

Modulo 3

- [Implicaciones del diseño curricular en la práctica educativa](#)
- [2. De las Enseñanzas mínimas a la Concreción Curricular del Proyecto Educativo](#)
- [3. Las programaciones didácticas](#)
- [4. La programación de aula. Situaciones de aprendizaje](#)

Implicaciones del diseño curricular en la práctica educativa

1. Introducción

A lo largo de los módulos anteriores se ha analizado en profundidad el nuevo currículo fruto de los cambios introducidos por la LOMLOE, hemos conocido su fundamentación y los elementos que configuran la arquitectura curricular, lo que nos va a permitir analizar y justificar los cambios que deberemos introducir en nuestro trabajo como componentes del claustro, de los distintos equipos docentes y en nuestra práctica en el aula con independencia de la etapa educativa, nivel, área, ámbito o materia que estemos impartiendo. Se trata, pues, de definir qué papel vamos a desempeñar a la hora de desarrollar los niveles 3º y 4º de concreción curricular: el centro y el aula, respectivamente.

¿Qué va a cambiar en nuestro trabajo? ¿Cómo se reflejarán estos cambios en la Programación didáctica? ¿Cómo aterrizaremos los nuevos elementos en la práctica en el aula? Estas son algunas de las cuestiones a las que vamos a responder en este módulo del curso.

2. De las Enseñanzas mínimas a la Concreción Curricular del Proyecto Educativo

“ Los centros docentes desarrollarán y completarán, en su caso, el currículo de las diferentes etapas y ciclos en el uso de su autonomía.

Hemos leído y escuchado en numerosas ocasiones la frase que acabamos de recoger. Básicamente, lo que hace es definir el tercer nivel de concreción curricular, es decir, que una vez que se publican los Reales Decretos de Enseñanzas Mínimas, por parte del Ministerio de Educación y Formación Profesional, y que las distintas Administraciones Educativas de las Comunidades Autónomas hayan establecido el Currículo para las enseñanzas reguladas por la LOE, modificada por la LOMLOE, serán los centros quienes deberán adaptar el currículo a su realidad utilizando para ello las distintas herramientas que la Ley les ofrece (oferta de materias optativas, organización didáctica para impartir materias distintas de forma conjunta, modelos abiertos de programación docente, experimentaciones e innovaciones pedagógicas, programas educativos, planes de trabajo, formas de organización o ampliación del calendario escolar o del horario lectivo de ámbitos, áreas o materias,...), en el marco que establezcan las Administraciones educativas correspondientes. Estas **concreciones curriculares** que el centro realiza deben quedar incluidas en el **Proyecto Educativo**.

Las medidas recogidas en el Proyecto Educativo se plasman anualmente en la **Programación General Anual**, que incluirá, entre otros documentos, las **Programaciones Didácticas** que serán elaboradas por los equipos docentes responsables en los centros.

Como ya sabemos, el nuevo currículo que ha surgido como fruto de la LOMLOE apuesta por un cambio fundamental en el enfoque metodológico que, si bien ya se venía promoviendo con anterioridad, la nueva Ley pretende potenciar mediante la aplicación de un conjunto de medidas concretas. El foco del proceso de enseñanza y aprendizaje se traslada de los contenidos a las competencias. La adquisición de contenidos disciplinares, formulados como saberes básicos, deja de ser un fin en sí mismo; su verdadero valor consiste en que para desarrollar las competencias específicas del área, ámbito o materia -mediante las que, a su vez, se desarrollarán las competencias clave previstas en el Perfil del salida del alumnado al término de la enseñanza básica - es imprescindible conocerlos, para poder aplicarlos. Estos tres elementos -competencias

específicas, criterios de evaluación y saberes básicos- adquieren un peso fundamental de cara a realizar las programaciones didácticas y de aula. El trabajo docente se debe centrar en el desarrollo de las competencias del alumnado a través del diseño de **situaciones de aprendizaje**, herramientas de programación con implicaciones metodológicas, que serán la base de las programaciones didácticas.

