

Orientaciones para la elaboración de las unidades didácticas o situaciones de aprendizaje

Contenidos

Introducción.

1. Identificación
2. Datos técnicos
3. Fundamentación curricular
4. Fundamentación metodológica /concreción

Propiedad

Dirección General de Ordenación, Innovación y Promoción Educativa.
Consejería de Educación y Universidades.
Gobierno de Canarias.



Índice

Introducción.

1. Identificación
2. Datos técnicos
3. Fundamentación curricular
4. Fundamentación metodológica /concreción
 - 4.1. Modelos de enseñanza
 - 4.2. Fundamentos metodológicos
 - 4.3. Secuencia de actividades
 - 4.4. Fuentes



Introducción

La programación didáctica es el documento en el que se concreta la planificación de la actividad docente en el marco del proyecto educativo y de la programación general anual.

Con el fin de organizar la actividad didáctica, la programación se concretará en diferentes unidades de programación que se corresponderán con unidades didácticas o situaciones de aprendizaje.

En una unidad didáctica o situación de aprendizaje competencial se concretan y evalúan las experiencias de aprendizaje. Para que estas experiencias de aprendizaje sean competenciales el docente o la docente debe diseñar unidades didácticas o situaciones de aprendizaje con tareas y actividades útiles y funcionales para el alumnado, situadas en contextos cercanos o familiares, significativos para este, que le supongan retos, desafíos, que despierten el deseo y la curiosidad por seguir aprendiendo; experiencias de aprendizaje que impliquen el uso de diversos recursos; que potencien el desarrollo de procesos cognitivos, emocionales y psicomotrices en el alumnado; que favorezcan diferentes tipos de agrupamiento (trabajo individual, por parejas, en pequeño grupo, en gran grupo). De igual forma, las metodologías elegidas deberán contribuir al éxito de los aprendizajes fomentando la motivación, facilitando el proceso y contribuyendo a una buena gestión del clima del aula. Por último, los productos elegidos deberán ser adecuados para la observación de los aprendizajes descritos en los criterios de evaluación, siendo coherentes con los procesos cognitivos, emocionales y psicomotrices en ellos descritos.

El diseño de nuestras unidades didácticas o situaciones de aprendizaje debe tener como referencia uno o varios criterios de evaluación, que nos darán las claves de nuestra unidad didáctica o situación de aprendizaje, y a través de los cuales evaluaremos el logro de los aprendizajes descritos en estos criterios al mismo tiempo que evaluamos el grado de desarrollo de las competencias vinculadas a los mismos.



Para facilitar el diseño de nuestras unidades didácticas o situaciones de aprendizaje y, especialmente para la evaluación del grado de logro de los aprendizajes descritos en los criterios de evaluación, la Consejería de Educación, Universidades y Sostenibilidad proporciona una herramienta para garantizar una evaluación objetiva de estos aprendizajes: las rúbricas.

A continuación se describen los apartados de los que consta una didáctica o situación de aprendizaje.

1 Identificación

1.1. Título

1.2. Justificación:

Se justifica y razona el sentido de los aprendizajes haciendo explícitas las intenciones de los mismos, aclarando su finalidad en relación con el desarrollo del currículo y situándolos en referencia a la contextualización recogida en la programación didáctica.

Además, la unidad didáctica o situación de aprendizaje debe situarse dentro de los proyectos y planes que el centro desarrolle, o vincularse a algunos de ellos, y que ayuden a explicitar los aprendizajes que el alumnado debe alcanzar (Proyecto Educativo, Plan de Igualdad, Convivencia...)

2 Datos técnicos

Etapas, curso y área que van a tratar en su unidad didáctica o situación de aprendizaje.

Se especificará asimismo si la unidad didáctica o situación de aprendizaje planteada responde a un área y un curso, a varias áreas de un mismo curso o a la combinación de varias áreas o distintos cursos,



en el caso de que se trabaje con un grupo de que integra a alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo.

3 Fundamentación curricular

La fundamentación curricular exige hacer referencia y relacionar los distintos elementos del currículo: objetivos de aprendizaje, competencias, criterios de evaluación y contenidos.

- 1.1. Tomando como referencia los criterios de evaluación y las rúbricas seleccionados para la unidad didáctica o situación de aprendizaje, concretamos los objetivos de aprendizaje propios de la Unidad Didáctica o de la Situación de Aprendizaje que se persiguen con la unidad didáctica o situación de aprendizaje.
- 1.2. A partir de los mismos se harían explícitos los contenidos a los que hacen referencia y que estarían incluidos en el diseño.
- 1.3. Por último, la relación con las competencias está establecida por la consejería de Educación, Universidades y Sostenibilidad en los criterios de evaluación o en las rúbricas antes mencionadas. No obstante, podría justificarse dicha vinculación si así se considerase conveniente.

