

ORIENTACIONES GENERALES PARA LA PLANIFICACIÓN CURRICULAR

APORTES A LA LABOR DOCENTE DE DISEÑAR Y GESTIONAR PROCESOS DE APRENDIZAJE DE CALIDAD



I.- IDEAS CLAVE

I. ¿Qué entendemos por competencia?

Decimos que una persona es competente cuando puede resolver problemas o lograr propósitos en contextos variados, cuyas características le resultan desafiantes y haciendo uso pertinente de saberes diversos. En ese sentido, una competencia se demuestra en la acción. Una competencia es, entonces, un saber actuar complejo en la medida que exige movilizar y combinar capacidades humanas de distinta naturaleza (conocimientos, habilidades cognitivas y socioemocionales, disposiciones afectivas, principios éticos, procedimientos concretos, etc.) para construir una respuesta pertinente y efectiva a un desafío determinado. Por ello, para que una persona sea competente necesita dominar ciertos conocimientos, habilidades y una amplia variedad de saberes o recursos, pero sobre todo necesita saber transferirlos del contexto en que fueron aprendidos a otro

distinto, para aplicarlos y utilizarlos de manera combinada en función de un determinado objetivo.

2. ¿Cómo se adquieren las competencias?

2.1. A partir de situaciones desafiantes. Para que los estudiantes puedan aprender a actuar de manera competente en diversos ámbitos, necesitan afrontar reiteradamente situaciones retadoras, que les exijan seleccionar, movilizar y combinar estratégicamente las capacidades que consideren más necesarias para poder resolverlas. Ahora bien, ¿cuándo una situación significativa o problemática puede ser percibida como un desafío por los estudiantes? En la medida que guarden relación con sus intereses, con contextos personales, sociales, escolares, culturales, ambientales o propios de cada saber específico, que se constituyan en retos significativos. Puede tratarse de situaciones reales o también simuladas, pero que remitan a las actividades cotidianas de los estudiantes.

2.2. De lo general a lo particular y viceversa. El proceso pedagógico necesita iniciarse, como ya se dijo, con una situación retadora que despierte en los estudiantes el interés y, por lo tanto, la necesidad de poner a prueba sus competencias para resolverla, movilizando y combinando varias de sus capacidades. Recordemos que estamos denominando capacidades, en general, a una amplia variedad de saberes: conocimientos, habilidades, técnicas, disposiciones afectivas, etc. En las etapas que siguen y a lo largo de todo el proceso, va a hacerse necesario detenerse a desarrollar todas o algunas de las capacidades que involucra una competencia. Didácticamente se puede enfatizar en una ca-

pacidad o indicador -por ejemplo la construcción de un concepto clave-, abordándolos una y otra vez si así fuera necesario, con distintas situaciones y en diferentes niveles de complejidad, de tal manera que contribuyan a desarrollar la competencia. Como en todo proceso dinámico, será necesario regresar permanentemente al planteamiento de situaciones retadoras que exijan a los estudiantes poner a prueba las capacidades aprendidas y la habilidad de combinarlas para afrontar el desafío.

2.3. Construyendo significativamente el conocimiento. En el caso particular de los conocimientos, lo que se requiere es que el estudiante maneje la información, los principios, las leyes, y los conceptos que necesitará utilizar para entender y afrontar los retos planteados de manera competente, en combinación con otro tipo de saberes. En ese sentido, importa que logre un dominio aceptable de estos conocimientos, e importa sobre todo que sepa transferirlos y aplicarlos de manera pertinente en situaciones concretas. Esto no significa de ninguna manera que los conocimientos se aborden de forma descontextualizada, sino en función de su utilidad para el desarrollo de la competencia.

2.4. A largo plazo y progresivamente. La competencia de una persona en un ámbito determinado; por ejemplo, la que se relaciona con la comprensión crítica de textos se desarrolla -es decir, madura y evoluciona- de manera cada vez más compleja a lo largo del tiempo. Al tratarse de la misma competencia para toda la escolaridad, se requiere tener claro cuáles son sus diferentes niveles de desarrollo a lo largo de cada ciclo del itinerario escolar del estudiante. Describir esos niveles es la función de los mapas de progreso.

Los indicadores de las matrices publicadas en las rutas de aprendizaje también ayudan a evidenciar la progresión.

3. ¿Cómo se produce el aprendizaje?

3.1. Todo aprendizaje implica un cambio. Es un cambio relativamente permanente en el comportamiento, el pensamiento o los afectos como resultado de la experiencia y de la interacción consciente de la persona tanto con el entorno como con otras personas. Se entiende como un proceso interno en el cual el aprendiz construye conocimientos a partir de su propia estructura cognitiva, sus saberes previos y su propia emocionalidad. Supone una interacción dinámica entre el objeto de conocimiento y el sujeto que aprende. Los cambios producto de factores innatos, madurativos o de alteraciones circunstanciales del organismo no constituyen aprendizaje.

