Rúbrica expresión oral	Profesora

		<p>personas. Cada equipo fabrica un tablero y las fichas necesarias para el juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Realizarán un tablero similar al del ajedrez dibujando con regla sobre una cartulina.</li> <li>● Luego recortamos con tijeras las fichas del juego que vienen fotocopiadas, y las doblamos, una a una, por la mitad para que puedan quedar de pie sobre el tablero.</li> </ul> <p><b>2. Fichas de la fraternidad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Estas fichas deben representar actitudes, comportamientos o valores que cuando los ponemos en práctica ayudan a construir a nuestro alrededor un mundo mejor, más justo, fraterno y solidario, un mundo más HUMANO.</li> <li>● Ideas de palabras que pueden utilizar como fichas: fraternidad, comprometerse, paz, acoger, respetar, diálogo, perdón, compartir, consumo responsable, cooperar, justicia, cuidar la naturaleza, amor...y trampas.</li> <li>● Los alumnos deben crear las suyas, alrededor de 10-15 fichas.</li> </ul> <p><b>3. Fichas del individualismo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Estas fichas representan actitudes, comportamientos o valores que cuando los ponemos en práctica destruyen la fraternidad y hacen que a nuestro alrededor se genere un mundo más egoísta, injusto e insolidario, un mundo más INHUMANO.</li> <li>● Ideas de palabras que pueden utilizar</li> </ul>			
--	--	---	--	--	--



		<p>como fichas: individualismo, indiferencia, rechazo, egoísmo, agresividad, insensible, no respetar,... y trampas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los alumnos deben crear las suyas, alrededor de 10-15 fichas.</li> </ul> <p><b>4. Preparación del juego:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Metemos en una caja escrita en papel las palabras que aparecen en las fichas de la Fraternidad, y cada una de las palabras que aparecen en las fichas del Individualismo.</li> <li>• Se establecerá un turno de participación entre todos los equipos.</li> <li>• Al equipo que le toque, saca un papel al azar y deberá escenificar con mímica esa palabra para que los demás la adivinen. Tendrán como máximo 1 minuto de escenificación.</li> <li>• Cuando adivinen la palabra, ese grupo deberá dar una razón convincente y clara de por qué esa palabra ayuda, o no ayuda, a construir un mundo mejor, más fraterno (si no la adivinan, el papel volverá a la caja y se seguirá jugando).</li> </ul>			
3.1 3.2 10.1 10.2	PROCESAR	<p><b>Normas y funcionamiento del juego:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cada equipo realiza una propuesta para crear unas normas de juego.</li> <li>2. La cantidad de normas que vamos a presentar por equipo son 3. Además, hay que determinar de forma clara cómo se gana la</li> </ol>	Participación en el juego e implicación en la dinámica	Rúbrica de evaluación (coevaluación)	Profesora

		<p>partida.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Cada equipo explica ante los compañeros su decisión de forma oral.</li> <li>4. Al finalizar, realizamos votaciones para elegir las normas del juego entre todos.</li> <li>5. Elegiremos un secretario por grupo que irá escribiendo cada norma en un cartel grande o papel continuo para que no haya confusiones y siempre podamos acudir a él si hay dudas.</li> <li>6. Comenzaremos a jugar.</li> </ol> <p>Presentamos una propuesta por si no surgen ideas o nos quedamos en blanco:</p> <p>Los equipos que han fabricado el tablero y las fichas se enfrentan unos contra otros. Se sortea a quién le toca ser el equipo de la Fraternidad y a quién el equipo del Individualismo en la primera partida. En la segunda partida se cambiarán los papeles.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada equipo coloca sus fichas ocupando las tres primeras filas del tablero que tiene frente a él.</li> <li>• El juego consistirá en apoderarse de la ficha número uno del contrincante (ficha de la Fraternidad o ficha del Individualismo, según estén en un bando o en otro). El equipo que lo consiga ganará la partida.</li> <li>• Por ello cada equipo deberá proteger al máximo su ficha número uno, rodeándola de fichas de mayor numeración y de alguna ficha trampa. También procurará que su contrincante no sospeche dónde está para que no vaya directamente a por ella.</li> </ul>			
--	--	---	--	--	--

