... Didáctica segundo, guión número uno. Confección de un diseño de programación. ... Confección de un diseño de programación. ... A lo largo de este guión radiofónico, vamos a tratar de condensar en algunas consideraciones prácticas aquellos contenidos ya tratados en la asignatura en sus dos primeras unidades didácticas. Si recordáis, versaban sobre el tema de la programación de la enseñanza y analizaban en profundidad tanto los soportes teóricos...

históricos, como los funcionales de esta actividad tan esencial en todo proceso de enseñanza, bien estructurado didácticamente. Profesor, dos cosas, por favor, antes de empezar. En primer lugar, me parece un empeño osado el intentar condensar en este escaso tiempo de radio toda la problemática inherente al tema de la programación. Y en segundo lugar, me parece esencial una clarificación inicial del propio concepto de programación, previa al intento de pasar a la construcción del diseño que vamos a tratar hoy. Desde luego, totalmente de acuerdo. Por ejemplo, profesor, ¿qué es programar y en qué se diferencia de enseñanza programada? Podemos intentar, como decís, esta clarificación. En primer lugar, es mejor desechar de antemano la pretensión de abarcar ahora todo el tema de la programación. Vamos a tratar de ser lo más concisos y breves posible para señalar tan solo sus puntos claves. En segundo lugar, aclarando el concepto, ¿os diría que la programación es un concepto de la educación? ¿Es un concepto de la educación? ¿Es un concepto de la educación?

desde luego programar no es llegar a un texto programado. Algunos compañeros tuyos de curso llegaron sin embargo a confundirlo en las pruebas a distancia correspondientes a la primera unidad. Tampoco se trata de llegar al programa oficial, es decir, la programación no es la tarea que realiza el ministerio cuando decide los programas oficiales. Programar es algo más sencillo que todo eso. Se trata tan sólo de hacer un boceto de lo que se pretende. Se trata de adelantar el qué y el cómo de lo que se va a desarrollar a lo largo del proceso de enseñanza que se inicia, ni más ni menos. De todas formas sigue sin estar claro. No es lo mismo que elaborar un programa oficial ni es elaborar un texto programado. ¿Por qué? Digo que no es lo mismo programar que hacer un programa oficial, puesto que en este caso se trata de confeccionar ese programa oficial con el que el docente se topa con el que se ha hecho el programa oficial. Y no se topa al comienzo del curso. Ese programa corresponde a la programación.

dada por los organismos oficiales. Es su versión de lo deseable en cada materia, objetivos oficiales de aprendizaje y que se pretende como universalmente aplicable a todo el país. El docente programador puede partir de él como punto de referencia para elaborar su propia programación. Al programa oficial añade el docente su propia versión de lo deseable para su clase, conjugándolo con lo posible y lo más eficaz a la vista de sus propias posibilidades, de las características de los alumnos y del material que el centro pone a su disposición. Si le parece, profesor, vamos a concretar. Entiendo entonces que programar es algo así como dibujar el boceto de lo que se va a hacer, haciendo una clara especificación de cómo habrá de realizarse. Tal como el proyecto de una construcción. El proyecto refleja la imagen del edificio futuro que se quiere realizar y, junto a tal objetivo, se hace constar la forma de realizarlo, los materiales que empleamos… ¿Por qué no va aocar un sistema con la cual se va a utilizar el conflicto tecnológico y también Voros. y la prueba de riesgo potencial, como me escribían que el contenido se observa como simplemente formado por premios que se mueven las reyes deitar al poder o con barrio que en que adquisitados los padres tienen

para hacer clases de部is este tipo de mundos o a那些 så plots que es lo que el qualche questoOy scell 라 robar cada att gemitato que por eco venía se me acercan sobre el準備 del proyecto

Bien, creo que ya está claro. Quizá os preguntéis también el por qué de tanta insistencia en el tema de la programación, incluido recientemente en todos los cursillos de pedagogía. En mi opinión sucede que hemos descubierto la importancia de la racionalización de las tareas educativas. Hemos superado el endiosamiento del educador para convertirlo en un trabajador de la enseñanza. Ya no posee recetas ni fórmulas, ya no vive de rentas de su propia capacidad de improvisar. Es algo tremendamente positivo a mi manera de ver. En el fondo, si intentamos hacer una pedagogía adecuada al alumno y a la situación concreta en que se aplica, hay que identificar sus características e introducirlas en la propia estructura del proceso de enseñanza. Si me permite, acabo de leer un folleto sobre programación de José Bernardo Carrasco, donde él justificaba la programación. Y aquí, en el fondo, se presenta la programación de cara a los maestros de la siguiente manera. Me gustaría preguntaros si en vuestra...

actuación no programada sabéis exactamente los objetivos conseguidos con todos y cada uno de los alumnos, si habéis sabido dosificar los conocimientos según las aptitudes de cada cual, si tenéis conseguida su participación efectiva como miembros activos de la comunidad educativa, si las actividades realizadas han sido adecuadas, si las evaluaciones efectuadas originaban valores reales, si estáis convencidos de que los que se encuentran en un nivel superior han cubierto sin lagunas los niveles inferiores, si sabéis distinguir en cada unidad lo que es básico de lo que es complementario. Me parece un buen resumen de las cualidades de la programación. Para los que nos escuchan radiofónicamente, podrías resumirlo en varios puntos concretos. Sí, no faltaba más. Se señalan en el texto leído las siguientes virtualidades de la programación. Delimitación de los objetivos, adecuación de los conocimientos a las características y aptitudes del alumno, incorporación del alumno a las actividades de la comunidad educativa, y la adecuación de los conocimientos a las actividades.