4 Fundamentación metodológica / concreción

4.1. Modelos de enseñanza:

Se debe citar los distintos modelos de enseñanza que se utilizarán a lo largo de la secuencia de actividades propuestas.

- **Enseñanza no directiva:** El alumnado es libre para explorar problemas, para decidir la respuesta y tomar decisiones, según un criterio personal. El profesorado no interviene.



- **Enseñanza directiva:** Entrenamiento de habilidades y destrezas: se muestra el procedimiento, se realiza una práctica guiada y, después, una práctica autónoma.
- **Simulación:** Utilización de simuladores para entrenar la conducta y lograr que, cuando se dé la situación real, sepa actuar adecuadamente.
- **Investigación grupal:** Búsqueda de información en grupo, en la que lo más importante es la interacción el alumnado y la construcción colaborativa del conocimiento.
- **Juego de roles:** Dramatización de situaciones “reales”, en las que cada alumno/a asume un rol dado y actúa en relación a él.
- **Jurisprudencial:** Modelo de debate y argumentación, en grupo, en torno a temas sociales y éticos, que debe concluir con un veredicto.
- **Inductivo básico:** Al contrario que el deductivo, consiste en partir de casos concretos,
- **Organizadores previos:** Cuando la información a suministrar o el campo de estudios es amplio, se parte de una panorámica general del contenido y de sus relaciones (mapa conceptual, gráfico, esquema...)
- **Formación de conceptos:** Un paso más del Inductivo básico. Generación de conceptos a partir de la contraposición de datos en torno a una problemática. Requiere de planteamientos de hipótesis.
- **Indagación científica:** Aprender ciencia haciendo ciencia, de forma guiada: (pregunta-hipótesis-experimentación y o búsqueda de información- resultados-conclusiones)
- **Memorístico:** consiste en retener y luego recuperar información que no tiene que ser comprendida (datos, fechas, nombres,...). Requiere enseñar técnicas específicas.
- **Sinéctico:** Proceso creativo de solución de problemas y/o de creación de productos novedosos basándose en analogías: unir dos cosas aparentemente distintas.



- **Deductivo:** Partiendo de categorías y conceptos generales, el alumnado debe identificar y caracterizar los ejemplos concretos que se le suministran.
- **Expositivo:** El profesorado suministra mucha información, organizada y explicada. Es adecuado cuando son temas amplios y complejos.
- **Investigación guiada:** Similar a la indagación, pero realizando búsqueda de información en cualquier fuente, sin tener que partir de una hipótesis, pero sí de un tema a investigar.

Para ampliar la información sobre cada modelo de enseñanza puede consultar el documento: [Fichas resumen de los Modelos de Enseñanza](#) elaborado por las Asesorías de los CEP de La Gomera y el Norte de Tenerife.

4.2. Fundamentos metodológicos:

El éxito de una unidad didáctica o situación de aprendizaje, es decir, conseguir con el alumnado los objetivos de aprendizaje previstos, depende de muchos factores, entre los que la metodología juega un papel importante. El enfoque competencial de la enseñanza y del aprendizaje propone metodologías activas y dialógicas o interactivas, que el alumnado “aprenda haciendo” y/o “aplicando conocimientos” sobre situaciones-problemas significativos.

Las metodologías seleccionadas deberán ser adecuadas al enfoque competencial de la enseñanza y el aprendizaje y guardar coherencia con el diseño. Asimismo, se pondrá especial interés en que el alumnado desarrolle aprendizajes por sí mismo/a fomentando que haga metacogniciones: qué, cómo, con qué, para qué aprender, incluyendo el fomento en el uso de las TIC, el trabajo colaborativo y la atención a la diversidad.

Para ajustar el diseño desde un enfoque competencial tendremos en cuenta las siguientes premisas:



- 1) Las competencias son un tipo de aprendizaje complejo que no se aprende, se adquiere, en un proceso largo y en un entorno rico de experiencias e interacciones.
- 2) Sabemos que una persona es competente cuando la vemos desenvolverse en una situación de problema/reto, aplicando un conocimiento adquirido (sabe hacer) y manteniendo a la vez una conducta adecuada al reto (sabe ser).
- 3) Para que una persona adquiera una sola competencia, es necesario que participe en un proceso continuo que incluya una variada muestra de actividades cognitivas y conductuales, enfrentándose a experiencias individuales y sociales que tengan una significación emocional en un entorno ético y no excluyente.

Para ampliar la información sobre las distintas metodologías puede consultar el documento: [Recursos metodológicos](#) elaborado por Luisa Desirée Quintero Ruiz.

4.3. Secuencia de actividades:

La secuencia de actividades que integra una unidad didáctica o situación de aprendizaje debe organizarse en función del aprendizaje que pretendamos conseguir, siguiendo una secuencia coherente que culmine en la propuesta de una tarea final.

