

¿Planear significa tener éxito en nuestras clases?

Ana María Guillen García

Claudia Morales Briño

Manuel Cazares Mendoza

Eder Pedro Méndez Hernández

“Los planes, tratados como esquemas flexibles para actuar en la práctica, proporcionan seguridad al docente. El plan previo es el que permite, aunque parezca lo contrario, lograr un marco para la creatividad e improvisación del profesor”.

El principal beneficio de la planeación es que fuerza a las personas a pensar.

John L. Thompson

Un plan de uso contempla distintos pasos que definitivamente son imprescindibles al momento de planificar una lección, un curso o un programa curricular.

El plan de clase se convierte en la guía que debemos seguir de acuerdo con objetivos, metas, habilidades o competencias que queremos desarrollar en nuestros alumnos. De ahí que el objetivo y el problema a resolver es el punto de inicio que siempre debemos considerar. Esto se concibe no sólo con abordar el tema que tenemos que desarrollar sino también la relación existente entre las actividades, los momentos de la clase, el material didáctico, los medios electrónicos, el tiempo designado a cada actividad y la interacción que se da entre los estudiantes. Por ello, no sólo los contenidos son importantes, el plan de uso se convierte sólo en la guía temática de lo que podría pasar en la clase, ya que no existe fórmula mágica para adivinar si lo que planeamos se cumplirá paso a paso como deseáramos. Muchas veces no se consideran los objetivos, el conocimiento previo y las necesidades de los alumnos; la sinergia del grupo, el contexto educativo, la interacción que se da entre ellos y el tiempo que cada uno toma para resolver una actividad. Por ello, como docentes tenemos que conocer a nuestros alumnos, sus características, perfiles, gustos y personalidades con la finalidad de

ayudar a planear lo que cada grupo necesita. Muchas veces un plan clase puede dar diferentes resultados dependiendo de las características de cada grupo.

Normalmente cuando entregamos el plan de clase, planteamos nuestros objetivos (los cuales deben ser observables, claros y precisos), pero al final de la sesión nos quedamos con la idea que lo que propuesto en los objetivos no se alcanzó de la mejor manera. Por lo tanto, debemos replantear dichos objetivos, de manera que se alcancen satisfactoriamente. Desafortunadamente, el tiempo con el que cada profesor cuenta para abordar un tema es muy limitado, sin embargo, podemos replantear objetivos y conectar el mismo tema con otro que tenga relación y así lograr nuestras metas.

Una vez que planteamos los objetivos o propósitos educativos, lo que sigue es la modalidad y orientación de uso que se pretende adoptar y etapa o etapas del proceso instruccional. En caso de que nuestro plan de uso contemple la utilización de un software es necesario determinar el uso de éste, el cual parte del proceso de instrucción apoyará.

Dentro del proceso instruccional siempre se deben tomar en cuenta: 1) las actividades previas a la instrucción, en donde se hace un primer acercamiento al tema ya sea por medio de la contextualización o la motivación; 2) la presentación de la información, en donde proveemos al estudiante de los contenidos, la práctica, la reflexión y la repetición; 3) finalmente las actividades de seguimiento, las cuales pueden ser de remediación o de enriquecimiento.

Cada una de estas etapas debe relacionarse con las demás, las tres etapas deben tener cohesión y coherencia, de modo que se integren naturalmente, que tengan sentido para los alumnos y por medio de las mismas se logre el proceso de enseñanza-aprendizaje. Si nuestro plan de uso contempla la utilización de un software, lo más seguro es que se utilice en la segunda etapa como práctica para apoyar a la reflexión, de modo que el estudiante construya las conexiones entre los conceptos y determine sus relaciones a través del aprendizaje por descubrimiento.

Es importante que antes de la adquisición de un software con fines específicos, se tomen en cuenta los requerimientos técnicos, es decir, cuáles deben ser las particularidades que tendrá el equipo para la correcta ejecución de un programa. Tomando en consideración estas disposiciones el programa podrá correr sin ningún contratiempo, entre los aspectos a considerar tenemos el sistema operativo con el cual es compatible (*Mac* o *Windows*), el tipo de procesador puede ser desde *Pentium* hasta *Intel core 2*, memoria RAM que puede ir de 32Mb hasta 3Gb y espacio en memoria del disco duro; adicional a estos requerimientos de

ejecución podemos necesitar dependiendo de las demandas del software, algunos equipamientos adicionales como lector de CD-ROM y DVD, visor de SVGA y contar con tarjeta de sonido *Sound Blaster*.

Cabe mencionar que una vez adquiridas las licencias de manejo del software estas pueden venir con la garantía de actualización gratuita o con descuento en el pago por actualización del programa, por lo cual, será necesaria una conexión de internet, lo que implica contar con un modem que permita la navegación rápida para entrar al servidor requerido y de esta manera se puedan descargar sin contratiempos las actualizaciones. En algunas ocasiones se pueden adicionar hardwares como impresora, para obtener de forma tangible la información vertida en software y escáner para reforzar la información por medio de documentos o imágenes.

