

Modelo curricular LOMLOE y materiales para su implantación

Ministerio
de Educación, Formación Profesional
y Deportes

INFANTIL, PRIMARIA, ESO y BACHILLERATO

Guía general



Financiado por
la Unión Europea
NextGenerationEU



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL
Y DEPORTES



Plan de Recuperación,
Transformación
y Resiliencia

Modelo curricular LOMLOE y materiales para su implantación

Catálogo de publicaciones del MEFPD: <https://sede.educacion.gob.es/publiventa>
Catálogo general de publicaciones oficiales: <https://cpage.mpr.gob.es/>

Modelo curricular LOMLOE y materiales para su implantación. Guía general.

Autoría:
Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes



MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES
Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial

Edita:
SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA
Subdirección General de Atención al Ciudadano, Documentación y Publicaciones

Publicación incluida en el Programa editorial del Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes de 2024 y editada por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes de acuerdo con la reestructuración ministerial establecida por Real Decreto 829/2023, de 20 de noviembre.



Obra publicada con licencia Creative Commons
Reconocimiento - Compartir Igual 4.0 Licencia Internacional
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Edición: 2024

NIPO: 164-24-188-8

**Modelo curricular LOMLOE
y materiales para su implantación**



ÍNDICE

Introducción	7
1. El nuevo modelo curricular: un enfoque competencial	9
2. Materiales de acompañamiento	15
2.1. Situaciones de aprendizaje	15
2.2. Guías de orientaciones didácticas	19
3. Glosario	21



INTRODUCCIÓN

La implantación de la *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación* (LOMLOE) y la normativa que la desarrolla ha introducido una serie de cambios en los currículos educativos, que ha resultado en un nuevo modelo curricular con un enfoque más competencial. Este nuevo modelo parte de una arquitectura curricular que es necesario que el profesorado conozca para poder adecuar su práctica docente al nuevo marco normativo.

Para dar respuesta a esa necesidad, la presente guía pretende acompañar y orientar al profesorado en su adaptación al nuevo modelo curricular. Con este fin, la guía ofrece una explicación de la arquitectura de este nuevo modelo, centrándose en su enfoque competencial. Asimismo, presenta los distintos materiales didácticos que el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes ha puesto a disposición de los y las docentes para apoyarlos en la implementación de los nuevos currículos.

La guía consta de tres partes. La primera pretende familiarizar al profesorado con la nueva arquitectura curricular, explicando los elementos que constituyen su base —competencias clave y descriptores operativos—, así como las piezas que la componen y con las que el profesorado ha de programar y organizar su práctica docente —competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos—. La segunda parte presenta, con un enfoque eminentemente práctico, los materiales —situaciones de aprendizaje y guías de orientaciones didácticas— que, desde el Ministerio, se han elaborado para facilitar la labor del profesorado, con indicaciones sobre cómo acceder a ellos y cómo ponerlos al servicio de la transformación metodológica en el aula. Por último, la tercera parte recoge las definiciones de los principales términos del nuevo modelo curricular.

En definitiva, se persigue apoyar al profesorado en la implementación de los cambios derivados de la implantación de la LOMLOE, diseñados con el objetivo de que el alumnado adquiriera los aprendizajes necesarios para afrontar los principales retos y desafíos del siglo XXI.

1. EL NUEVO MODELO CURRICULAR: UN ENFOQUE COMPETENCIAL

El nuevo modelo curricular, desarrollado a partir de los cambios introducidos por la LOMLOE, supone el avance hacia un enfoque más competencial del proceso de enseñanza-aprendizaje en nuestro sistema educativo. Tanto los elementos que constituyen la nueva arquitectura curricular como la forma en la que se relacionan están orientados a la adquisición y desarrollo, por parte del alumnado, de las ocho competencias clave consideradas imprescindibles para que pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales.

Las ocho **competencias clave**, definidas a partir de la adaptación al sistema educativo español de las recogidas en la *Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente*, son las siguientes:

- Competencia en comunicación lingüística (CCL).
- Competencia plurilingüe (CP).
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEAM, en sus siglas en inglés).
- Competencia digital (CD).
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).
- Competencia ciudadana (CC).
- Competencia emprendedora (CE).
- Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC).

Estas competencias constituyen el principio y el fin de la nueva arquitectura curricular por ser el elemento que fundamenta las decisiones curriculares, así como las estrategias y las orientaciones metodológicas en la práctica lectiva. Se encuentran concretadas en el anexo I de

los reales decretos de enseñanzas mínimas¹ de cada etapa educativa y, en las etapas de Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria —que conforman la enseñanza básica—, se hallan fijadas en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica.