- |  |  |   |  |  |  |
|--|--|---|--|--|--|
|  |  | <ul style="list-style-type: none"><li>• Las fichas sólo pueden avanzar una casilla cada vez. Pueden hacerlo en todas direcciones menos en diagonal. Las fichas número uno y las fichas trampa no podrán moverse. Serán fijas. (Si alguien es descubierto moviéndolas quedará eliminado.)</li><li>• ¿Cómo se quitan o se comen las fichas del contrario? Se comen poniendo tu ficha enfrente de la de tu contrario (de lado no podrá hacerse) y diciéndole que vas a por ella. Entonces enseñaréis las fichas y ganará la ficha que tenga más numeración. Si es la tuya la que gana, te quedarás con la ficha del contrario, ocuparás su casilla con la tuya y podrás seguir jugando otro turno. Pero si la de mayor numeración es la del contrario, él se quedará con tu ficha, pero no ocupará tu casilla porque no fue él el que atacó. Se quedará donde estaba y le tocará mover ficha a él. Si las fichas son de igual numeración, ganará la que atacó primero.</li><li>• Las fichas trampa no pueden moverse, son fijas. Si son atacadas pueden destruir o eliminar todas las fichas contrarias que se encuentren con ella. Sólo las fichas que tengan la numeración de dos puntos podrá desactivarlas y eliminarlas.</li><li>• En resumen, antes de empezar la partida, debemos colocar las fichas con habilidad y estrategia, para proteger nuestra ficha número uno, y para descubrir la ficha número uno del contrario y ganarle la partida.</li></ul> |  |  |  |
|--|--|---|--|--|--|

	<p>RECAPITULAR METACOGNICIÓN</p>	<p>Al finalizar algunas partidas y poder ver las dificultades de manera espontánea con ellos, nos situamos ante una dinámica de reflexión con un folio en blanco y colores para que puedan responder del modo que sientan a estas preguntas y después comentarlas en grupo:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Es fácil o difícil ser fraternos? ¿Por qué?</li> <li>2. De las fichas de la Fraternidad di alguna palabra de las que ahí aparecen que alguien haya puesto en práctica en ti alguna vez. Cuenta lo que ocurrió y cómo te sentiste.</li> <li>3. De las fichas del Individualismo di alguna palabra de las que ahí aparecen que alguien haya puesto en práctica contigo alguna vez. Cuenta lo que ocurrió y cómo te sentiste.</li> <li>4. ¿Qué tres palabras de las que hay en las fichas de la Fraternidad te gustaría llevar a la práctica siempre, y no te gustaría perderlas por nada del mundo? ¿Por qué?</li> <li>5. ¿Qué tres palabras de las que hay en las fichas del Individualismo no te gustaría nunca llevar a la práctica en tu vida? ¿Por qué?</li> <li>6. Después de todo lo visto, con tus palabras, ¿cómo explicarías lo que significa ser fraterno?</li> </ol>	<p>Recogida de las respuestas.</p>	<p>Escala de evaluación Diana coevaluación y heteroevaluación</p>	<p>Profesora</p>
--	----------------------------------	---	------------------------------------	---	------------------

\*En el diseño de las tareas competenciales no olvidar DUA, ODS/PEG y competencia digital del alumnado.

<b>PRODUCTOS FINALES (recopilación de las evidencias de aprendizaje)</b>	
<b>GRUPAL</b>	<b>INDIVIDUAL</b>
<p>Producto final (a elección de cada grupo) para concienciarse sobre fraternidad y cooperación</p> <p>Creación de un juego de mesa (reutilizable) Coevaluación de su trabajo: en forma de diana y rúbrica de evaluación.</p>	<p>Resultados y avances de cada actividad realizada de manera individual y sus aportaciones al grupo.</p>

<b>PÚBLICO DESTINATARIO DEL PRODUCTO FINAL</b>	
NIVEL EDUCATIVO Y GRUPO CLASE	<b>X</b>
COLEGIO	<b>X</b>
FAMILIAS	<b>X</b>
BARRIO O LOCALIDAD	
INSTITUCIONES/ORGANISMOS	
EXPERTOS	
WEB	
OTROS COLEGIOS	

<b>PLANIFICACIÓN Y RECURSOS</b>	
<b>MATERIAL</b>	Folios, cartulinas, papel continuo, rutinas de pensamiento...
<b>ESPACIOS ANALÓGICOS</b>	Clase y aula de informática.
<b>EXPERTOS EXTERNOS</b>	Patios
<b>SALIDAS/ VISITAS</b>	

## RECURSOS TIC

<b>HERRAMIENTAS TIC</b>	Para el docente: herramientas de evaluación. Para el alumno: buscadores de internet.
<b>APLICACIONES TIC</b>	
<b>PÁGINAS WEB</b>	

<b>EVALUACIÓN PARA LA MEJORA DE LA PRÁCTICA DOCENTE</b>	
<b>ASPECTOS A MEJORAR</b>	
<b>ASPECTOS POSITIVOS</b>	
<b>OBSERVACIONES</b>	