Es conveniente, por un lado, presentar de manera general tanto la descripción de la tarea final como la del proceso necesario para que alumnado y profesorado puedan desarrollarla y, por el otro, describir las actividades de forma detallada.

Las actividades han de ser variadas, contemplar los distintos niveles de dominio de los procesos cognitivos y estar graduadas según su complejidad. Siguiendo los principios fundamentales descritos por M. David Merrill (2009), la secuencia de actividades debe seguir los siguientes pasos:

- 1) Crear y describir con detalle la experiencia de aprendizaje final y los desempeños del alumnado – tarea, proyecto, problema, etc.- **(centralidad de la tarea).**



- 2) Partir de los conocimientos reales del alumnado incluyendo actividades o situaciones significativas que sirvan para orientarlos hacia los nuevos aprendizajes (**activación**).
- 3) Proporcionar modelos de conceptos y procesos mediante recursos adecuados e instrucciones claras (**demostración**).
- 4) Programar actividades suficientes para que el alumnado domine rutinas (aplicación controlada) y ensaye procesos más complejos (**aplicación** situada en el contexto de la tarea propuesta).
- 5) Programar actividades de reflexión sobre el qué y el cómo se ha aprendido (metacognición) y actividades que permitan demostrar la adquisición efectiva del aprendizaje (**integración**). En este momento de la secuencia pueden plantearse actividades de autoevaluación y coevaluación.

Propuesta de apartados en el diseño de las distintas actividades:

- Identificación:

- **Título:**

- **Descripción:**

Se expone brevemente los pasos a seguir en la actividad, teniendo en cuenta el desempeño del alumnado y del profesorado.

- Datos técnicos:

- **Criterios de evaluación:**

Todas las actividades que integran una unidad didáctica o situación de aprendizaje no tienen por qué ser evaluadas. Las que diseñemos para los procesos de activación o para iniciar el modelaje no tendrían que tener, en principio, asociada una evaluación pues todavía no se han adquirido los aprendizajes. Por tanto, a estas actividades no asociaremos ningún criterio de evaluación.

En las actividades en las que trabajemos productos en los que se puedan observar los nuevos aprendizajes del alumnado,



seleccionaremos el o los criterios de evaluación adecuados a ellos.

- Productos/Instrumentos de evaluación:

El producto es todo lo que elabora el alumnado y es susceptible de observar el nivel de logro de los aprendizajes que se persiguen. Este producto se convierte en instrumento de evaluación al vincularlo a un criterio.

- Agrupamientos:

Seleccionaremos los agrupamientos de cada actividad entre los siguientes tipos:

- **Grupos homogéneos:** el grupo se forma en un momento dado a partir de intereses y características comunes de sus miembros para afrontar una situación, problema o demanda.
- **Grupos heterogéneos:** el grupo se forma en un momento dado con personas que tienen perfiles, características e intereses distintos para afrontar una situación, problema o demanda.
- **Grupos de expertos/as:** el grupo se forma con miembros que tienen un grado general de dominio sobre temas o cuestiones concretas para profundizar más.
- **Gran grupo:** El grupo-aula completo.
- **Grupos fijos:** grupos que se mantienen durante un tiempo más dilatado (no más de 6 semanas) para afrontar distintos tipos de problemas o demandas.
- **Equipos móviles o flexibles:** se configuran grupos en los que los miembros van variando para responder a necesidades de individuos concretos.
- **Trabajo individual:** el individuo afronta las situaciones-problema sin ayuda de otro.
- **Grupos interactivos:** intervienen otras personas (familiares, profesionales de otras ramas, no docentes)



que con sus experiencias y conocimientos contribuyen a los aprendizajes y mejora del clima escolar. Colaboran con funciones muy concretas con los docentes y organización del centro en torno al Proyecto Educativo.

- Sesiones:

Especificaremos el número de sesiones que se invertirá en la realización de cada actividad.

- Recursos:

Debemos hacer constar todos los recursos utilizados en las distintas actividades para que se lleven a cabo los aprendizajes esperados. Los recursos también pueden ser generados por el propio alumnado.

- Espacios:

Señalar los escenarios de aprendizaje idóneos para la puesta en práctica de las actividades dando coherencia a las metodologías, los tiempos y los objetivos que se pretenden alcanzar.

- Observaciones:

En este apartado se señalará cualquier otra información sobre el diseño necesaria para su implementación posterior.

4.4. Fuentes:

Describiremos las fuentes consultadas y utilizadas en el diseño de la unidad didáctica o situación de aprendizaje.

En la revista Digital "[Sitúate](#)" encontrarán numerosas ejemplificaciones de unidades didácticas o situaciones de aprendizaje elaboradas por el profesorado.



Situate

Revista Digital Situaciones de aprendizaje

<http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/sa/situate/>