Pero, antes de entrar a analizar las programaciones didácticas y las situaciones de aprendizaje, debemos pararnos un momento a definir mejor el punto desde el que se partirá en los centros: la concreción y adaptación de las enseñanzas mínimas al ámbito competencial de las Administraciones Educativas de las Comunidades Autónomas, que amplían y concretan las enseñanzas mínimas de las etapas educativas a través de sus propios desarrollos legislativos. No debemos olvidar que las enseñanzas mínimas son el elemento compartido por los currículos de todo el Estado, por lo que deben aparecer como elemento común en todas las concreciones que realicen las Comunidades Autónomas.

Si analizamos las órdenes o decretos de currículo de las comunidades que han publicado ya su propio currículo, podemos determinar que la mayoría de las Comunidades apuestan por definir (adaptando, concretando o manteniendo), entre otros, los siguientes elementos:

- Objetivos de la etapa.
- Competencias clave y descriptores operativos del Perfil de salida, así como los niveles de desarrollo de las competencias clave esperados en la etapa anterior y posterior al fin de la escolarización obligatoria. Dependiendo de la Comunidad Autónoma y de la Etapa Educativa, tanto en la [normativa](#) ya publicada como en los borradores, en algunos casos aparecen los descriptores del perfil esperados al finalizar cada etapa. Puedes consultar la [normativa](#) de la Comunidades en los [enlaces indicados en el capítulo 4.4. del primer libro del curso](#).
- Áreas, ámbitos y materias y su carga horaria. Además, podrán establecer el curso o ciclo en el que se van a impartir las distintas áreas, ámbitos o materias y concretar la oferta de optativas.
- Principios pedagógicos. El Ministerio de Educación y Formación Profesional delega de forma especial en las Comunidades Autónomas el desarrollo de las orientaciones metodológicas del currículo. Los principios pedagógicos de la etapa, las adaptaciones metodológicas y la atención al alumnado son, entre otros, elementos que están presentes en los currículos establecidos por las distintas Administraciones Educativas en su ámbito de competencia.
- Evaluación. Entendiendo que se concretan todos los aspectos relacionados con este tema.
- Competencias específicas y los criterios de evaluación asociados a dichas competencias, secuenciados por cursos o ciclos.
- Saberes básicos secuenciados por ciclos o cursos.

Por último, las distintas Administraciones Educativas establecerán la forma en la que los centros deberán concretar el currículo, la forma de gestionar este proceso, los responsables y las estructuras de programación que se van a utilizar.

Es decir, el punto de partida para desarrollar el tercer nivel de concreción curricular puede ser variado y dependerá de la Comunidad Autónoma en la que se encuentre el centro. No obstante, podemos llegar a identificar algunos de sus elementos, en función también de la etapa educativa de la que estemos hablando, que deberán concretarse dentro del **Proyecto Educativo**:

- Principios pedagógicos, desarrollados mediante distintos métodos y didácticas específicas.
- Objetivos generales de la etapa adaptados al contexto social, económico y cultural del centro y a las características de su alumnado.
- Materias optativas (Educación Secundaria).
- Organización de los cursos o ciclos.
- Definición de los itinerarios (Educación Secundaria).
- Medidas de atención a la diversidad del alumnado.
- Organización de grupos, materias y horarios.
- Directrices generales para la evaluación del alumnado.

Así, el Proyecto Educativo deberá recoger y adaptar los principios, objetivos y medidas organizativas de carácter general que permitan el desarrollo del nuevo currículo en el contexto socioeconómico y cultural del centro.

3. Las programaciones didácticas

La **programación didáctica** es el instrumento de planificación curricular que permite el desarrollo y aplicación de las decisiones recogidas en el proyecto educativo. Los departamentos, equipos docentes o los órganos de coordinación didáctica correspondientes se encargarán de elaborar la programación didáctica de cada una de las áreas, ámbitos o materias guardando la debida coherencia y medidas recogidas en el Proyecto educativo, con el fin de planificar el desarrollo del currículo.