3.2. Las mediaciones. El aprendizaje se produce gracias a las interacciones conscientes y de calidad con otros (pares, docentes, otros adultos), con el entorno y con materiales, y recursos significativos. Estas interacciones se realizan en contextos socioculturales específicos, así como en espacios y tiempos determinados. Esto quiere decir que el aprendizaje siempre está mediado e influido por estos factores, así como por la propia trayectoria de vida de la persona, por sus afectos y sus aprendizajes previos.

3.3. Aprendizajes que perduran. Los cambios producto de la experiencia y las interacciones son más estables y arraigados cuando logran integrarse a las formas de percibir, valorar, interpretar o relacionarse



que la persona siente como propias. A su vez, esta integración solo es posible cuando la naturaleza de tales experiencias e interacciones es afín a las necesidades y expectativas de la persona o la reta de tal manera, que logra conectarse con ellas. Ninguna experiencia hace conexión con la persona si es que no le aporta sentido.

3.4. El compromiso de aprender. El aprendizaje requiere de un clima emocional favorable (de allí la importancia del compromiso 7 de las *Normas y orientaciones para el desarrollo del año escolar*) que ayuda a generar una disposición activa del sujeto. Si los estudiantes tienen inte-

rés, necesidad, motivación o incentivo para aprender, estarán más dispuestos a realizar el esfuerzo, compromiso y la perseverancia necesarios para lograrlo. Mientras menos sentido les aporte, menos involucramiento lograrán de ellas y existirá una menor influencia en sus formas de pensar o de actuar. Mientras más relevantes sean para sus necesidades e intereses, más se exigirán en su respuesta a ellas. La menor relevancia provocará, más bien, desinterés y rechazo.

4. ¿Cómo son los procesos pedagógicos que promueven competencias?

Una condición básica de todo proceso pedagógico -y que va a atravesar todas sus fases- es la calidad del vínculo del docente con sus estudiantes. En el modelo pedagógico más convencional, donde los estudiantes tienen un rol pasivo y receptivo, el docente no se vincula con ellos, solo les entrega información; además de controlar su comportamiento. El desarrollo de competencias, es decir, el logro de aprendizajes que exigen actuar y pensar a la vez requiere otro modelo pedagógico, donde el vínculo personal del docente con cada uno es una condición indispensable. Estamos hablando de un vínculo de confianza y de comunicación, basado en altas expectativas respecto de las posibilidades que tengan sus estudiantes para aprender todo lo que necesiten, por encima de las limitaciones del medio o de cualquier adversidad. Sobre esta premisa, es posible resumir en seis los principales componentes de los procesos pedagógicos que promueven las competencias:

4.1. Problematicación. Todos los procesos que conducen al desarrollo de competencias necesitan partir de una situación retadora que los estudiantes sientan relevante (intereses, necesidades y expectativas) o

que los enfrenten a desafíos, problemas o dificultades a resolver; cuestionamientos que los movilicen; situaciones capaces de provocar conflictos cognitivos en ellos. Solo así las posibilidades de despertarles interés, curiosidad y deseo serán mayores, pues se sentirán desafiados a poner a prueba sus competencias para poder resolverlas, a cruzar el umbral de sus posibilidades actuales y atreverse a llegar más lejos.

El denominado *conflicto cognitivo* supone una disonancia entre lo que los estudiantes sabían hasta ese momento y lo nuevo que se les presenta, constituyendo por eso el punto de partida para una indagación que amplíe su comprensión de la situación y le permita elaborar una respuesta. El *reto o desafío* supone, además, complementariamente, una provocación para poner a prueba las propias capacidades. En suma, se trata de una situación que nos coloca en el límite de lo que sabemos y podemos hacer.

Es posible que la situación propuesta no problematice a todos por igual, pudiendo provocar ansiedad en unos y desinterés en otros. Es importante, entonces, que el docente conozca bien las características de sus estudiantes en sus contextos de vida y sus diferencias en términos de intereses, posibilidades y dificultades, para poder elegir mejor qué tipo de propuestas son las que podrían ser más pertinentes a cada grupo en particular.

4.2. Propósito y organización. Es necesario comunicar a los estudiantes el sentido del proceso que está por iniciarse. Esto significa dar a conocer a los estudiantes los propósitos de la unidad, del proyecto, de la sesión de aprendizaje, etc., es decir, de los aprendizajes que se espera que logren y, de ser pertinente, cómo estos serán evaluados al final del

camino, de modo que se involucren en él con plena consciencia de lo que tienen que conseguir como producto de su esfuerzo. Esto supone informarles también el tipo de tareas que se espera puedan cumplir durante el proceso de ejecución.

