



DISEÑO Y PROGRAMACIÓN DE SITUACIONES DE APRENDIZAJE EN LA ETAPA DE INFANTIL 0 A 6 AÑOS

**LAS PROGRAMACIONES DE AULA SON FUNDAMENTALES
PARA LA MEJORA DE LA PRÁCTICA DOCENTE**

Objetivos:

- Conocer los elementos del currículo.
- Diseñar una situación de aprendizaje con actividades competenciales
- Hacer una programación de aula integrando los elementos del currículo que marca la normativa
- Trabajar la evaluación por competencias

Contenidos:

1. Conceptos Básicos elementos del Currículo:

- Competencia Clave,
- Competencia Específica,
- Criterios de Evaluación,
- Saberes básicos.

2. ¿Qué son las Situaciones de Aprendizaje?

3. ¿Qué es el DUA?

Contenidos:

4. Diseño tutorizado de una situación de aprendizaje o una unidad didáctica a partir de una plantilla.

- Elementos de la Programación de Aula (PA) de una situación de aprendizaje desde el modelo DUA.
- Integración de los elementos del currículo en la PA

5. La evaluación competencial:

- Características de la evaluación LOMLOE en infantil
- Tipos de evaluación
- ¿Qué evaluamos?
- Instrumentos de evaluación: las DOCUMENTACIONES PEDAGÓGICAS

Metodología

- Taller interactivo y participativo.
- Presentación de conceptos teóricos de manera práctica y participativa.
- Diseño de una situación de aprendizaje.
- Reflexión de los elementos del currículo.
- Programación real de una Situación de Aprendizaje
- Espacio para el intercambio de experiencias y preguntas.
- Material de apoyo y recursos prácticos para los participantes.

Ponente

Victoria García

- Docente con 13 años de experiencia de trabajo con alumnado.
- Especialista en LOMLOE, programaciones de aula, evaluación por competencias, ABP y aprendizaje cooperativo.
- Tutora Competencia Digital Docente nivel A2 y B1, certificada por Consellería.