Las programaciones didácticas deberían atender, al menos, a los siguientes aspectos:

- Competencias específicas (establecidas para cada etapa y por área, ámbito o materia) y criterios de evaluación secuenciados por ciclos o cursos, adaptados a las características específicas del centro y del alumnado.
- Vinculación de las competencias específicas de cada área, ámbito o materia a los descriptores operativos de las competencias clave.
- Organización y concreción de los contenidos, redactados en forma de saberes, para cada curso o ciclo.
- Concreción de los métodos didácticos.
- Procedimientos e instrumentos de evaluación y criterios de calificación.
- Medidas de atención a la diversidad.
- Materiales y recursos didácticos.
- Relación de las unidades de programación o situaciones de aprendizaje por curso.
- Tratamiento de los elementos transversales del currículo.
- Planificación de las actividades complementarias.

Las programaciones didácticas deberán seguir un modelo abierto que atienda a las necesidades de todo el alumnado a través de la aplicación práctica de los principios del Diseño Universal de Aprendizaje.

3.1. Secuencias en las programaciones didácticas

Las Comunidades Autónomas, en su ámbito competencial, determinan los elementos que deben incluir, como norma, las programaciones didácticas y, además, establecen el sistema en el que estas programaciones deberán estar estructuradas y niveladas. Las programaciones didácticas concretan las medidas recogidas en el Proyecto educativo, son la base para el desarrollo de las programaciones de aula y no han de estructurarse a partir de los contenidos o saberes, sino de los

desempeños fijados como objetivos de aprendizaje para el alumnado.

En unos casos se habla de **unidades de programación**, en otros casos de **unidades didácticas** y, también, de **situaciones de aprendizaje**, pero, con independencia de su denominación, estas estructuras que componen las programaciones didácticas tienen como objetivo vertebrar, secuenciar y orientar el desarrollo de las competencias específicas de cada área o materia y de los aprendizajes que deberá adquirir el alumnado a partir de los elementos que justifiquen su organización. Es decir, debemos determinar en la programación didáctica cuál va a ser la lógica interna que permita establecer la organización y secuenciación que se va a presentar en las unidades de programación.

Podemos considerar como eje central para la organización de la programación la lógica propia del área o materia, un tema que suscite el interés del alumnado y promueva aprendizajes relevantes, los objetivos de desarrollo sostenible, o una tarea central que permita el desarrollo de un proyecto que motive la reflexión, la investigación y la puesta en marcha de acciones transformadoras del centro o del entorno, entre otros. En muchos casos dependerá del alumnado, la materia y del profesorado del centro en los que se desarrolle la programación.

