

# ¿Cómo aplicar la Evaluación por Competencias en el Marco de la LOMLOE?

## Justificación

La programación es la herramienta mediante la cual el docente concreta su planificación de su práctica educativa en el aula en el marco de un proyecto educativo y de la programación general anual (PGA). La nueva ley, la LOMLOE, apuesta por el modelo de Situaciones de Aprendizaje.

En las Situaciones de Aprendizaje competenciales se concretan las experiencias de aprendizaje que van a facilitar que cada alumno aprenda y desarrolle competencias para toda la vida.

Comprender que evaluar no necesariamente es calificar, y que la reflexión y el desarrollo competencial son inherentes al desarrollo de las competencias que se vinculan con el trabajo de los contenidos. Una vez enmarcada y justificada la necesidad abordaríamos, primero, qué es una situación de aprendizaje y cómo hay que diseñarla; y segundo, las diferentes herramientas para poder llevar a cabo su evaluación en entornos digitales.

Los dos bloques diferenciados están hechos para poder asegurarnos de que trabajamos la comprensión de lo que significa la evaluación de las competencias y la evaluación formadora por un lado; y, por otro, la vinculación de las herramientas de evaluación digitales a las situaciones de aprendizaje.

## Objetivos

- Comprender la arquitectura curricular de la LOMLOE.
- Profundizar en las situaciones de aprendizaje como propuesta pedagógica y metodológica.
- Entender la evaluación competencial en el marco de la LOMLOE.
- Manejar y experimentar con diferentes herramientas que permitan diversificar la evaluación (observación, pruebas, productos, listas de cotejo y escalas de apreciación, KPSI, intervenciones orales, cuestionarios de respuesta escrita, valoración de realizaciones periódicas, rúbricas, dianas, diario reflexivo).

- Evaluar las competencias en una situación de aprendizaje: utilizar diversos instrumentos de evaluación digitales para valorar los distintos momentos de una situación de aprendizaje.
- Desarrollar las competencias pedagógicas específicas que los docentes necesitan para que el alumnado adquiera y desarrolle su competencia digital para ejercer una ciudadanía activa, responsable y crítica.

## Contenidos

- Competencias clave, descriptores, criterios de evaluación y saberes básicos.
- Las situaciones de aprendizaje y su diseño incluyendo herramientas digitales.
- Evaluación por competencias y de acuerdo a los indicadores de la programación didáctica: proceso de evaluación, técnicas e instrumentos de evaluación.
- Adaptación de las herramientas digitales de evaluación y los procesos de enseñanza-aprendizaje atendiendo a la diversidad del alumnado.
- Desarrollo de propuestas didácticas para mejorar la competencia digital del alumnado, desarrollando su ciudadanía e identidad digital.

## Destinatarios

- Docentes de cualquier etapa, coordinadores pedagógicos, responsables de innovación...

## Programa del Curso

### Bloque 1

1. Marco legal:
  - Las competencias clave y sus descriptores en el perfil de salida.
  - Relación entre competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos.
2. Las situaciones de aprendizaje:
  - a) ¿Qué es una situación de aprendizaje?
  - b) Diseño:
    - Concreción curricular.
    - Metodología.
    - Detonante, reto o centro de interés.
    - Secuenciación de actividades.

3. La evaluación por competencias y de las competencias:
  - a) El proceso de evaluación:
    - Fases: recogida de datos, análisis y toma de decisiones.
    - Evaluación formativa (heteroevaluación) y formadora (auto y coevaluación) frente a la evaluación calificadoradora.
  - b) Técnicas e instrumentos:
    - Observación: listas de cotejo y escalas de apreciación.
    - Productos: rúbricas, dianas, portfolio, diario reflexivo.
    - Pruebas: intervenciones orales, controles cooperativos, cuestionarios, valoración de realizaciones prácticas, controles y exámenes competenciales.
    - Herramientas digitales en Evaluación (OneNote, Quizziz, Rubistar...)

## **Bloque 2**

4. La evaluación competencial en una situación de aprendizaje
  - a) Pasos:
    - Qué van a aprender (competencias y saberes básicos).
    - Cómo vamos a trabajar.
    - Qué, cómo y cuándo evaluar y calificar.
  - b) Ejemplos prácticos.
  - c) Aplicación a nuestras áreas. Diseño de herramientas digitales de evaluación.

## **Metodología**

El curso se desarrollará en sesiones en formato online. Dado los objetivos del curso las sesiones serán eminentemente prácticas, proyectando los contenidos tratados al día a día en el aula.

Durante el curso se creará un GoogleDrive compartido donde se compartirán experiencias educativas que pongan en práctica lo aprendido y materiales que complementen y amplíen lo visto en las sesiones del aula virtual.

## **Calendario**

Primer Trimestre del curso 2023/24. Curso de 20 horas en sesiones de 2 horas de 18,30 a 20,30h en la plataforma Google Meet.

Septiembre: 19, 26

Octubre: 3, 10, 17, 24, 31

Noviembre: 7, 21, 28

## Presupuesto

No Afiliados. 100 euros

Afiliados: 50 euros

## Ponente



*“Maestro en continuo aprendizaje, apasionado por la educación. El trabajo en equipo, el pensamiento crítico, la emoción, la construcción del conocimiento, la tecnología... definen mi visión de una educación transformadora, igualitaria y sostenible. Abierto a nuevos retos, proyectos y horizontes que diseñen la construcción de un mundo sostenible”.*

### **FRANCISCO JAVIER MARTÍN DE LA FUENTE**

[franciscojaviermartindelaflen@gmail.com](mailto:franciscojaviermartindelaflen@gmail.com) @Fran\_Zancadas

Maestro de Primaria y Responsable TIC #CompDigEdu (Nuestra Señora de la Merced. Tres Cantos). Habilitación Sociolingüística y Religión en ESO. Certificado Universitario por la Universidad de Nebrija en Inteligencia Múltiples y Aprendizaje Cooperativo. Experto en Metodologías Activas, Aprendizaje Basado en Proyectos, Inteligencia Emocional y Espiritual, Proyectos de Emprendimiento y Aprendizaje basado en el Pensamiento, M. Learning y Gamificación. Colaborador en el diseño de Planes Lectores para EP y ESO, materiales educativos (ABP y Guías Metodológicas) y formador con la editorial EDEBE.

Microsoft Expert and Trainer. Google Trainer and Educator Level 1 y 2 Acreditado B2 Competencia Digital Docente.

Con más de 30 años de experiencia en EP y ESO. Con experiencia como Responsable de Innovación y de Formación, Coordinador del equipo de Líneas Pedagógicas en el colegio Nuestra Señora de la Merced en Tres Cantos (Madrid). Con experiencia como Coordinador de Primaria y Pastoral en varios centros educativos. Amplia experiencia en el desarrollo y coordinación de proyectos de Emprendimiento, con varios premios otorgados por la Comunidad de Madrid.

En la actualidad Maestro de Primaria y Coordinador TIC-Líneas Pedagógicas #CompDigEDu del colegio Nuestra Señora de la Merced (Tres Cantos). Asesor educativo en procesos de cambio institucional y Transformación Digital. Coaching para equipos directivos y Gestión del Cambio. Formador senior en colegios e Instituciones y ponente en jornadas de Innovación Educativa en Metodologías Activas. Consultor, Formador y Colaborador con la editorial EDEBÉ en materiales educativos. Creador y Redactor de Cursos On-line con DIDÁCTICA ASOCIACIÓN. Formador en Escuelas Católicas de Madrid y Valencia, Castilla y León, Castilla la Mancha.