Como se muestra en la figura 1, en el Perfil de salida, cada competencia clave viene acompañada de una definición y de una serie de **descriptores operativos**, que son la concreción de las dimensiones que constituyen la competencia a la que se refieren. Así, por ejemplo, la competencia plurilingüe, que implica el uso de distintas lenguas, orales o signadas, de forma apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación, se concreta en tres descriptores operativos: el primero, el CP1, se refiere al uso de una o más lenguas, además de las familiares, para comunicarse; el segundo, CP2, aborda la forma en la que se adquiere y amplía el conocimiento de esas lenguas, partiendo del repertorio lingüístico individual que cada alumno y alumna posee y que ha de ir ampliando; y, por último, el tercero, CP3, de cariz más actitudinal, versa sobre el respeto a la diversidad lingüística y cultural.

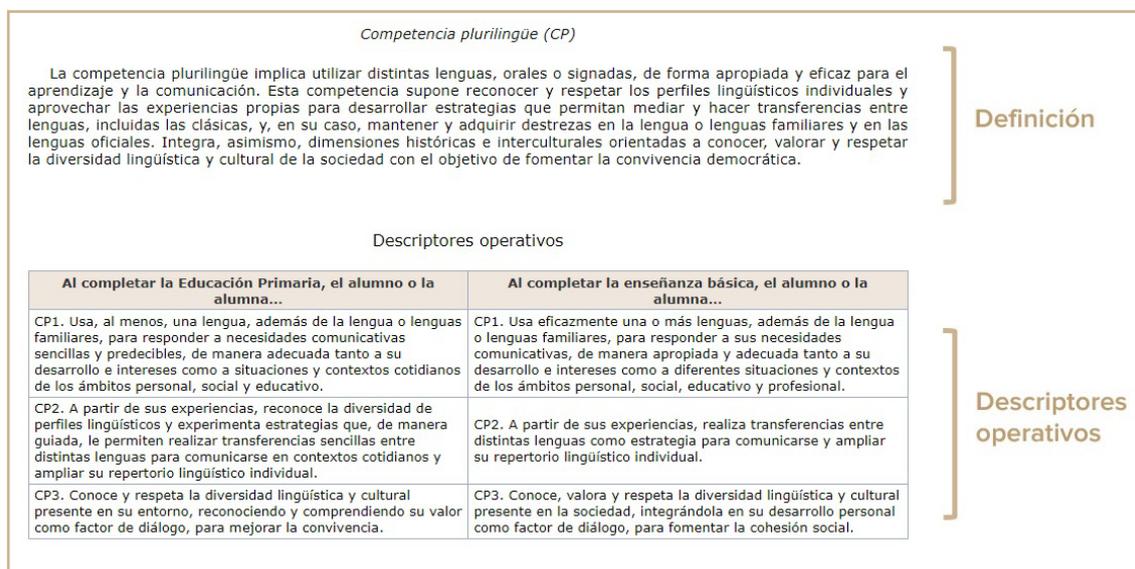


Figura 1. Competencia plurilingüe en el Perfil de salida.

Los descriptores operativos permiten valorar el grado de adquisición de las competencias clave en cada etapa educativa, por lo que se ha establecido el nivel de referencia que se espera que el alumnado alcance al término de la Educación Primaria, de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. Para graduar dichos descriptores, se han introducido variaciones respecto a la autonomía del alumnado, a la complejidad de la acción o del proceso cognitivo que se requiere, o al contexto de aplicación, entre otros. Así, en el caso del descriptor operativo STEM1, que se refiere al uso de métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático, los descriptores se concretan en cada etapa del siguiente modo:

¹ [Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero](#), por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. [Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo](#), por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. [Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo](#), por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. [Real Decreto 243/2022, de 5 de abril](#), por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.

EDUCACIÓN PRIMARIA	EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA	BACHILLERATO
STEM1. Utiliza, de manera guiada, algunos métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas , y selecciona y emplea algunas estrategias para resolver problemas reflexionando sobre las soluciones obtenidas.	STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas , y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.	STEM1. Selecciona y utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones propias de la modalidad elegida y emplea estrategias variadas para la resolución de problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.

