PROGRAMACIÓN DE SITUACIONES DE APRENDIZAJE (LOMLOE)

TÍTULO

PIKO PIKO
Realizado por Carmen Armisén y Marta Tello, Colegio A la Par

NIVEL Y CURSO	PROGRAMA DE TRANSICIÓN A LA VIDA ADULTA

ÁREAS/MATERIAS IMPLICADAS

Matemáticas y TIC

CONTEXTO

Es un centro de Educación Especial situado en el barrio de Montecarmelo, al que asisten alumnos con diversos niveles socioeconómicos y pertenecientes a diferentes zonas de la Comunidad de Madrid.
El aula cuenta con quince alumnos, los cuales se dividen en dos pequeños grupos. Todos ellos con discapacidad intelectual y algunos de ellos con otro tipo de diagnósticos.
No todos los alumnos cuentan con el mismo nivel curricular.
Este centro forma parte de la Fundación A LA PAR, donde se apuesta por la inclusión de las personas con discapacidad al mundo laboral y social, además cuenta con otros recursos como la Unidad de Atención a Víctimas con Discapacidad Intelectual, centro de día, vivienda tutelada...
Se fomenta sobre todo la autonomía entre los alumnos para ofrecerles así una vida más independiente dentro de las posibilidades de cada uno.

TEMPORALIZACIÓN					Nº de sesiones: 8 sesiones				
SEPT	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN

METODOLOGÍA				
	APRENDIZAJE-SERVICIO		FLIPPED CLASSROOM	
	PAISAJE DE APRENDIZAJE		APRENDIZAJE COOPERATIVO	X
	PROYECTO DE COMPRENSIÓN	X	APRENDIZAJE BASADO EN PENSAMIENTO	
	APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS	X	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)
Vamos a ponernos en el lugar de los profes… ¿Creéis que enseñar es un trabajo fácil? Os proponemos enseñar a otros compañeros a jugar a un juego de mesa. Para enseñar primero tenéis que saber, así que lo primero que tendréis que hacer es aprender a jugar. Una vez todos sepáis jugar haremos un reparto de tareas, para que entre todos podáis transmitir vuestros conocimientos a otros compañeros. En primer lugar, estableceréis las normas y las pasaréis a un formato digital. Se harán fotos del proceso y las jugadas para poder poner ejemplos visuales y facilitar que los compañeros lo entiendan. Todo esto será expuesto con la herramienta Canva, exposición que tendréis que crear vosotros mismos, y para terminar una pequeña demostración de una partida y ronda de dudas. ¿Seguís pensando que enseñar es tarea fácil?

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS*

MATEMÁTICAS (PRIMER CICLO)

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS**
CE4. Utilizar el pensamiento computacional, organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada, para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.	STEM1, STEM 2, CCL2,	4.1. Describir rutinas y actividades sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso, utilizando principios básicos del pensamiento computacional de forma guiada.	**D. ÁLGEBRA** **- Pensamiento computacional:** Estrategias para la interpretación de algoritmos sencillos (rutinas, instrucciones con pasos ordenados…).
CE5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, relacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.	STEM 4, CD3	5.2. Reconocer las matemáticas presentes en la vida cotidiana y en otras áreas, estableciendo conexiones sencillas entre ellas.	**A. NÚMEROS Y OPERACIONES** **- Relaciones:** o Números naturales en contextos de la vida cotidiana: comparación y ordenación.
CE6. Comunicar y representar, de forma individual y grupal, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos, utilizando	CCL1, CCL2, STEM2	6.1. Reconocer lenguaje matemático sencillo presente en la vida cotidiana adquiriendo vocabulario específico básico.	**A. NÚMEROS Y OPERACIONES** **- Conteo:** Estrategias variadas de conteo (series ascendentes y descendentes de cadencia 1, 2, 3, 4,

el lenguaje oral, escrito y gráfico, y la terminología apropiados, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.			5, 10, 20, 50, 100 a partir de un número dado; anterior y posterior de un número natural dado) recuento sistemático, en situaciones de la vida cotidiana en cantidades hasta el 999, y de los diez primeros números ordinales.
CE7. Desarrollar destrezas personales que ayuden a enfrentarse a retos matemáticos, fomentando la confianza en las propias posibilidades, aceptando el error como parte del proceso de aprendizaje y adaptándose a las situaciones de incertidumbre, para mejorar la constancia y disfrutar en el aprendizaje de las matemáticas.	CPSAA1,CPSAA3,CPSAA4, CE1	7.1. Reconocer las destrezas personales propias al abordar retos matemáticos, pidiendo ayuda solo cuando sea necesario.	**F. ACTITUDES Y APRENDIZAJE** **- Creencias, actitudes valoración personal:** Valoración de la superación, del esfuerzo, del triunfo y aceptación del error: curiosidad e iniciativa en el aprendizaje de las matemáticas. **- Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad:** o Identificación y rechazo de actitudes discriminatorias ante las diferencias individuales presentes en el aula. Actitudes de aceptación de la diversidad del grupo. o Participación activa en el trabajo en equipo: interacción positiva y respeto por el trabajo de los demás. o Contribución de las matemáticas a los distintos
CE8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando a los compañeros y participar en equipos de trabajo para fomentar un adecuado desarrollo personal y social.	STEM3, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5	8.1. Participar respetuosamente en el trabajo en equipo, estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la libertad, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. 8.2. Aceptar la tarea y el rol asignado en el trabajo en equipo, cumpliendo con las responsabilidades individuales y	

		contribuyendo a la consecución de los objetivos del grupo.	ámbitos del conocimiento humano.