Implica, asimismo, describir el tipo de actividades a realizarse, a fin de poder organizarse del modo más conveniente y anticipar todo lo que se va a necesitar. Esto tiene que ver, por ejemplo, con los textos, materiales y/o recursos educativos que puedan requerirse, como videos, grabadoras, monitores, laptop XO, etc., pero también con los roles que se necesitará desempeñar, las reglas de juego a seguir dentro y fuera del aula, la forma de responder a situaciones imprevistas o emergencias, la presencia de eventuales invitados, expediciones, solicitudes de permiso, entre otras múltiples necesidades de organización y planificación, según la naturaleza de la actividad.

4.3. Motivación/interés/incentivo. Los procesos pedagógicos necesitan despertar y sostener el interés e identificación con el propósito de la actividad, con el tipo de proceso que conducirá a un resultado y con la clase de interacciones que se necesitará realizar con ese fin. La motivación no constituye un acto de relajación o entretenimiento gratuito que se realiza antes de empezar la sesión, sino más bien es el interés que la unidad planteada en su conjunto y sus respectivas sesiones logren despertar en los estudiantes de principio a fin. Un planteamiento motivador es el que incita a los estudiantes a perseverar en la resolución del desafío con voluntad y expectativa hasta el final del proceso. Si los estudiantes tienen interés, necesidad, motivación o incentivo para aprender, estarán más dispuestos a realizar el esfuerzo necesario para lograrlo.

La motivación para el aprendizaje requiere, además, de un clima emocional positivo. Hay emociones que favorecen una actitud abierta y una disposición mental activa del sujeto y, por el contrario, hay otras que las interfieren o bloquean. Una sesión de aprendizaje con un grado de dificultad muy alto genera ansiedad, una clase con un grado de dificultad muy bajo genera aburrimiento, solo el reto que se plantea en el límite de las posibilidades de los estudiantes -que no los sobrepasa ni subestima- genera en ellos interés, concentración y compromiso. Significa encontrar un “motivo” para aprender. Los retos y hasta el conflicto cognitivo también pueden ser elementos de motivación.



Algo que contribuye a sostener la motivación a lo largo del proceso es la despenalización del error, es decir, la decisión de no censurar ni sancionar a nadie por una equivocación. Fomentar la autonomía de los estudiantes para indagar y ensayar respuestas, supone necesariamente ser tolerante con los errores y convertirlas más bien en oportunidades para que ellos mismos puedan evaluar, discernir e identificar sus fallas, cotejando respuestas, y discutiendo abiertamente sus avances y dificultades.



4.4. Saberes previos. Todos los estudiantes de cualquier condición social, zona geográfica, cultura o trayectoria personal tienen vivencias, conocimientos, habilidades, creencias y emociones que se han ido cimentando en su manera de ver y valorar el mundo, así como de actuar en él. Recoger estos saberes es indispensable, pues constituyen el punto de partida de cualquier aprendizaje. Lo nuevo por aprender debe construirse sobre esos saberes anteriores, pues se trata de completar, complementar, contrastar o refutar lo que ya se sabe, no de ignorarlo.

La forma de identificarlos puede ser muy diversa, pero sea cual fuere la estrategia empleada carece de sentido recuperar saberes previos para después ignorarlos y aplicar una secuencia didáctica previamente elaborada sin considerar esta información. Tampoco significa plantear preguntas sobre fechas, personas, escenarios u otros datos intrascendentes, sino de recuperar puntos de vista, los procedimientos para hacer algo, las experiencias vividas sobre el asunto, etc.

La función de la fase de identificación de saberes previos no es motivacional, sino pedagógica. Esa información le es útil al docente para tomar decisiones sobre la planificación curricular, tanto en el plano de los aprendizajes a enfatizar como en el de la didáctica más conveniente.

4.5. Gestión y acompañamiento del desarrollo de las competencias. Acompañar a los estudiantes en la adquisición y desarrollo de las competencias implica generar secuencias didácticas (actividades concatenadas y organizadas) y estrategias adecuadas para los distintos saberes: aprender técnicas, procedimientos, habilidades cognitivas; asumir actitudes; desarrollar disposiciones afectivas o habilidades socioemo-

cionales; construir conceptos; reflexionar sobre el propio aprendizaje.

