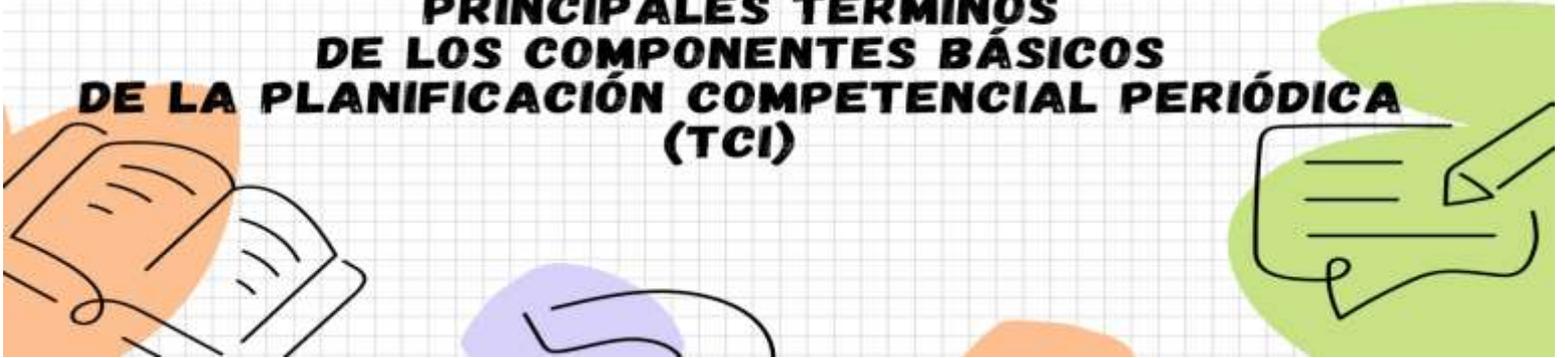




## GLOSARIO:

### PRINCIPALES TÉRMINOS DE LOS COMPONENTES BÁSICOS DE LA PLANIFICACIÓN COMPETENCIAL PERIÓDICA (TCI)



Describe lo que se espera que el estudiante logre efectivamente como aprendizaje especificando los criterios que permitirán valorar el grado de desarrollo de cada competencia. Para elaborarlos el docente se apoya en el perfil de egreso, los perfiles de tramo, las progresiones y la competencia específica para definirlos.

Por ejemplo, un posible criterio de logro:

Infiere ideas y conceptos no explicitados en el texto.

Referencia curso : Edux. Ceibal. [ANEP: hacia una transformación curricular integral](#)



## CRITERIOS DE LOGRO



Las Competencias generales son habilidades esenciales que deben ser adquiridas para un desarrollo integral personal, social y profesional. Implican aplicar conocimientos, tomar decisiones y resolver problemas tanto en contextos académicos como cotidianos, preparando al alumnado para desafíos dentro y fuera del aula.

Un ejemplo:

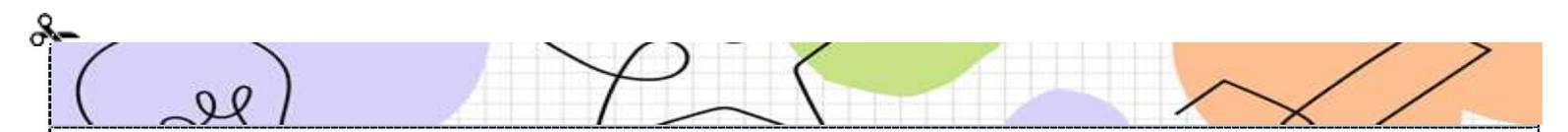
C.E 8.1. Estimula la capacidad de producción de textos creativos propios para desarrollar la identidad a través de la escritura.

Referencia curso : Edux. Ceibal. [ANEP: hacia una transformación curricular integral](#)



## COMPETENCIAS GENERALES



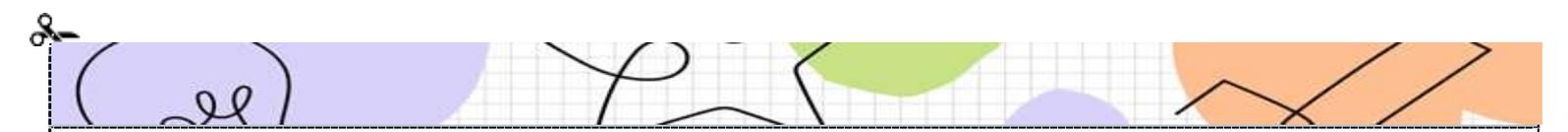


Surgen del aterrizaje de las competencias generales en cada unidad curricular. La forma de desarrollar las competencias es propia del contexto y se requiere que las competencias generales, se contextualicen en las particularidades de las unidades curriculares. No es igual la competencia comunicación en Biología que en Literatura, se necesitan competencias específicas con metas de aprendizaje propias.