En su definición, se han tenido en cuenta los objetivos establecidos para cada etapa, como muestra la figura 2. De este modo, los descriptores operativos, que, como decíamos, constituyen la concreción de las competencias clave, añan, por un lado, las dimensiones de la competencia a la que se refieren y, por otro, los objetivos de la etapa correspondiente. En consecuencia, si, tal como establece la norma educativa, la evaluación sirve para medir el grado de consecución de los objetivos y de las competencias de cada etapa, siendo este el criterio para decidir la promoción o la titulación de cada alumno o alumna, los descriptores operativos constituyen el referente de esa evaluación, pues su adquisición y desarrollo por parte del alumnado garantiza la consecución de las competencias y objetivos previstos para la etapa correspondiente.



Figura 2. Vinculación entre objetivos y descriptores operativos.

Tanto las competencias clave como sus descriptores operativos constituyen la base de la arquitectura curricular sobre la que se han desarrollado los elementos que conforman cada área, ámbito o materia: **competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos**. Estos tres elementos, que contienen los aprendizajes específicos del área, ámbito o materia de la que forman parte, son las piezas con las que el profesorado ha de programar su práctica docente.

- Las **competencias específicas** definen qué ha de aprender a hacer el alumnado, cómo ha de aprenderlo y con qué finalidad y se podrían describir como los objetivos competenciales de un determinado ámbito, área o materia. Se definen como los

desempeños que el alumnado debe desplegar en las actividades o situaciones que se le planteen. Las competencias específicas suponen la concreción de los descriptores operativos, que, en ellas, aparecen integrados en los aprendizajes disciplinares de las áreas, ámbitos o materias. La vinculación de los descriptores operativos con las competencias específicas garantiza que tanto las competencias como los objetivos de cada etapa tengan cabida en dichos aprendizajes disciplinares.

- El nivel de desempeño de esas competencias específicas se valora a través de los **criterios de evaluación** asociados a ellas, que sirven para medir cuánto y cómo ha aprendido el alumnado. Gracias a la vinculación entre descriptores operativos y competencias específicas (ver figura 3), de la evaluación de estas últimas puede colegirse el grado de adquisición de las competencias clave definidas en el Perfil de salida. En consecuencia, la aplicación de los criterios de evaluación de una determinada competencia específica arroja información no solo del nivel de desempeño de esa competencia específica, sino de los descriptores operativos asociados a ella. Esto supone que adquisición del nivel de desempeño esperado para una competencia específica al final de una etapa educativa implica, a su vez, la consecución de las competencias y los objetivos de esa etapa.

Competencia específica 5 del área de Educación Física (Educación Primaria)

5. Valorar diferentes medios naturales y urbanos como contextos de práctica motriz, interactuando con ellos y comprendiendo la importancia de su conservación desde un enfoque sostenible, adoptando medidas de responsabilidad individual durante la práctica de juegos y actividades físico-deportivas, para realizar una práctica eficiente y respetuosa con el entorno y participar en su cuidado y mejora.

La adopción de hábitos sostenibles con el medio ambiente y su conservación debe comenzar a producirse ya en esta etapa, incidiendo especialmente en aquellos gestos y conductas sencillas que cada uno puede hacer para contribuir al bien común. Este enfoque encuentra en las actividades físico-deportivas un contexto muy favorable para mostrar el potencial que ofrece el entorno, ya sea natural o urbano, para el desarrollo de este tipo de prácticas.

Esta competencia implica desarrollar conocimientos, destrezas y actitudes para interactuar con el medio, participar en su preservación y mejora, y contribuir, desde lo local, a la sostenibilidad a escala global. Así, en lo que respecta a los entornos urbanos, existen manifestaciones como el patinaje o la danza urbana, entre otros, que pueden constituir opciones interesantes. En lo relativo al medio natural, según la ubicación del centro, sus posibilidades contextuales y de acceso a distintos emplazamientos naturales, tanto terrestres como, en su caso, acuáticos, es posible encontrar una variada gama de contextos de aplicación, desde el senderismo, la escalada, el esquí, las actividades acuáticas, la orientación (también en espacios urbanos), el cicloturismo o las rutas BTT, hasta la autoconstrucción de materiales, el franqueamiento de obstáculos o la cabuyería, entre otros; todos ellos afrontados desde la óptica de los proyectos dirigidos a la interacción con el entorno.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: **STEM5, CC2, CC4, CE1, CE3.**

- Por último, para poder resolver con éxito las actividades o situaciones planteadas y, en consecuencia, desarrollar las competencias específicas de cada área, ámbito o materia, es necesario que el alumnado adquiera y ponga en práctica los **saberes básicos**, que se definen como los conocimientos (saber), destrezas (saber hacer) y actitudes (saber ser) que constituyen los contenidos propios de un área, ámbito o materia.