Sin embargo, esto no basta. En efecto, las actividades y experiencias previstas para la secuencia didáctica no provocarán aprendizajes de manera espontánea o automática, solo por el hecho de realizarse. Es indispensable observar y acompañar a los estudiantes en su proceso de ejecución y descubrimiento, suscitando reflexión crítica, análisis de los hechos y las opciones disponibles para una decisión, diálogo y discusión con sus pares, asociaciones diversas de hechos, ideas, técnicas y estrategias. Una ejecución mecánica, apresurada e irreflexiva de las actividades o muy dirigida por las continuas instrucciones del docente, no suscita aprendizajes. Todo lo anterior no supone que el docente deba dejar de intervenir para esclarecer, modelar, explicar, sistematizar o enrumbar actividades mal encaminadas.

Todas las secuencias didácticas previstas deberían posibilitar aprender los distintos aspectos involucrados en una determinada competencia, tanto sus capacidades principales, en todas sus implicancias, como el arte de escogerlas y combinarlas para actuar sobre una determinada situación. En ese proceso, el estudiante de manera autónoma y colaborativa participará activamente en la gestión de sus propios aprendizajes.

Si el docente no observa estos aspectos y se desentiende de las actividades que ejecutan sus estudiantes, si no pone atención en lo que hacen ni toma en cuenta su desenvolvimiento a lo largo del proceso, no estará en condiciones de detectar ni devolverles sus aciertos y errores ni apoyarlos en su esfuerzo por discernir y aprender. El desarrollo de las

competencias necesita ser gestionado, monitoreado y retroalimentado permanentemente por el docente, teniendo en cuenta las diferencias de diversa naturaleza (de aptitud, de personalidad, de estilo, de cultura, de lengua) que existen en todo salón de clase; especialmente en aulas multigrado o aulas multiedad.

4.6. Evaluación. Todo proceso de aprendizaje debe estar atravesado por la evaluación de principio a fin; es decir, la evaluación es inherente al proceso. Es necesario, sin embargo, distinguir la evaluación formativa de la sumativa o certificadora. La primera es una evaluación para comprobar los avances del aprendizaje y se da a lo largo de todo el proceso. Su propósito es la reflexión sobre lo que se va aprendiendo, la confrontación entre el aprendizaje esperado y lo que alcanza el estudiante, la búsqueda de mecanismos y estrategias para avanzar hacia los aprendizajes esperados. Requiere prever buenos mecanismos de devolución al estudiante, que le permitan reflexionar sobre lo que está haciendo y buscar modos para mejorarlo, por eso debe ser oportuna y asertiva. Es decir, se requiere una devolución descriptiva, reflexiva y orientadora, que ayude a los estudiantes a autoevaluarse, a discernir sus respuestas y la calidad de sus producciones y desempeños. Por ello se debe generar situaciones en las cuales el estudiante se autoevalúe y se coevalúe, en función de criterios previamente establecidos.

La evaluación sumativa o certificadora, en cambio, es para dar fe del aprendizaje finalmente logrado por el estudiante y valorar el nivel de desempeño alcanzado por el estudiante en las competencias. Su propósito es la constatación del aprendizaje alcanzado. Asimismo, requiere prever buenos mecanismos de valoración del trabajo del estudiante, que posibiliten un juicio válido y confiable acerca de sus logros. Así, es

necesario diseñar situaciones de evaluación a partir de tareas auténticas y complejas, que le exijan la utilización y combinación de capacidades -es decir, usar sus competencias- para resolver retos planteados en contextos plausibles en la vida real.

La observación y el registro continuo del desempeño de los estudiantes en el transcurso del proceso son esenciales para la evaluación y requiere que el docente tenga claro desde el principio qué es lo que espera que ellos logren y demuestren, y cuáles son las evidencias que le van a

permitir reconocer el desempeño esperado. Esto exige una programación que no sea diseñada en términos de “temas a tratar”, sino que genere procesos pedagógicos orientados al desarrollo de las competencias y capacidades que deben lograr los estudiantes. Es preciso señalar que conviene comunicarles previamente cuáles son dichos desempeños.

II.- LA PLANIFICACIÓN O PROGRAMACIÓN CURRICULAR

I. ¿Qué entendemos por planificar?

1.1. Definición. Es el acto de anticipar, organizar y decidir cursos variados y flexibles de acción que propicien determinados aprendizajes en nuestros estudiantes, teniendo en cuenta sus aptitudes, sus contextos y sus diferencias, la naturaleza de los aprendizajes fundamentales y sus competencias y capacidades a lograr, así como las múltiples exigencias y posibilidades que propone la pedagogía -estrategias didácticas y enfoques- en cada caso. El buen dominio por parte del docente de estos tres aspectos -estudiantes, aprendizajes y pedagogía- es esencial para que su conjugación dé como resultado una planificación pertinente, bien sustentada y cuyas probabilidades de ser efectiva en el aula resulten bastante altas.

