

## Programación y diseño del aprendizaje en clave cooperativa



**Área:** General  
**Modalidad:** Presencial  
**Duración:** 3 h  
**Precio:** Consultar

[Curso Bonificable](#)  
[Contactar](#)  
[Recomendar](#)  
[Matricularme](#)

### OBJETIVOS

1. Diseñar las metas de aprendizaje y los objetivos competenciales / curriculares para ayudar a los docentes en el planteamiento pedagógico, metodológico y didáctico de sus sesiones de trabajo en aula con sus alumnos.
2. Diseñar distintos niveles de aprendizaje teniendo en cuenta las metas de aprendizaje y los objetivos competenciales y curriculares.
3. Integrar en las programaciones didácticas las diversas técnicas cooperativas que ya tienen los docentes de formaciones anteriores.
4. Diseñar sesiones de aula en clave T T T (tiempo, tarea y técnica) para que los alumnos puedan hacer un seguimiento visual más práctico y ágil.

### CONTENIDOS

1. Metas de aprendizaje y descriptores operativos en la LOMLOE
2. Niveles y steps en el diseño de las sesiones de trabajo en el aula con los alumnos
3. La participación y la producción como criterios del aprendizaje profundo y duradero.