TIC

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES DE LAS COMPETENCIAS CLAVE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS**
CE5. Manejar los dispositivos y herramientas de forma segura y responsable para trabajar de forma individual o conjunta de acuerdo a las necesidades del contexto educativo.	CD3, CD4, CD1,	5.1. Utilizar los dispositivos y las herramientas de forma segura de acuerdo con las necesidades del contexto educativo 5.2. Buscar de forma segura y eficiente información para crear contenidos digitales, trabajando de manera individual y conjunta	**A. PENSAMIENTO COMPUTACIONAL.** - Proceso de modelización de forma guiada (dibujos, esquema, diagramas, objetos manipulables, dramatizaciones…) en la comprensión y resolución de problemas de la vida cotidiana. - Estrategias básicas de trabajo en equipo.

**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)

- PEG 1: Dignidad y derechos humanos”
- ODS 4 “Educación de calidad”
- PEG 2: Fraternidad y cooperación
- ODS 10 “Reducción de las desigualdades”
- PEG 5: Cultura y religiones
- ODS 17: “Alianzas para lograr objetivos"

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	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	AGENTES DE EVALUACIÓN
5.2, 6.1, 7.1, 8.1, 8.2, 4.1, 6.1. 7.1	Tarea de entrada (1)	1. En primer lugar, aprenderemos a jugar entre todos, se realiza una lectura de instrucciones y partidas de prueba para afianzar el entendimiento de la secuenciación, el respeto de turnos y práctica de operaciones básicas de sumas y restas.	- Evaluación por observación	Observación directa.
5.1, 8.1, 8.2	Tarea de desarrollo (2)		- Evaluación por	Observación directa.

		2. Establecemos las normas entendidas y uno de los componentes del grupo escribe a mano las normas aceptadas. Las fotografía y las envía por correo al compañero encargado de pasarlas a Word.	observación	
5.1, 8.1, 8.2	Tarea de desarrollo (3)	3. Se fotografían las piezas que componen el juego, las partidas, los pasos en las rondas de partida, agrupación por iguales y manipulación del material. Se envían al encargado de montar la exposición en Canva.	- Evaluación por observación.	Observación directa.
5.1, 5.2, 8.1, 8.2	Tarea de desarrollo (4)	4. Otro componente del equipo escribe en Microsoft Word las normas recibidas por correo y las envía al encargado de montar la exposición en Canva.	- Rúbrica para evaluar el Canva. - Evaluación por observación.	Autoevaluación mediante la comparación con las respuestas compartidas en el grupo. Observación directa.

5.1, 5.2, 8.1, 8.2	Tarea de desarrollo (5)	5. Se realiza un Canva donde recogemos toda la información anterior: Normas y fotos documentando las partidas y exponiendo las piezas que componen el juego.	- Rúbrica para evaluar el Canva. - Evaluación por observación.	Autoevaluación mediante la comparación con las respuestas compartidas en el grupo. Observación directa.
5.1, 5.2, 8.1, 8.2	Tarea de cierre y comunicación (6)	6. Se expone la presentación de Canva transmitiendo los conocimientos afianzados con este apoyo visual.	- Rúbrica para evaluar la exposición. - Evaluación por observación.	- Observación directa. - Autoevaluación mediante la comparación con las respuestas compartidas en el grupo. - La evaluación para ratificar los objetivos conseguidos será realizada por el profesor.
4.1, 5.2, 6.1, 7.1, 8.1, 8.2, 5.1, 5.2	Tarea de cierre y comunicación (7)	7. Se juega una partida de demostración y se abre una ronda de dudas para finalizar nuestro proyecto.	- Evaluación por observación	Observación directa. - Autoevaluación mediante la comparación con las respuestas compartidas en el grupo. - La evaluación para ratificar los objetivos conseguidos será realizada por el profesor.

PERSONALIZACIÓN DEL APRENDIZAJE E INCLUSIÓN (en diseño de tareas y en la evaluación)	
Proporcionar múltiples formas de compromiso	En este apartado se utilizarán distintos recursos: vídeos, carteles, textos e incluso fotografías para que la información esté más contextualizada y atraiga más la atención. El hecho de que sea un proyecto con un marcado carácter lúdico y con intención de variación del roll alumno-profesor, facilitará que los alumnos se sientan motivados a actuar y presten más atención. También se organizarán controles del aprendizaje intermedios para asegurarnos de que los alumnos están avanzando y poder ofrecerles retroalimentación constante.
Proporcionar múltiples formas de representación	Se realizará con Canva a nivel tecnológico siendo complementado con el juego analógico a nivel manipulativo.
Proporcionar múltiples formas de Acción y Expresión	En el calendario de clase se pondrá una fecha límite para finalizar la tarea y así poder ajustar los tiempos para seguir las tareas de carácter cooperativo.

PRODUCTOS FINALES (recopilación de las evidencias de aprendizaje)	
GRUPAL	**INDIVIDUAL**
Canva para la exposición, y por consiguiente, explicación a otros grupos.	Cada una de las tareas asignada a los alumnos/as a nivel individual con carácter cooperativo.

Demostración de una partida como cierre de la explicación.	

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

PLANIFICACIÓN Y RECURSOS	
MATERIAL	Juego Piko Piko, cuadernos y lapiceros.
ESPACIOS ANALÓGICOS	Aula (mobiliario de clase).
EXPERTOS EXTERNOS	X
SALIDAS/ VISITAS	X

RECURSOS TIC	
HERRAMIENTAS TIC	**Para el docente:** PC, proyector, teléfono móvil. **Para el alumno:** PC, proyector, teléfono móvil.
APLICACIONES TIC	Canva, Outlook, cámara fotográfica.
PÁGINAS WEB	Canva

EVALUACIÓN PARA LA MEJORA DE LA PRÁCTICA DOCENTE	
ASPECTOS A MEJORAR	
ASPECTOS POSITIVOS	
OBSERVACIONES	