1.2. Características. Es necesario considerar que cualquier programación es una hipótesis de trabajo, en la medida que no existen certezas de que lo planificado se vaya a desarrollar tal como se ha pensado. Sin embargo para que esta sea más pertinente o se ajuste más a la realidad, es necesario partir siempre de un diagnóstico de la situación y deducir de este análisis previo las metas y procedimientos, que después deberán cotejarse con la realidad. Cuando hay señales de que lo planificado no está produciendo los efectos esperados, los planes pueden entrar en revisión y modificación, generalmente a partir de un retorno al diagnóstico de la situación inicial. El desfase puede ocurrir porque el diagnóstico no fue del todo

acertado o porque la realidad fue cambiando en el curso de la acción y aparecieron elementos inesperados, hecho perfectamente posible tratándose de seres humanos diversos en sus aptitudes, sus temperamentos, su sensibilidad o su perspectiva de las cosas. Entonces, se debe tener presente que toda planificación tiene situaciones imprevistas, lo cual debe reconocerse como algo natural en el proceso de enseñanza aprendizaje. En ese sentido toda planificación debe ser flexible, pues no debe implicar seguir con lo planificado como una camisa de fuerza.

Lo anterior exige del docente tener plena consciencia de la complejidad del proceso de aprendizaje, de la imposibilidad de prever todas las reacciones y respuestas de los estudiantes a las experiencias previstas ni todas las situaciones inesperadas que se puedan generar en el aula en el transcurso de una actividad. Lo imprevisto puede abrir nuevas y mejores posibilidades a la enseñanza o, en su defecto, podría ser la señal de que el plan no está funcionando como se esperaba. En ese sentido, toda planificación debe estar abierta a revisar los supuestos de los que parte y a modificarse, en parte o en todo, cuando su aplicación aporta evidencias de esta necesidad.

Esta revisión y cambios pueden hacerse sobre la marcha, cada vez que sea necesario, y también como consecuencia de la evaluación que se realiza durante el transcurso de las sesiones o de la unidad didáctica. Se trata de sacar conclusiones acerca de la efectividad de las estrategias empleadas y de lo que realmente están aprendiendo los estudiantes. Por lo tanto, desde la etapa de programación el docente debe saber que no hay certezas absolutas y que debe prepararse para lo inesperado, previendo algunas alternativas.

De todo lo anterior, se puede concluir que el proceso de planificación de los procesos pedagógicos es un acto racional, flexible, abierto y cíclico; solo así puede cumplir una función importante para una enseñanza efectiva. En ese sentido, planificar no consiste en un simple acto administrativo, reducido al llenado apresurado y mecánico de un formato a ser entregado a la autoridad, sino en un acto creativo, reflexivo y crítico, que se pone por escrito después de haber pensado, analizado, discernido, elegido y contextualizado, nunca antes.

1.3. Funciones que puede cumplir. La planificación, así concebida, es una herramienta del docente que puede resultarle además muy útil para propiciar el trabajo conjunto entre colegas, no para uniformizarlas sino, por el contrario, para sostener con ellos un diálogo profesional que permita buscar las mejores maneras de imaginar procesos pertinentes a cada situación particular y, por lo tanto, sean más eficientes. La planificación es también una herramienta de gestión, pues es el referente de los directivos de una institución educativa para acompañar y retroalimentar los procesos pedagógicos en las aulas a lo largo del año.

1.4. Aspectos esenciales. Como se ha señalado anteriormente, planificar un proceso pedagógico de corta o larga duración supone la conjugación eficaz de tres saberes distintos: el conocimiento de lo que se tiene que aprender, el de las personas que van a aprenderlo y el de la pedagogía, en sus enfoques y en sus posibilidades didácticas. Estos tres saberes y su armonización atraviesan todas las etapas de la planificación:

- a. **Los aprendizajes.** Las competencias y capacidades demandadas por el currículo son la base de la programación y responden a la pregunta: *¿qué es lo que se debe aprender?* Es necesario no solo identificar sino sobre todo comprender el significado de las competencias -su naturaleza-, y las capacidades que se requiere dominar y combinar para lograrlas; así como deben seleccionarse los indicadores esenciales que ayudarían a verificar que tales desempeños están o no siendo alcanzados. Es improbable que una planificación sea útil a sus propósitos si parte de una incomprensión y distorsión profunda de lo que se necesita aprender. Cada competencia, según se relacione con la comunicación, la ciencia, el desarrollo personal o cualquier otro ámbito, tiene características propias y su aprendizaje supone exigencias que tienen aspectos comunes con el aprendizaje de las demás competencias, y otros rasgos que le son propios. Esas distinciones necesitan ser cabalmente entendidas por el docente. Es más el docente debe ser competente en aquellas competencias que busca desarrollar, lo cual incluye también haber incorporado los conocimientos necesarios.
- b. **Los estudiantes.** Los sujetos que aprenden son el eje vertebrador de la planificación, pues todo debe articularse a ellos y responder a sus diferencias. Esto responde a la pregunta: *¿quiénes son los que aprenden?* Es absolutamente necesario tener sensibilidad y conocimiento sobre las personas a las que vamos a enseñar, desde lo más básico y objetivo -cuántos son, cuántas mujeres y varones, de qué edades, qué lengua hablan, cuántos repiten, en qué se ocupan fuera de la escuela- hasta lo más cuali-