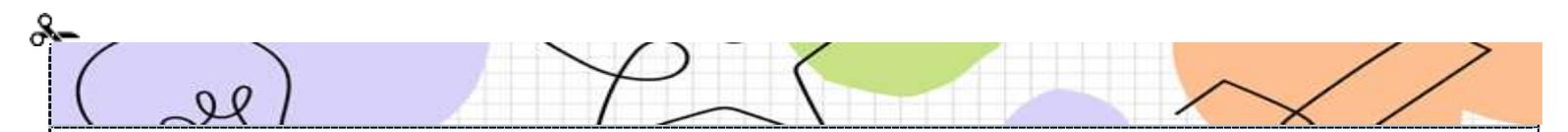
Veamos un ejemplo:

CE4. Desarrolla procesos cognitivos y afectivos en el acto de comunicación y expresión para la potencialización de diferentes lenguajes y medios de comunicación. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Comunicación, Relacionamiento con los otros.

Referencia curso : Edux. Ceibal. [ANEP: hacia una transformación curricular integral](#)



## COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

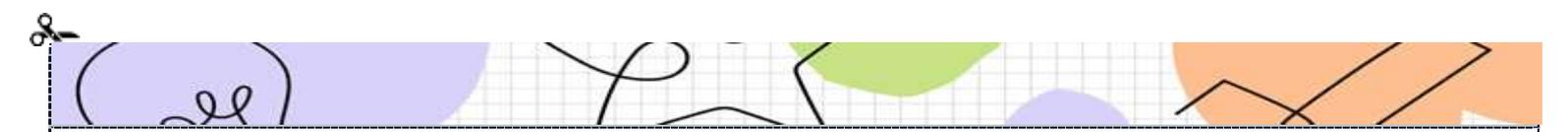


Conjunto de contenidos que intervienen para el logro del aprendizaje previsto. Proviene de los programas de las unidades curriculares. Al establecer la relación de los contenidos disciplinares con el aprendizaje esperado, es importante pensar cuáles contenidos necesitarán enseñar previamente y cuáles serán abordados como necesidad para resolver las situaciones de aprendizaje.

Un ejemplo:

Reconocer y analizar las principales características del Haikú, contenido, forma lingüística y métrica.

Referencia curso : Edux. Ceibal. [ANEP: hacia una transformación curricular integral](#)



## CONTENIDOS





Las metas de aprendizaje describen claramente lo que el docente se propone que los estudiantes conozcan, comprendan y sepan hacer como resultado de las actividades de aprendizaje y enseñanza en el contexto particular; es decir, deben pensarse en contexto y el docente tiene la autonomía necesaria para elaborarlas atendiendo a las características y singularidades de sus estudiantes. Se deben explicitar a los estudiantes como también se pueden crear y acordar con ellos.

### Estructura de una meta de Aprendizaje

Los sujetos (plural) que desarrollarán  
la meta de aprendizaje



el desarrollo del proceso cognitivo de forma prospectiva,  
(verbo de acción en futuro) y el contenido conceptual (a partir de...)



finalidad de la acción (lo que el docente espera en contexto)

Referencia curso : Edux. Ceibal. [ANEP: hacia una transformación curricular integral](#)



## METAS DE APRENDIZAJE



“La evaluación entendida como una oportunidad para que los alumnos pongan en juego sus saberes, visibilicen sus logros y aprendan a reconocer sus debilidades y fortalezas como estudiantes, además de cumplir la función “clásica” de aprobar, promover, certificar”.

Anijovich, R y Cappelletti, G. (2019)  
La evaluación como oportunidad. Cap.1

La evaluación debe ser formativa, es decir, una herramienta de aprendizaje que permite a docentes y estudiantes **identificar necesidades, logros y dificultades** en relación a los objetivos de aprendizaje.

Se elaboran materiales que permitan visualizar el grado de desarrollo logrado o que van logrando los estudiantes.

Se utiliza la evaluación para “ayudar a aprender”.

Se presentan actividades que promueven desempeños visibles en los estudiantes. Con las evidencias recolectadas se emite un juicio de valor acerca del grado de desarrollo de competencia de los estudiantes y el nivel de logro en los aprendizajes esperados.



## EVALUACIÓN



## Ajuste Razonable

El “ajuste razonable” se refiere a las modificaciones y adaptaciones necesarias y adecuadas para garantizar que las personas con discapacidad puedan ejercer sus derechos humanos y libertades fundamentales en igualdad de condiciones con los demás. Según la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, estos ajustes no deben imponer una carga desproporcionada o indebida. La razonabilidad de un ajuste se evalúa de acuerdo a la relevancia y eficacia del mismo en el contexto específico y los objetivos que se buscan alcanzar. Este concepto es complementario al derecho a la accesibilidad y está diseñado para atender las necesidades particulares de cada persona y su entorno.