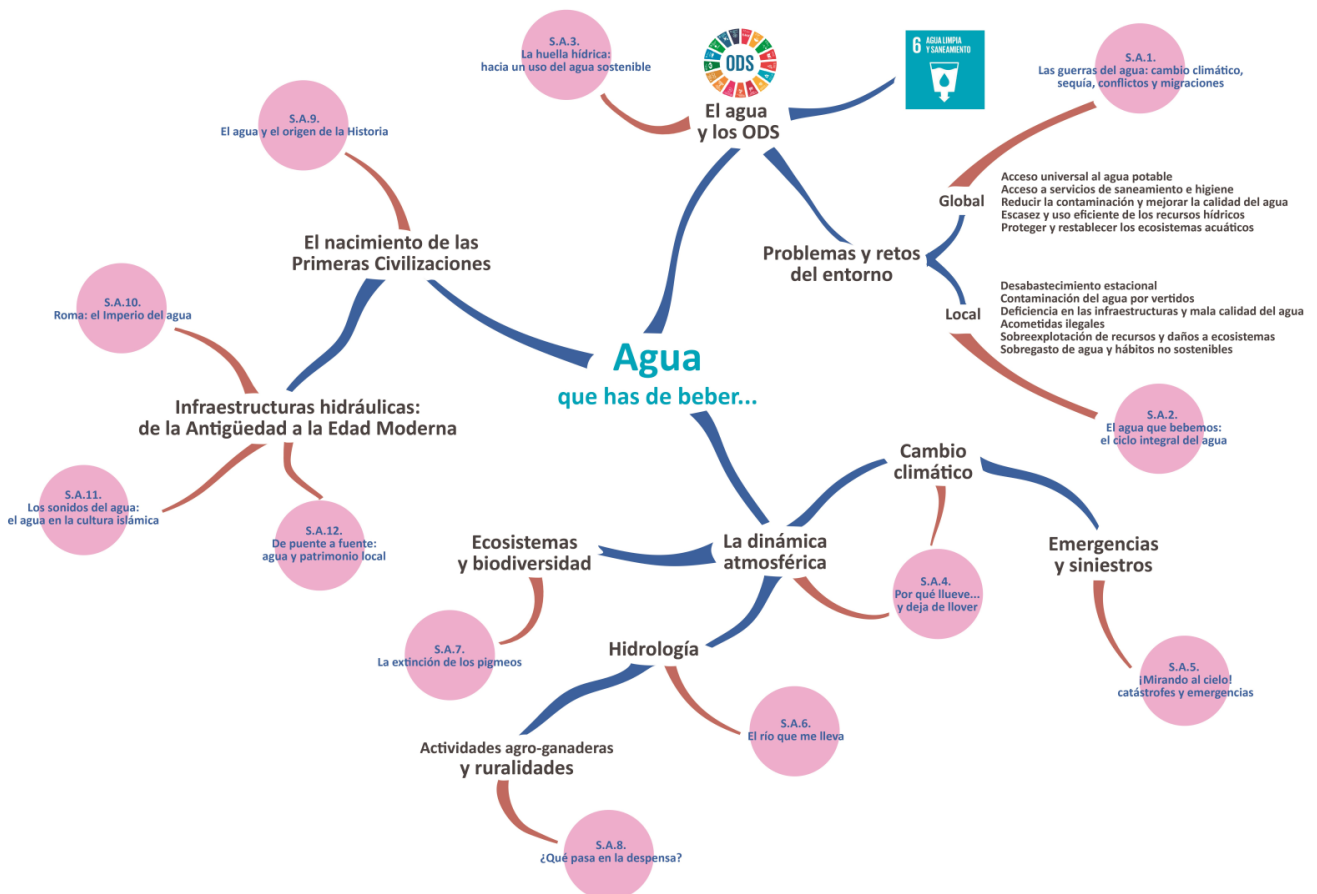


Figura 1: Esquema gráfico de una Programación didáctica articulada desde un tema

En la programación didáctica que se ofrece en la Figura 1 se articulan las unidades de programación alrededor del tema "El agua que has de beber..." de manera que tomando como eje de desarrollo el problema de la escasez del agua se desarrollan un conjunto de unidades de programación que, a su vez, pueden contener una o varias situaciones de aprendizaje.

En el nivel de concreción del currículo en el que se desarrolla la programación de aula, estamos trabajando la aplicación de los principios recogidos en el proyecto educativo a un curso o ciclo y materia, teniendo en cuenta los aspectos específicos del contexto del centro, de su alumnado y de su profesorado.

La estructura básica de una unidad de programación constará de los siguientes elementos:

- Identificación: número y título.
- Competencias específicas. Se determinan las competencias específicas de un área o materia o conjunto de áreas o materias que configuran la unidad de programación.
- Criterios de evaluación. Vinculados con las competencias específicas se seleccionan los criterios de evaluación (no tienen por qué ser considerados todos los criterios que la competencia específica tiene asociados).
- Saberes básicos. Se seleccionan los saberes básicos para cada estructura relacional competencia específica/criterios de evaluación (área o materia).
- Descriptores del perfil de salida vinculados con las competencias específicas.
- Situaciones de aprendizaje que desarrollan la unidad de programación.

Las unidades de programación que van a estructurar el área o materia en un curso o ciclo se concretarán en el aula mediante las **situaciones de aprendizaje**, llegando así al cuarto nivel de concreción curricular. En este sentido, la definición y concreción que se le dé a las situaciones de aprendizaje en el nivel de unidad de programación (antes referido), no llegará a contener, dentro de sus elementos estructurales, aspectos que determinen ese cuarto nivel de concreción curricular y que se refieren a los aspectos intrínsecamente vinculados a un grupo de alumnos concreto, tanto en su aspecto colectivo como individual.