tativo -qué intereses tienen, qué habilidades han consolidado, qué dificultades presentan, cuál es su temperamento, su estado habitual de ánimo- y contextual -qué hacen sus familias, qué actividades caracterizan a la comunidad, qué suelen celebrar, etc.

c. **La pedagogía.** La pedagogía aporta enfoques y criterios para comprender la situación y los dilemas pedagógicos que enfrenta al docente, tanto a la hora de planificar como de enseñar y evaluar, pero también ofrece un conjunto muy variado de estrategias, metodologías y recursos didácticos para responder a la pregunta: *¿cómo lograremos que se aprenda?* En el ámbito de cada competencia, existen didácticas específicas que el docente necesita conocer. Precisamente, las *Rutas de Aprendizaje* proporcionan orientaciones pedagógicas y sugerencias didácticas para las competencias de cada aprendizaje fundamental. Las alternativas que seleccione el docente tienen que ser coherentes con el tipo de aprendizaje que se busca lograr y sobre todo con las características previamente identificadas de los estudiantes.

2. ¿Qué se debe considerar al planificar?

2.1. Las preguntas que toda planificación debe responder. Existen una diversidad de modelos o formatos para poner por escrito todo el proceso reflexivo, analítico y creativo previo de diseño de un proceso o episodio de enseñanza y aprendizaje en el aula. Sin embargo, cualquiera sea el formato utilizado, existe un conjunto de preguntas básicas que no deben dejar de responderse: *¿qué van a aprender (competencias, capacidades indicadores)?, ¿quiénes son los que van a aprender?, ¿cómo vamos a conseguir que aprendan?, ¿con qué recursos?, ¿en cuánto tiempo?, ¿dónde ocurri-*

rá (escenarios)?, ¿cómo verificaremos los progresos y dificultades de los estudiantes así como sus logros?, ¿cómo atenderemos las diferencias?, ¿qué haremos para que nadie se quede atrás? Es importante tener en cuenta que la programación anual señala el número y la calendarización de las unidades, y que las unidades señalan el número de sesiones, así como el tiempo que tomarán.

2.2. Los seis componentes a prever en la planificación. Como se menciona en la definición del concepto de planificación, deben hacerse las previsiones específicas y las estimaciones de tiempo necesarias respecto a los componentes recurrentes característicos de todo proceso pedagógico orientado al desarrollo de competencias y que pueden concebirse desde la programación anual y la unidad didáctica, y se operativizan o evidencian en las sesiones:

- a. **Problematización.** Hay que escoger cuidadosamente la situación que se propondrá como desafío inicial de todo el proceso y/o de cada clase o unidad de aprendizaje. La forma que adopte este planteamiento dependerá en buena medida de la estrategia elegida: taller, laboratorio, proyecto, foro, juego de roles, estudio de casos, ABP, etc.
- b. **Propósito y organización.** Hay que prever el momento para comunicar los propósitos de la unidad y los aprendizajes que se lograrán y organizar el tipo de actividades y tareas requeridas para resolver el reto. Esto exige conocer los recursos disponibles: textos, cuadernos de trabajo, kit de ciencia, biblioteca de aula, mapas, laptop XO, etc., o los que son propios de la escuela y prever los que se usarían.