## Barreras para el Aprendizaje y la Participación

Las "barreras para el aprendizaje y la participación" (BAP) surgen de la interacción entre las características individuales de los estudiantes y las condiciones de su contexto educativo. Estas barreras pueden incluir factores físicos (como la falta de accesibilidad en el entorno), sociales (como la discriminación o el estigma), o pedagógicos (como métodos de enseñanza que no consideran la diversidad funcional). En la educación inclusiva, el enfoque se centra en identificar y eliminar estas barreras, permitiendo que todos los estudiantes, independientemente de sus circunstancias, tengan igualdad de oportunidades para participar y aprender.

Esta perspectiva desafía la visión tradicional que considera las dificultades de aprendizaje como deficiencias en el estudiante, y, en cambio, promueve la comprensión de que las diversidades son parte natural de la condición humana y deben ser atendidas adecuadamente para permitir un aprendizaje efectivo.

[Circular 3760](#)



# AJUSTES RAZONABLES



El Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) es un enfoque didáctico - pedagógico que puede considerarse como “(...) un enfoque basado en la investigación para el diseño del currículo –es decir, objetivos educativos, métodos, materiales y evaluación- que permite a todas las personas desarrollar conocimientos, habilidades y motivación e implicación con el aprendizaje”. Su principal cometido la inclusión y accesibilidad en la educación.

Se basa en tres principios fundamentales que surgen de la neurociencia:

1. **Múltiples formas de representación:** Proporcionar información de diferentes formas (texto, imágenes, videos) para abordar las diversas necesidades de los estudiantes.
2. **Múltiples medios de acción y expresión:** Permitir que los estudiantes demuestren su comprensión de diversas maneras (escritura, presentaciones, debates) según sus habilidades y preferencias. Requiere de estrategias.
3. **Múltiples formas de compromiso:** Ofrecer opciones para motivar a los estudiantes y mantener su interés en el aprendizaje. Aquí se hace presente la dimensión afectiva.

El DUA se centra en la flexibilidad del currículo y la personalización del proceso de enseñanza para atender a la diversidad de los estudiantes, incluyendo a aquellos con discapacidades o diferentes estilos de aprendizaje.

*“La educación para todos no solo significa que todos los estudiantes estén en el sistema educativo y en las aulas, sino que todos aprendan y lleguen al máximo de su desarrollo. Para que la educación sea para todos, y no más para unos que para otros, tiene que tener en cuenta las diferencias y buscar modelos, metodologías y respuestas didácticas que permitan y lograr los objetivos educativos a todos los alumnos.”*

Carmen Alba Pastor (2012)

Webgrafía recomendada: [A la medida de cada uno: Diseño Universal del Aprendizaje](#)



**DISEÑO UNIVERSAL DEL APRENDIZAJE**



Una situación de aprendizaje es un enfoque educativo que involucra a los estudiantes en experiencias prácticas y significativas para adquirir conocimientos y habilidades. Debe ser diseñada de manera que promueva el aprendizaje activo y la participación de los estudiantes. Las situaciones de aprendizaje culminan con un producto final, un producto final en el contexto de una situación de aprendizaje es una culminación o resultado tangible de las actividades realizadas por los estudiantes.

Algunos ejemplos pueden ser: presentaciones multimedia, informes escritos, maquetas, experimentos, obras de arte, proyectos de investigación, debates, programas de computadora, entre otros. Estos productos finales demuestran la comprensión y aplicación del contenido aprendido y permiten a los estudiantes mostrar su creatividad y habilidades en un formato concreto y significativo.

En las situaciones de aprendizaje se describen las actividades a proponer, estrategias de enseñanza, recursos, tiempo estimado.

*¿Qué actividades voy a planificar para lograr mis metas de aprendizaje?*

*¿Qué actividades se promueven en la propuesta de enseñanza para la construcción y apropiación del conocimiento que permita el logro de los aprendizajes de todos los estudiantes?*

*¿Qué procesos cognitivos están involucrados en estas actividades?*



## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE



Administración Nacional de Educación Pública [ANEP]. (2022a). Marco Curricular Nacional 2022. ANEP.

Administración Nacional de Educación Pública [ANEP]. (2022b). Progresiones de Aprendizaje. ANEP.

Administración Nacional de Educación Pública [ANEP]. (2023a). Componentes básicos para una planificación competencial periódica.

Administración Nacional de Educación Pública [ANEP]. (2023a). Innovación pedagógica en el marco de la TCI.



## REFERENCIAS