De este modo podríamos ver las unidades de programación como una secuencia ordenada de situaciones de aprendizaje.

3.2. Diseño de la programación didáctica

El objetivo fundamental de la programación didáctica consiste en planificar las intervenciones educativas de manera que se recojan todos los componentes curriculares.

La forma de garantizar la consecución de este objetivo es asegurar que, en el conjunto de las programaciones didácticas de un área o materia en una etapa educativa, se contemplan todos los criterios de evaluación asociados a las competencias específicas. Por lo tanto, en el momento en el que diseñamos las programaciones didácticas deberemos analizar cómo los criterios de evaluación están contemplados en dichas unidades de programación.

Competencias específicas	Criterios de evaluación	U. programación 1	U. programación 2	U. programación 3
Competencia específica 1	Criterio de evaluación 1.1	x		
	Criterio de evaluación 1.2	x		
	Criterio de evaluación 1.3		x	
Competencia específica 2	Criterio de evaluación 2.1			x
	Criterio de evaluación 2.2			x
	Criterio de evaluación 2.3			

Pero, cabe preguntarse, ¿desde dónde debo comenzar? ¿Debo contemplar primero los criterios de evaluación? ¿Es mejor partir de la temática que va a originar el diseño de la programación didáctica?

No existe una respuesta a estas cuestiones, dependerá de la forma de trabajar que pueda tener el equipo docente o el departamento responsable del diseño de la programación. En cualquier caso, lo que sí es necesario es efectuar el análisis que nos permita constatar que mediante el desarrollo de las distintas unidades de programación se van a tratar todos los criterios de evaluación.

Una vez que hemos determinado los criterios de evaluación, "*referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada materia o ámbito en un momento determinado de su proceso de aprendizaje*", que se cubren en cada una de las unidades, podemos establecer los saberes básicos que se movilizan.

Por ejemplo:

2.1. Promover y demostrar un modo de convivencia democrática, justa, respetuosa y pacífica a partir de la investigación y comprensión de la naturaleza social y política del ser humano y mediante el uso crítico de los conceptos de ley, ética, civismo, democracia, justicia y paz.



En el código de colores empleado en la muestra de este criterio de evaluación, se resalta con el color azul la acción (o acciones) correspondientes al qué se quiere evaluar (promover y demostrar), representando la finalidad del desempeño al que se refiere la competencia asociada; el color morado representa qué es lo que el alumnado debe saber y el docente trabajar como contenido. El color verde, por su parte, explicita cómo debe desarrollarse la acción reflejada con anterioridad, que viene detallado en forma del contexto en el que tiene lugar la acción.

Así pues, podemos considerar que, al cubrir todos los criterios de evaluación, estaremos trabajando todas las competencias específicas del área, materia o ámbito. Lo que necesitamos es concretarlos y conectarlos con la realidad del centro para, posteriormente, desarrollar las **programaciones de aula** en forma de situaciones de aprendizaje.

4. La programación de aula. Situaciones de aprendizaje

Los diseños curriculares definen las situaciones de aprendizaje como: situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones asociadas a competencias clave y a competencias específicas, y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas. Estas situaciones de aprendizaje forman parte del conjunto de propuestas que configuran una programación didáctica, ligada a las competencias específicas de la materia y al logro de los objetivos generales de la etapa y del perfil de salida del alumnado.

Las situaciones de aprendizaje representan una herramienta eficaz para integrar los elementos curriculares de las distintas áreas mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad. Para que la adquisición de las competencias sea efectiva, las situaciones de aprendizaje deben estar bien contextualizadas y ser respetuosas con las experiencias del alumnado y sus diferentes formas de comprender la realidad. ([Real decreto 157/2022 de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.](#))

En el contexto de la arquitectura curricular fruto de la LOMLOE, las situaciones de aprendizaje componen el 4º nivel de concreción curricular y permiten la adaptación de la programación didáctica a un grupo concreto de clase. Deberá incluir, por lo tanto, secuencias específicas de actividades, materiales y recursos propios, instrumentos de evaluación concretos y adaptados al alumnado y a sus características.