- c. **Motivación/interés/incentivo.** Esto no solo significa planificar las actividades para generar la motivación, el interés o algún incentivo. Además, supone redefinir el rol del docente a lo largo de todo el proceso para que el interés no decaiga y que ninguno se desenganche de la actividad, desmotivado por alguna dificultad. Mantener en alto la motivación o el interés por la tarea, le exige al docente poner mucha atención a los aciertos y errores de los estudiantes, para que su acción incentivadora tenga base en las posibilidades de cada uno.
- d. **Saberes previos.** Hay que prever el momento y la estrategia más adecuada tanto para recuperar saberes previos como para utilizarlos en el diseño o rediseño de la clase. Para esto hay que prever asimismo un medio de registro de las ideas, valoraciones y experiencias previas de los alumnos, a fin de poder hacer referencia a ellas a lo largo del proceso.
- e. **Gestión y acompañamiento del desarrollo de las competencias.** Hay que anticipar las estrategias a utilizar en el proceso de enseñanza aprendizaje; pero sobre todo es necesario generar interacciones de calidad que faciliten el aprendizaje en todos los estudiantes y que garanticen formas de apoyo a los estudiantes con dificultades. De igual forma, se deben anticipar las estrategias y los momentos de retroalimentación al grupo, durante el proceso y al final.
- f. **Evaluación.** El recojo frecuente de información acerca del progreso de los aprendizajes de los estudiantes es lo que hará que la programación cumpla con sus tres características básicas (flexible, abierta, cíclica). Este recojo es considerado por muchos un elemento clave para producir mayores logros de aprendizaje. Por otro lado, hay que prever las estrategias de evaluación formativa y certificadora o sumativa para cada aprendizaje programado. Esta última debe basarse en buenas descripciones de los desempeños esperados, a fin de que las calificaciones puedan estar sustentadas en evidencias objetivas del progreso de los estudiantes, recolectadas a lo largo del proceso. Hay que tomar previsiones para hacer eso.

III. NIVELES Y FORMAS DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR

I. Programación anual

Consiste en organizar secuencial y cronológicamente las unidades didácticas que se desarrollarán durante el año escolar para desarrollar las competencias y capacidades previstas. Muestra de manera general, lo que se hará durante el año y las grandes metas que se espera alcanzar a partir de las situaciones desafiantes que se planteen. Sus elementos básicos son los siguientes:

- a. **Descripción general.** Especificar las metas generales a alcanzar a lo largo del año teniendo en cuenta los aprendizajes fundamentales y el desarrollo de las competencias, a partir de las descripciones del mapa de progreso correspondiente al ciclo. De ser necesario se explicitarán los grandes campos de conocimiento a ser investigados y analizados durante el año para el desarrollo de las competencias.
- b. **Organización de las unidades didácticas.** Organizar las unidades a trabajar a lo largo del grado, incluyendo:
 - La situación significativa de la cual parte la unidad (la que generará el reto y el interés)

- El título de la unidad (debe ser motivador y sintetizar el resultado o producto de la unidad)
 - La duración en semanas
 - Competencias y capacidades. Seleccionar las competencias y capacidades a trabajar en la unidad. De acuerdo a la situación significativa, se pueden elegir competencias de un aprendizaje fundamental, de dos o de más aprendizajes fundamentales, siempre y cuando guarden coherencia interna.
 - Producto/s. Precisar el o los productos (tangibles o intangibles) más importantes de la unidad y que responden a la situación problemática o significativa.
- c. **Producto anual.** Elegir un producto importante para todo el grado es una opción posible, que se utiliza sobre todo en secundaria cuando se trabaja un gran proyecto o un gran reto cuya solución dura varios meses. Por ejemplo, un proyecto participativo vinculado al ejercicio ciudadano, una monografía anual, los proyectos de ciencia y tecnología para la feria anual, etc.
 - d. **Materiales y recursos.** Especificar los textos, materiales y/o recursos educativos, estructurados o no estructurados, que se usarán a lo largo del año.

2. Programación de la unidad

Consiste en organizar secuencial y cronológicamente las sesiones de aprendizaje que permitirán el desarrollo de las competencias y capacidades previstas en la unidad. Las unidades didácticas pueden ser de varios tipos, pero todas ellas tienen elementos comunes como los siguientes:

Título	Debe ser motivador y sintetizar el resultado o producto de la unidad.
Situación significativa	Es la situación significativa de la cual se parte y el producto final que se espera. Será el reto que constituya el hilo conductor de todo el proceso y el incentivo para la acción. También es posible, especialmente en Secundaria, organizar unidades didácticas en distintas áreas curriculares o aprendizajes, a partir de una misma situación significativa.
Producto/s importante/s	Responde/n a la situación significativa o problemática. Pueden ser tangibles o intangibles.
Aprendizajes esperados	Supone seleccionar las competencias, capacidades e indicadores. Pueden referirse a uno o más aprendizajes fundamentales.
	Identifica los conocimientos que aluden a información, conceptos, teorías, principios, etc., que contribuyen al desarrollo de la competencia.