2. MATERIALES DE ACOMPAÑAMIENTO

Con objeto de favorecer la transformación metodológica en los centros escolares y facilitar la promoción de nuevos modelos de aprendizaje acordes con el enfoque competencial de la LOMLOE, el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes ha puesto a disposición de los docentes una serie de recursos y materiales educativos. Por un lado, se han diseñado situaciones de aprendizaje que podrían aplicarse directamente en el aula o bien servir como modelo para la elaboración de otras más adecuadas a la práctica de cada docente y a las necesidades y características de su alumnado. Por otro, se ha elaborado un conjunto de guías de orientaciones didácticas, que incluyen explicaciones y recomendaciones para la puesta en práctica de los currículos desarrollados a partir de la implantación de la nueva ley educativa.

Estos materiales pretenden apoyar al profesorado en su práctica docente, así como en la elaboración de proyectos y programaciones coherentes con el nuevo modelo curricular. Se espera que contribuyan a la reflexión y estudio individual, pero también que animen la puesta en común y el trabajo en equipo.

2.1. Situaciones de aprendizaje

Las situaciones de aprendizaje constituyen una metodología idónea para la puesta en práctica del enfoque competencial del nuevo modelo curricular, principalmente, por tres motivos:

- En primer lugar, por permitir la contextualización de los aprendizajes, de modo que el alumnado sea consciente de qué está aprendiendo y cuál es la finalidad o la posible aplicación de esos aprendizajes; y que se puedan respetar sus experiencias y sus diferentes formas de comprender la realidad.

- En segundo lugar, por hacer posible la aplicación de los aprendizajes a situaciones cercanas a la realidad del alumnado. Las situaciones de aprendizaje ofrecen la oportunidad de conectar lo aprendido con contextos cercanos a la vida cotidiana del alumnado; ajustándose a sus necesidades, sus características y sus diferentes ritmos de aprendizaje.
- Por último, y como consecuencia de los anteriores, por favorecer el aumento de la implicación del alumnado en su propio proceso de aprendizaje. Las situaciones de aprendizaje proporcionan la autonomía suficiente para que el alumnado se vea como agente de su propio aprendizaje, permitiendo que vaya asumiendo responsabilidades personales y actúe en la resolución creativa de los retos y tareas planteados.

Esta metodología ofrece la posibilidad de avanzar hacia un aprendizaje significativo y permanente, con autonomía y creatividad desde los propios aprendizajes previos y experiencias del alumnado. Además, representa una herramienta eficaz para integrar los elementos curriculares de las distintas áreas, ámbitos y materias mediante el planteamiento de retos y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión crítica y la responsabilidad.

Se puede acceder a las situaciones de aprendizaje que el Ministerio ha puesto a disposición del profesorado, creadas por docentes en activo, a través del siguiente enlace: <https://intef.es/recursos-educativos/situaciones-aprendizaje/>.



Figura 4. Página web para acceder a las situaciones de aprendizaje.

Esta página ofrece la oportunidad de acceder a las situaciones de aprendizaje aplicando filtros de búsqueda que permiten hacer una selección por ciclos o cursos, por materias o por palabras clave:

Situaciones de aprendizaje

<h3 style="margin: 0;">Ciclos y cursos</h3> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Infantil <input type="checkbox"/> 1.º ciclo E.I. <input type="checkbox"/> 2.º ciclo E.I. <input type="checkbox"/> E.S.O. <input type="checkbox"/> 1.º E.S.O. <input type="checkbox"/> 2.º E.S.O. <input type="checkbox"/> 3.º E.S.O. <input type="checkbox"/> 4.º E.S.O. <input type="checkbox"/> Ciclos formativos <input type="checkbox"/> Grado básico 	<h3 style="margin: 0;">Materias</h3> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Artes <input type="checkbox"/> Competencia digital <input type="checkbox"/> Economía <input type="checkbox"/> Educación Infantil <input type="checkbox"/> Historia y Geografía <input type="checkbox"/> Matemáticas <input type="checkbox"/> Ciencias y tecnología <input type="checkbox"/> Desarrollo sostenible <input type="checkbox"/> Educación Física <input type="checkbox"/> Filosofía y Educación en Valores <input type="checkbox"/> Lenguas y Literaturas
---	--

Figura 5. Filtros de búsqueda.

