**Actividad 4: Diseño del aprendizaje. Juntando el “QUÉ” y el “CÓMO”**

Hay ciertas condiciones que nos hacen inteligentes, que promueven el desarrollo de la inteligencia. Hay otras, sin embargo, que bloquean el aprendizaje, que lo reducen a su mínima expresión. A la creación de microentornos positivos para el aprendizaje contribuye un buen diseño de las tareas, actividades, proyectos de aprendizaje.

A continuación, te presentamos un esquema lógico para abordar el diseño de actividades de aprendizaje. Plantearos las preguntas desde la perspectiva de la implicación del alumnado.

¿Qué queremos que aprendan?

¿Cuál es el aprendizaje pretendido y por qué es importante

¿Qué traen, qué aportan, qué conocimiento previo tienen?

¿Cómo sabremos que lo han conseguido?

¿Qué apariencia tiene el aprendizaje pretendido? ¿Qué nivel de competencia?

¿Qué evidencias nos permitirán evaluar el aprendizaje previsto?

¿Qué haremos para que lo consigan?

¿Cómo les implicaremos, les plantearemos retos, les apoyaremos en sus aprendizajes?

¿Cuál será el diseño del

A-E?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **¿Qué queremos que aprendan?** | **¿Cómo sabremos que lo han conseguido?** | **¿Qué haremos para que lo consigan?** |
| **¿Cuál es el aprendizaje pretendido y por qué es importante?**   * ¿Qué será diferente en sus vidas sin esta competencia? ¿Qué no podrán hacer? * ¿Dónde se demuestra esta competencia en la vida ordinaria? * ¿Qué dice el currículo prescrito de la Comunidad sobre esta competencia? * Entendimiento compartido sobre la competencia a desarrollar: | **¿Qué apariencia tiene el aprendizaje pretendido? ¿Qué nivel de competencia?**   * Entendimiento compartido de un aprendizaje de “calidad”. ¿Qué apariencia tendría? ¿Qué sabrían, sabrían hacer en este nivel de competencia? * ¿Cómo se distinguiría del nivel inmediato anterior y del posterior? * ¿Qué oportunidades tienen para interiorizar lo que es un aprendizaje de calidad en este nivel? | **¿Cómo les implicaremos, les plantearemos retos, les apoyaremos en sus aprendizajes?**   * **IMPLICACIÓN** ¿Cómo les engancharemos acudiendo a sus intereses o generando nuevos intereses? ¿Cómo haremos el aprendizaje irresistible? * **RETO** ¿Cómo estimularemos a todos y a cada uno de los aprendices? * **APOYO** ¿Qué será necesario para que todos los aprendices realicen el aprendizaje previsto? Modelaje, incentivos, andamiajes, instrucción directa, tiempo, proyectos, modos de demostrar la competencia, enseñanza diferenciada |
| **¿Qué traen, qué aportan, qué conocimiento previo tienen?**   * ¿Cuáles son los patrones habituales que trae el alumnado? Perspectivas, prejuicios, intereses, experiencias, errores de concepto… * Diferentes modos de conocer su comprensión, sus destrezas… * Elementos de identidad como aprendices, autonomía, disposiciones, capacidad de aprender * ¿Qué estrategias podemos usar para conocer sus puntos de partida? | **¿Qué evidencias nos permitirán evaluar el aprendizaje previsto?**   * ¿Cómo demostrarán sus aprendizajes? ¿Cuáles son las distintas maneras con que los aprendices pueden demostrar sus aprendizajes? * ¿De qué manera el feedback provoca un diálogo de reflexión y de aprendizaje? * Oportunidades para la autoevaluación * Oportunidades para la evaluación de los compañeros, entre compañeros | **¿Cuál será el diseño del Aprendizaje-Enseñanza?**   * Poner todos los elementos juntos en una secuencia de experiencias de aprendizaje:   PLANIFICAR  SECUENCIAR  ORGANIZAR LOS RECURSOS  PONER EN PRÁCTICA  HACER SEGUIMIENTO  MODIFICAR SOBRE LA MARCHA  REVISAR  SACAR CONCLUSIONES |