La secuencia didáctica	Consiste en organizar en forma secuencial las sesiones de aprendizaje para desarrollar las competencias y capacidades previstas. En cada una de ellas se especificará la situación de aprendizaje. Las sesiones deben estar secuenciadas lógicamente para facilitar el aprendizaje. Incluso varios de los procesos pedagógicos pueden durar más de una sesión. Se recomienda que la primera sesión se dedique a presentar la unidad, particularmente el reto que da origen a la unidad. También se deberían presentar los aprendizajes esperados. La última sesión debe dedicarse a la evaluación de resultados respecto a los aprendizajes previstos, a partir de la situación problemática inicialmente planteada.
La evaluación	Es la evaluación que se realiza para verificar el logro de los aprendizajes esperados previstos en la unidad. Se debe indicar las situaciones de evaluación y los instrumentos que se utilizarán para evaluar las competencias y capacidades.
Los recursos	Los libros, cuadernos de trabajo, materiales diversos, películas, mapas, etc., que se prevé utilizar.

3. Programación de sesión de aprendizaje

Es la organización secuencial y temporal de las actividades de cada sesión de aprendizaje que se realizarán para el logro de los aprendizajes esperados. Es importante numerarlas en función del número total. Sus elementos son:

Título de la sesión	Sintetiza la situación de aprendizaje.*
Aprendizajes esperados	Competencia/s, capacidad/es e indicadores a trabajarse explícitamente. Durante una sesión, podría trabajarse varias cuestiones a la vez, pero solo hay que señalar las que se trabajarán explícitamente. Como se dijo anteriormente, en un momento del proceso pedagógico (en este caso de la sesión) se puede trabajar con una competencia o con varias, con una capacidad o con varias, con un indicador o con varios. Pero lo que no se debe olvidar es que el tiempo que se requiere para desarrollar desempeños es mayor que el de transmitir información. Incluso dos sesiones seguidas pueden ser dedicadas a la misma situación de aprendizaje e incluso a terminar la misma actividad.
Secuencia didáctica de la sesión	Hay muchas formas de estructurar una sesión; de manera general hay 3 momentos. Sin embargo, los momentos no deben plantearse de manera aislada sino a partir de una secuencia lógica.

	Inicio	Generalmente está dedicado a planear los propósitos de la sesión, proponer un reto o conflicto cognitivo, despertar el interés del grupo, dar a conocer los aprendizajes que se espera poder lograr al final del proceso y/o recoger los saberes previos. También puede ser el momento para recordar que se está a medio camino de lo trabajado en una sesión anterior (en el caso de sesiones “desdobladas”).
	Desarrollo	Prevé las actividades y estrategias más pertinentes a la naturaleza del aprendizaje esperado. Esto debe incluir actividades que lleven a la movilización de los recursos adquiridos en función de la competencia. Debe especificar qué se espera que hagan tanto el docente como los estudiantes. Las actividades deben considerar la diversidad existente en el aula, lo que supone diferenciar acciones o metodologías e incluso prever grupos diferentes trabajando en paralelo tareas distintas. Es importante que el docente reflexio-

		ne sobre el tiempo que se requerirá para que los estudiantes desarrollen los aprendizajes esperados.
	Cierre	Sirve para propiciar que los estudiantes saquen conclusiones de la experiencia vivida, puntualizar lo principal de la sesión: alguna idea, una técnica o procedimiento, la solución a una dificultad, organizar algo en vistas a la siguiente sesión etc., o la reflexión sobre cómo lo aprendieron.
Tarea o trabajo en casa		Es opcional. Debe señalarse con claridad lo que se espera que realicen en casa. No puede ser un trabajo que exceda las posibilidades y el tiempo de trabajo en casa.
Evaluación		Hay que tomar provisiones sobre dos tipos de evaluación: una de proceso o formativa y otra de resultados (sumativa).
	Evaluación formativa	Se puede realizar de distintos modos según el propósito de la sesión: realizar seguimiento, revisar tareas, observar mientras trabajan, etc. Para hacerlo no debemos olvidar los aprendizajes esperados para la sesión. Sirve para regular los procesos de enseñanza aprendizaje y apoyar

		a los estudiantes.
	Evaluación sumativa	Cada vez que se cierra un proceso (y esto sucede varias veces en una unidad) hay que realizar una evaluación de resultados, con instrumentos variados, que nos permita ver hasta dónde llegaron los estudiantes, y cuáles fueron sus avances y dificultades.

***Actividades previas:** Es opcional señalar estas actividades. Se refiere a la/s actividad/es que el docente necesite realizar para preparar la sesión, como recoger un mapa de biblioteca, separar el patio para hacer una actividad al aire libre, etc.

Los compromisos de toda institución educativa buscan aprovechar al máximo el año escolar para mejorar los aprendizajes de todos los estudiantes y lograr que nadie se quede atrás. La planificación se dirige a eso, a crear oportunidades para todos y lograr que todos desarrollen las competencias esperadas.