Por ejemplo, si se realiza una búsqueda aplicando los siguientes filtros: tercer ciclo de Educación Primaria, Ciencias y tecnología, aparecerá el listado de situaciones de aprendizaje que coincida con esos criterios de búsqueda.

Mostrando 5 de 5 Filtrando por: 3.º ciclo E.P.; Ciencias y tecnología;



¡Explorando la física con Scratch!

3.º ciclo E.P. · Primaria · Ciencias y tecnología · Competencia digital

· Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural

La situación de aprendizaje está orientada al desarrollo de aprendizajes competenciales asociados a la identificación de las características de diferentes elementos del medio natural, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, para su uso responsable. A la vez, se pretende que el alumnado diseñe un proyecto colectivo de programación que le permita aprovechar las oportunidades de todo tipo que ofrece la cultura en la era digital, evaluando sus beneficios y riesgos y haciendo un uso ético y responsable. Esta situación de aprendizaje, de una duración aproximada de 10 sesiones, es muy conveniente llevarla a cabo cuando el alumnado ya cuente con una pequeña base en el manejo de Scratch.

Ir a la situación de aprendizaje



Aprendiendo con robots. Cómo funcionan tus sentidos y los de las máquinas

3.º ciclo E.P. · Primaria · Ciencias y tecnología · Competencia digital

· Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural

Esta situación de aprendizaje está orientada al desarrollo de aprendizajes competenciales asociados a la interpretación y explicación de hechos y fenómenos relacionados con las funciones vitales del ser humano, así como a su interrelación con otros que ocurren en el medio natural. Para ello, participarán en un proyecto colectivo de programación y robótica que les permita aprovechar las oportunidades de todo tipo que ofrece la sociedad actual, en particular las de la cultura en la era digital. Esta situación de aprendizaje se propone para el segundo trimestre del curso escolar, con una duración aproximada de 13-14 sesiones.

Ir a la situación de aprendizaje

Figura 6. Resultados de una búsqueda filtrada de situaciones de aprendizaje.

Como se muestra en la figura 5, de cada situación de aprendizaje se ofrece la siguiente información: ciclo o curso para el que se ha diseñado, temas y materias relacionados con ella, y la descripción y finalidad de la misma. Asimismo, aparecerán uno o dos botones, dependiendo de cada caso, que permiten, por un lado, acceder a la situación de aprendizaje en formato eXeLearning (*Ir a la situación de aprendizaje*) y, por otro, consultar la guía de orientaciones didácticas con la que está relacionada (*Consultar el material relacionado*).

Las situaciones de aprendizaje se han elaborado con la herramienta [eXeLearning](#), un editor de recursos educativos interactivos, gratuito y de código abierto, lo que hace posible que cualquier usuario pueda descargarlas y utilizarlas —con o sin conexión—, pero también permite editarlas para adaptarlas a las necesidades de cada docente. Esta herramienta está enfocada principalmente en el profesorado que quiere crear materiales interactivos sin necesidad de conocimientos avanzados en programación o diseño web. Se utiliza para generar recursos didácticos que pueden exportarse en diferentes formatos, como HTML5, SCORM, ePUB, IMS y ofrece, además, la ventaja de que permite exportar los contenidos a diferentes formatos estándar para su utilización en entornos web (html) o en plataformas de gestión de contenido educativo (SCORM) como Moodle y otros LMS.

eXeLearning soporta una amplia variedad de recursos multimodales que permiten realizar los ajustes necesarios para adecuar las situaciones de aprendizaje a los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), favoreciendo de esta forma la inclusión y la motivación del alumnado, al mismo tiempo que respetando su diversidad.

Las situaciones de aprendizaje en formato eXeLearning, generalmente, comparten una estructura común que consta de los siguientes apartados, tal como puede comprobarse en la Figura 6:

- **Datos identificativos:** además del título de la situación de aprendizaje, se ofrece información introductoria que permite identificar la etapa, ciclo, curso y áreas, materias o ámbitos a las que va dirigida la situación de aprendizaje. También puede incluir elementos como la descripción y finalidad de los aprendizajes competenciales que se pretenden desarrollar para alcanzar el reto planteado o la temporalización y relación con la programación de aula.
- **Secuencia competencial:** sucesión de todas las sesiones, la secuencia de actividades o procesos que integran y articulan la situación de aprendizaje. Este apartado ofrece información de todos los recursos necesarios para su implementación.
- **Evaluación de los aprendizajes:** apartado en el que se indica cuáles son los productos evaluables y las técnicas de evaluación, y que también proporciona instrumentos de heteroevaluación, coevaluación y autoevaluación.
- **Metodología:** se enumeran los métodos, técnicas, estrategias didácticas y modelos pedagógicos más significativos que se desarrollan en la situación de aprendizaje.
- **Guía didáctica:** incluye todo lo necesario para el profesorado, cuestiones tales como la concreción curricular de competencias específicas, objetivos generales de etapa, criterios de evaluación y saberes básicos. Además, la evaluación de la implementación y el diseño de la situación de aprendizaje, así como propuestas de mejora.