Vinculación Curricular y con la Programación. Elaborado por el Área de Formación en Línea y Competencia Digital Educativa. [Licencia CC BY-SA.](#)

El enfoque competencial que caracteriza a la LOMLOE implica que el alumnado va a adquirir, de forma progresiva, la capacidad para actuar de forma adecuada y eficaz en diferentes situaciones. Por ello, el desarrollo de una competencia no va a depender exclusivamente de las capacidades que posee el alumno o alumna, sino de las características de las situaciones en las que se va construyendo el aprendizaje. La situación de aprendizaje en la que se movilizan los conocimientos atañe directamente a la adquisición de la competencia, convirtiéndose, por tanto, en una parte esencial del desempeño competencial.

En este sentido, entre los principios y criterios que se deberían considerar en el diseño de las situaciones de aprendizaje, se han de tener en cuenta aquellos que tienen un estrecho vínculo con los desafíos del siglo XXI. Estos retos, para los que ha de preparar la educación, se encuentran reflejados en todos los elementos del currículo. Para conseguir resultados adecuados, los retos y desafíos del siglo XXI subyacen en las competencias específicas y en los contenidos básicos de todas las áreas o materias, convirtiéndose en el eje de las actividades de aprendizaje.

Por tanto, deben ser propuestas abiertas, flexibles, dinámicas y coherentes entre sí, que permitan adaptarse a los distintos ritmos de aprendizaje, aptitudes e intereses y motivaciones del alumnado. Las situaciones de aprendizaje establecen niveles o grados en su ejecución, además de iniciativas



y temáticas variadas, así como diferentes formas de expresión y representación de los aprendizajes. Así, las actuaciones que se lleven a cabo en las situaciones de aprendizaje, requieren utilizar los contenidos vinculados con las distintas competencias, es decir, una tarea de aprendizaje bien diseñada plantea un motivo que da sentido a la tarea, motiva para la acción y crea un contexto, que ofrece las condiciones necesarias para que la actividad vaya progresando según su dificultad gradualmente hacia la meta que se persigue.

4.1. Diseño de las situaciones de aprendizaje

Las situaciones de aprendizaje deben estar contextualizadas, tanto desde los aspectos pedagógicos y didácticos que configuran la programación, el proyecto educativo y curricular y los diversos programas que se desarrollan en el centro escolar, como en el entorno socio-cultural y en las expectativas del alumnado. Son diseñadas por el profesorado, ya que ellos son los que conocen a su grupo-clase y el contexto en el que se desarrolla la enseñanza. Con estas tareas o actividades, el profesorado ha de movilizar diversas competencias y saberes propios de la materia, implicando procesos cognitivos y emocionales y generalizando los aprendizajes de forma significativa. En la mayoría de estas situaciones de aprendizaje confluyen varias competencias, en ocasiones interdisciplinarias. El desarrollo de las tareas o actividades llevadas a cabo implica articular las distintas actuaciones para que se potencien entre sí; son, por tanto, actuaciones que requieren utilizar los contenidos vinculados a las diversas competencias.

Cuando una programación didáctica está constituida por unidades de programación, estas pueden estar estructuradas por una o varias situaciones de aprendizaje. Debemos diseñar las situaciones de aprendizaje con unos objetivos claros y precisos y que integren los saberes básicos contextualizados.

Los principios fundamentales de su diseño se muestran en la siguiente infografía:

Principios de diseño de las situaciones de aprendizaje



Principios de diseño de las situaciones de aprendizaje. Elaborado por el Área de Formación en Línea y Competencia Digital Educativa. [Licencia CC BY-SA](#)

[Descripción textual de la infografía](#)

4.2. Estructura de las Situaciones de Aprendizaje

Las situaciones de aprendizaje se diseñan en un cuarto nivel de concreción curricular. De forma orientativa, se sugiere la siguiente estructura:

- **Datos identificativos:**

- **Título:** Deberá ser informativo, sugerente y motivador.
- **Etapa. Ciclo/curso.** Se indicará la etapa, ciclo o curso al que va destinada la situación de aprendizaje.
- **Vinculación con otras áreas, materias o ámbitos.** Se indicará si se relaciona con otras áreas, materias o ámbitos.
- **Área/Materia/Ámbito.** Relación con la programación. Indicación de las áreas o materias a las que compete o que están vinculadas con ella. Inserción en la programación y en el período de evaluación con el que corresponde (unidad de programación y trimestre).
- **Descripción y finalidad de los aprendizajes.** Se describirán de forma clara qué aprendizajes competenciales se pretende que el alumnado adquiera en relación con la situación de aprendizaje. Se describirán asimismo las intenciones educativas: el para qué, qué se promueve con la situación de aprendizaje y su conexión con los

retos del Siglo XXI.