Dentro de un buen plan de uso, un elemento que se debe considerar y que no es menos importante, es la infraestructura técnica con la que se debe contar para poder llevar a cabo las actividades académicas programadas; es decir, independientemente del tema y la materia que se esté impartiendo, para que los alumnos puedan investigar, analizar y navegar, es necesario contar con laboratorios de cómputo, aulas virtuales o salas multimedia y conexión a Internet en la escuela y si cuentan con computadora es mejor, ya que los alumnos pueden realizar actividades de refuerzo extraclase.

Por lo tanto, el conocimiento del contexto educativo es fundamental para poder hacer una planeación adecuada y acorde con los objetivos perseguidos en los planes y programas de estudio. Muchos colegios no cuentan con estos medios electrónicos. Por lo que hay que adecuarse a los recursos existentes para instruir a los estudiantes con los elementos con que se cuenta.

Todas nuestras sesiones deben formar parte del *syllabus* o programa del curso, en donde cada uno de los planes de uso o *lesson plans* se integren para llegar a un objetivo general. Es necesario tomar en cuenta los tiempos, cuánto durará cada sesión y cómo se organizará la información, de modo que se vayan cubriendo pequeños objetivos alrededor del objetivo general. Las actividades previas y las actividades posteriores servirán de encuadre a las actividades de presentación de la información.

Nuestra experiencia sobre la relevancia del plan de uso

Cuando los docentes impartimos una clase de un contenido determinado, esté no se realiza de forma azarosa sino que partimos de nuestros planes y programas de estudios establecidos, los cuales retomamos para la elaboración de nuestro plan anual de trabajo y dosificación temática de los contenidos. Por lo tanto, diseñamos nuestros planes semanales de trabajo; en las sesiones especificamos la forma en el que desarrollaremos el tema.

Para el empleo de un software evidentemente es necesario tomar en cuenta los estilos de aprendizaje de la mayor parte del grupo y la forma en sé que aplicará el ciclo de aprendizaje correspondiente; es decir, el aprendizaje se obtiene de manera gradual a partir de una serie de etapas David Kold, (1984) para que realmente se llegue a un aprendizaje significativo. Al poner en práctica un software educativo dentro de las sesiones escolares consideramos que aspectos abordaremos del software (los contenidos), hasta donde profundizaremos, (considerando los propósitos de la sesión), como se explorará el software, en que etapa del ciclo se retomará el programa y que parámetros consideraremos para evaluar el aprendizaje de los alumnos.

Un ejemplo de uso es cuando en la materia de Geografía utilizamos el software de la Tierra, que es una enciclopedia interactiva; primero planteamos que contenidos se pueden desarrollar con el *Z multimedia*, en función de los propósitos planteados un ejemplo sería el tema vulcanismo, siendo el propósito conceptual: Que los alumnos comprendan las características de las erupciones volcánicas y logren diferenciar los distintos tipos de edificios volcánicos a partir del material arrojado por la erupción. Posteriormente la etapa del ciclo de aprendizaje en que se utiliza el software, en este caso conceptualización y generalización (ciclo de aprendizaje de David Kolb, 1984). Se pretende que los alumnos logren reconstruir el concepto de vulcanismo y sus diferentes tipos de erupciones. La exploración que se realizará del software será de manera individual y guiada de los diferentes tipos de volcanes, ya que por medio del simulador de la enciclopedia se reproducirán las seis diferentes explosiones y una evaluación por medio de una rúbrica donde se verifique si persisten algunas dudas, inquietudes y si realmente se alcanzó el propósito planteado.

Conclusiones

La planificación de la enseñanza, aunque sabemos que es una actividad obligada y necesaria que perfecciona nuestra práctica, representa para muchos de nosotros un asunto tedioso al que nos cuesta trabajo enfrentarnos. Convertirla en un aliado es una acción rutinaria pero reflexiva que debe guiar, facilitar nuestra tarea y por consiguiente dignificar nuestro trabajo como profesionales de la educación. Sin embargo, necesitamos asumir una postura firme y comprometida hacia esta tarea y de ser posible, que ésta sea perfectible a través de un trabajo colegiado.

Para desarrollar planes de uso bien estructurados es necesario conocer sus componentes y entender la importancia de cada uno de los elementos que lo conforman. Como se mencionó al principio, los planes de uso suelen ser más útiles para los docentes no experimentados, en el sentido de que crean una conciencia sobre los elementos que son indispensables tomar en cuenta para

impartir una clase exitosa. Una vez que el docente ya cuenta con cierta experiencia, será más fácil que organice su proceso instruccional de forma integral y que vaya elaborando mejores planes de uso, donde desarrolle sus propios formatos de acuerdo a necesidades e intereses.

Referencias:

Kolb, D. (1984). *Ciclos de aprendizaje*. Recuperado el 5 de noviembre de 2009 de

http://www.meciba.cl/sitio/down_pg/ciclo.htm

Gandará, M. (1999). *Lineamientos para la elaboración de planes de uso de programas de cómputo educativo*. Recuperado el 1 de noviembre de 2009 de

http://cecte.ilce.edu.mx/campus/file.php/58/sesion15/lec_rec/gandara_lineamientos.doc