



COLECCIÓN  
DIDÁCTICA

# Didáctica General

Prentice  
Hall

Coordinadores:  
Antonio Medina Rivilla  
Francisco Salvador Mata

## 3. La programación didáctica

Programar consiste en fijar las diversas partes o elementos de una acción determinada. Es una declaración previa o proyecto de lo que se piensa hacer, supone anticiparse de modo reflexivo al proceso educativo de un grupo concreto de alumnos. La palabra *programación* sugiere un mayor detalle de lo que se planea o planifica. Su finalidad es evitar la improvisación de las tareas docentes.

### 3.1. Conceptualización y características

La programación (de aula) puede entenderse como un proyecto de acción inmediata que, incardinada en el proyecto curricular, contextualiza y ordena las tareas escolares de un determinado grupo de alumnos, estableciendo objetivos, seleccionando contenidos, adecuando metodologías y verificando los procesos educativos (Gallego, 1997). La programación, como planteamiento previo de una actividad en sus diversas fases y componentes, puede ser considerada, en el ámbito de la escuela, como una acción que se desarrolla conjuntamente entre profesores y alumnos, para sistematizar y ordenar el trabajo escolar, en definitiva, para planificar una acción educativa inmediata.

Toda programación pretende adaptar el proyecto pedagógico de un centro a las características concretas de un grupo de alumnos, constituyendo, por tanto, un núcleo operativo básico en torno al cual se establecen las orientaciones organizativas y didácticas de la acción docente en el aula.

Las notas más características de una programación didáctica pueden concretarse en las siguientes:

- a) *Coherencia*. La programación forma parte de un diseño planificador más amplio, con el que guarda relaciones mutuas de dependencia e información. Proyecto de centro y programación de aula se implican mutuamente en un proceso educativo continuo.
- b) *Contextualización*. La programación ha de tener como referente inmediato el contexto educativo al que se dirige, las características y peculiaridades del grupo-clase donde se pondrá en marcha.
- c) *Utilidad*. La programación de aula busca una utilidad real y no superar, simplemente, una exigencia burocrática más.
- d) *Realismo*. No podemos ignorar que a la fase de diseño didáctico sigue otra de desarrollo y evaluación. Por tanto, lo que se programe debe ser realizable.
- e) *Colaboración*. La consideración del profesor como miembro activo de un equipo docente supone aceptar la necesidad de un trabajo colaborativo. Estamos invitados a abandonar la cultura del individualismo para instalarlos en el marco de la cooperación y del trabajo compartido.

- f) *Flexibilidad*. La programación está pensada para orientar la práctica educativa, no para condicionarla. Su carácter flexible permitirá que pueda ser ajustada a las exigencias de cada jornada.
- g) *Diversidad*. La programación de aula puede articularse alrededor de diferentes técnicas didácticas, que no necesariamente han de tener la estructura de una unidad didáctica. Las tareas del aula pueden organizarse en torno a proyectos de trabajo, centros de interés, tópicos, etc.

### 3.2. Componentes básicos

Toda programación didáctica incluye una serie de elementos esenciales: los objetivos, los contenidos, la metodología (actividades), los recursos didácticos y la evaluación.

#### Los objetivos

Constituyen el *para qué* de la programación didáctica. Tienen un contexto referencial claro: los objetivos generales de la etapa, que no son ni directa ni unívocamente evaluables; de ahí la necesidad de concretar éstos en otros más precisos: los objetivos didácticos, los cuales señalan los aprendizajes concretos que los alumnos han de conseguir.

#### Los contenidos

Éstos, que hacen referencia al *qué enseñar*, son el conjunto de informaciones (datos, sucesos, conceptos, procedimientos, normas, etc.) que se enseñan y se aprenden a lo largo del proceso educativo. El desarrollo de las capacidades pasa por trabajar los distintos tipos de contenido. Dichos contenidos serán tanto más adecuados y funcionales cuanto mejor contribuyan a alcanzar los objetivos propuestos. Éstos contenidos deben recibir un tratamiento integrado en cada programación, aunque en los Decretos de Enseñanza se nos presenten organizados en torno a áreas de aprendizaje y se estructuren, a su vez, por bloques temáticos.

#### La metodología

Las decisiones metodológicas representan el *cómo enseñar*. La metodología es el camino por medio del cual se pretenden conseguir los objetivos previstos. Incluye, pues, las actividades (tareas) o actuaciones de toda índole que los alumnos deben realizar para llegar a alcanzar los objetivos previstos y dominar los contenidos seleccionados. Es importante disponer de un amplio y variado repertorio de actividades para poder atender –sin dificultades añadidas– el estilo y ritmo de aprendizaje de cada alumno.

Para Driver y Oldham (1986) la implicación más importante del modelo constructivista en el diseño curricular consistiría en concebir el currículo no como un conjunto de conocimientos y habilidades, sino como un programa de actividades, a partir de las cuales se puedan construir y adquirir aquéllos. En este sentido, según el momento que ocupen en la secuencia didáctica, se ha diferenciado entre tres tipos de actividades (Gil, 1987):

- 1) *Actividades de iniciación*, cuyo objetivo sería generar interés y motivación por el tema, así como explicitar las ideas de los alumnos en relación con los contenidos de trabajo.
- 2) *Actividades de desarrollo*, orientadas a la construcción y adquisición significativa del conocimiento, que incluyen: introducción y aplicación de conceptos y procedimientos, elaboración e interpretación de representaciones gráficas, resolución de problemas, realización de trabajos prácticos, manejo de bibliografía, elaboración de informes, etc.
- 3) *Actividades de acabado*, orientadas a la elaboración de síntesis, esquemas, mapas conceptuales, evaluación de los aprendizajes del alumno y problemas que queden planteados.

Una información completa sobre los aspectos metodológicos puede verse en los Capítulos 6, 10, 11 y 12 de este manual.

## Los medios y recursos didácticos

Toda programación requiere el uso de unos materiales para su puesta en marcha. Hemos de prever con antelación *con qué enseñar*. Los alumnos deben disponer de los materiales y recursos necesarios para poner en práctica el proyecto pedagógico del centro. El objetivo no es la utilización preferente de tal o cual medio, sino la potencialidad educativa que el manejo de este o aquel recurso pueda provocar en el alumno.

## La evaluación

La evaluación de la programación persigue tomar decisiones en torno a una determinada intervención docente, con un grupo concreto de alumnos, para comprobar su eficacia. Pero dicha evaluación no debe restringirse sólo a la valoración del rendimiento de los alumnos, sino que habrá de abarcar, además, la evaluación de la práctica del profesor y la evaluación de la programación misma como técnica didáctica. El análisis debe enfocarse, pues, desde una triple perspectiva:

- a) *Evaluación del diseño*. Es el momento de reflexionar sobre su adecuación, coherencia, flexibilidad, funcionalidad, posibilidad de realización, etc.
- b) *Evaluación del desarrollo o puesta en práctica*. La reflexión continua sobre el desarrollo del proyecto es un requerimiento profesional que permite ajustar las ayudas pedagógicas a las necesidades del alumnado.
- c) *Evaluación del impacto o efectos producidos*. Una reflexión última sobre el diseño y el desarrollo del proyecto, por un lado, y la comprobación de los aprendizajes, por otro, nos dará las claves suficientes para poder determinar la viabilidad del proyecto.