- **Archivo fuente:** apartado que permite la descarga del fichero fuente haciendo clic en *Descargar el fichero.elp.* Todos los eXeLearning se publican con una licencia abierta (Creative Commons BY-SA 4.0) e incluyen el archivo fuente que permite modificar el recurso.
- **Créditos:** sección donde se hace referencia a la autoría, coordinación y dirección del recurso.



Figura 7. Portada de una situación de aprendizaje en eXeLearning.

2.2. Guías de orientaciones didácticas

Con el fin de orientar al profesorado en la puesta en práctica de este nuevo modelo curricular, además de las situaciones de aprendizaje, se han elaborado una serie de guías de orientaciones didácticas.

Las guías, entre las que se incluye esta misma, pretenden servir de apoyo al profesorado en la implantación de los nuevos currículos y favorecer la promoción de nuevos modelos de aprendizaje acordes con el enfoque competencial de la LOMLOE. Las guías se basan en la experiencia de aula y el desempeño docente de sus autores y autoras, de modo que se pueda garantizar su aplicabilidad.

Por su contenido, los diferentes volúmenes pueden organizarse en dos bloques:

- Textos específicos, en los que se recogen orientaciones didácticas para el desarrollo de un aspecto curricular concreto dentro de un área, ámbito o materia.

- Volúmenes transversales, donde se incluyen recomendaciones y orientaciones sobre aspectos curriculares generales que pueden aplicarse en áreas, ámbitos y materias de las distintas etapas educativas.

Las guías se han publicado en formato digital en la colección «Guías de orientación didáctica para la implantación del modelo curricular de la LOMLOE», accesible a través del siguiente enlace: <https://www.libreria.educacion.gob.es/coleccion/guias-de-orientacion-didactica-para-la-implantacion-del-modelo-curricular-de-la-lomloe/>.



Figura 8. Colección de «Guías de orientación didáctica para la implantación del modelo curricular de la LOMLOE».

Cada guía se presenta con una breve descripción de su contenido y una ficha con los principales datos de la edición (nombres de autores y autoras, título completo, colección, editorial, materia con la que se relaciona, EAN, número de páginas, fecha de publicación...). Las guías se pueden descargar de forma gratuita, en formato PDF.

3. GLOSARIO

- **Objetivos:** Logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa con la que están asociados y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave.
- **Competencias clave:** Desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales. Son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la *Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente*. Constituyen el referente último para la promoción y la titulación, pues sus descriptores operativos integran los objetivos y las competencias de la etapa a la que se refieren.

En el caso de la educación básica, las competencias clave se recogen en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica.

- **Descriptores operativos:** Concreciones de las competencias clave que permiten identificar el nivel de desarrollo de estas. Los descriptores operativos son el elemento que sirve para vincular las competencias clave con las competencias específicas y constituyen, por ello, el marco referencial a partir del que se concretan esas competencias específicas.
- **Competencias específicas:** Desempeños relacionados con un área, ámbito o materia determinados que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos. Constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, las competencias clave y, por otra, los aprendizajes disciplinares de cada área, ámbito o materia.
- **Criterios de evaluación:** Referentes que permiten al profesorado valorar los niveles de desempeño de las competencias específicas que se espera que el alumnado demuestre en

la resolución de las situaciones o actividades propuestas. Permiten determinar el nivel de desempeño alcanzado en un momento determinado del proceso de aprendizaje.

- **Saberes básicos:** Conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de un área, ámbito o materia y cuyo aprendizaje es necesario para el desarrollo de las competencias específicas.
- **Situaciones de aprendizaje:** Situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias específicas, y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas. Las situaciones de aprendizaje representan una herramienta eficaz para integrar los elementos curriculares de las distintas áreas, ámbitos o materias mediante tareas y actividades significativas y relevantes orientadas a que el alumnado resuelva problemas de manera creativa y cooperativa, haciendo uso de su autonomía y capacidad de reflexión crítica.



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL
Y DEPORTES