- **Contexto y espacios de aprendizaje.** Se indicarán los escenarios de aprendizaje (familiares, académicos, socio comunitarios, etcétera) en los que se va a desarrollar la situación de aprendizaje, así como cualquier otro elemento contextual relevante, relacionado con los sujetos o el entorno.
- **Temporalización.** Se indicará el número de sesiones necesarias para la implementación de la situación de aprendizaje o trimestre.
- **Conexión con los elementos curriculares.**
 - **Descriptorios operativos del Perfil de salida.** Se enumeran los descriptorios operativos, que correspondiendo con el perfil de salida, más se ajustan a la situación de aprendizaje que estamos proponiendo.
 - **Objetivos de etapa.** Objetivos de etapa que están directamente relacionados con la situación de aprendizaje.
 - **Competencias específicas.** Especificando si son varias las áreas o materias a las que se refiere. Se extraen de la propia materia a la que hacemos referencia.
 - **Criterios de evaluación.** Especificando si son varias las áreas o materias a las que se refiere. Se extraen de la propia materia a la que hacemos referencia.
 - **Saberes básicos.** Especificando si son varias las áreas o materias a las que se refiere. Se extraen de la propia materia a la que hacemos referencia.
- **Metodología.** Se enumeran los métodos, técnicas, estrategias y modelos pedagógicos más significativos que se desarrollan en la situación de aprendizaje, así como el rol que deberá adoptar el docente, es decir, como guía, facilitador, etcétera. Entre las opciones que podemos utilizar se pueden presentar las siguientes: aprendizaje basado en el pensamiento, aprendizaje basado en problemas, aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje cooperativo, aprendizaje-servicio, clase invertida, etcétera.
- **Secuencia competencial.** Se enumeran las tareas, actividades y estrategias que van a permitir resolver el reto, el problema o desarrollar el producto final. Se establecerá una secuencia coherente que desarrolle procesos y productos intermedios y finales, incluyendo actividades de evaluación. En cada una de las tareas se describe el producto evaluable, las herramientas o instrumentos de evaluación y los recursos humanos y materiales.
- **Recursos.** Conjunto de recursos humanos y materiales que son necesarios para la realización de la situación de aprendizaje.
- **Productos evaluables.** Productos que deberá elaborar el alumnado en el desarrollo o a la finalización de la situación de aprendizaje.
- **Técnicas e instrumentos de evaluación.** Se indicarán los instrumentos y técnicas empleados para evaluar.
- **Evaluación de la situación de aprendizaje.** Descripción de las técnicas, instrumentos y situaciones de evaluación. Se integran en la secuencia competencial de actividades de acuerdo a los criterios de evaluación. Debe permitir mostrar el desarrollo y adquisición de los aprendizajes competenciales por parte del alumnado y la propia situación de



aprendizaje.

- **Anexos.**
- **Fuentes documentales.**

En el curso "Situaciones de aprendizaje para el desarrollo de competencias" se podrá profundizar en su diseño con el fin de garantizar que su puesta en práctica en el aula permita la adquisición y desarrollo de las competencias clave del perfil de salida al término de la enseñanza básica.

Ejemplificación

A continuación mostramos un ejemplo de una situación de aprendizaje, en el que se muestran las relaciones con los distintos elementos del currículo.

- “
- [Documento descriptivo de la situación de aprendizaje "El bosque de la concordia" y sus anexos](#) (pdf).
 - [Desarrollo de la situación de aprendizaje "El bosque de la concordia"](#) (exeLearning)