Adecuación de las actividades, adecuación de la evaluación, conocimiento por parte del docente del progreso real experimentado por sus alumnos. Bien, una vez aclarado el concepto y las aportaciones de una buena programación, podemos seguir adelante. Como veis, el punto de partida de toda programación es la delimitación clara y precisa de los objetivos del aprendizaje, puesto que en función de dichos objetivos deberá estructurarse el programa en su conjunto. Ya decíamos que programar era proyectar la mejor manera de lograr los objetivos. La delimitación de los objetivos es algo que entra en el hecho de programar o bien son algo preexistente y a lo que se debe acomodar la programación. Ambas cosas suelen suceder. Por lo general, los objetivos forman parte de lo que en las unidades el profesor Fernández Pérez denomina programación dada. Pero pensad siempre que todo distente se debe reservar el derecho de manipular los objetivos oficiales, acomodándolos al menos. Y en este sentido, los objetivos se instalan en la programación.

insertan dentro de la programación que realiza el docente. ¿A qué tipo de objetivos nos estamos refiriendo? Recuerdo de la primera unidad que se señalaban cinco niveles distintos, los grandes fines de la educación, los objetivos generales, las metas, las tareas y las actividades. Desde mi punto de vista como didacta, la programación se inicia en el

segundo nivel, el de los objetivos generales, pero no se lleva a niveles auténticamente operativos hasta que se introduce en el nivel de las metas y tareas. De todas formas, muchos estudiantes llamarían a este ser reaccionario, puesto que para ellos y con razón, de nada valdría planear nuevos métodos y procesos si se deja como intocable la doctrina y el soporte ideológico en que se han de basar. Profesor, ¿cómo se determinan los objetivos? Yo creo que convendría más poner un ejemplo y seguir adelante. La selección y secuenciación de los objetivos está muy clara en las unidades. En didáctica segundo, nuestra asignatura, nos señalábamos, si recordáis, que la educación es un objeto de la educación. Hay unos objetivos al comienzo de las unidades. Uno de ellos era que el estudiante sea capaz de

de discernir la o las técnicas de programación y evaluación, así como los métodos didácticos aplicables a situaciones concretas de enseñanza, dando razón, el porqué, de dicha aplicabilidad. He aquí un objetivo general para un curso. Luego, siguiendo con nuestro propio ejemplo, en cada una de las tres subpartes, programación, métodos y evaluación, se hacía constar los objetivos más concretos de cada una de ellas y a su vez cada tema cuenta con objetivos propios. Claro, lo que sucede es que luego no están muy claras las tareas concretas y las actividades que realizar, aunque naturalmente eso en la UNED es más problemático. Exacto. Las tareas y actividades en la UNED vienen incluidas dentro de lo que hemos dado en llamar programación dada. En lugar de acomodarnos a cada caso, hemos de generalizar para que así sea asequible a todos los alumnos. Nuestras tareas-actividades, por seguir con el ejemplo, serían introducción al tema, desarrollo del tema en diversos puntos, resumen de lo tratado en el tema.

ejercicios de autoevaluación, actividades de reforzamiento y creatividad. Como veis, nuestro proceso de enseñanza-aprendizaje es necesariamente dicotómico. Nosotros planeamos la enseñanza, vosotros el aprendizaje. Por otra parte, según Bloom, habría que señalar separadamente objetivos cognoscitivos y objetivos afectivos. Sí, y según el autor que ya antes cité, incluso habría que matizar entre los cognoscitivos, señalando objetivos mínimos, de ampliación y objetivos optativos. Bien, hemos visto el aspecto de los objetivos que podemos revisar para que quede claro. ¿Quién de vosotros lo hace? Yo misma. Se ha hablado de que los objetivos forman el núcleo de la programación, que el docente debe acomodarlos a su situación concreta, que ciertamente se establecen a varios niveles, como por ejemplo de curso, de materia, de parte de asignatura, de tema, que según Bloom y colaboradores, se establecen objetivos cognoscitivos y afectivos.

Además, podemos establecer dimensiones dentro de los cognoscitivos, diferenciando entre los objetivos mínimos, los objetivos de ampliación y los objetivos optativos. Muy bien. Una vez delimitados los objetivos, ya se sabe dónde se quiere ir a parar. La siguiente pregunta que se plantea el programador es ¿cómo ha de hacerlo para que resulte exitoso el proceso? Un momento, un momento. ¿Cómo se tratan las actividades a la hora de la programación? ¿De forma muy genérica o se señalan sólo actividades muy concretas? Si son muy concretas, se corre el riesgo de instrumentalizar excesivamente la clase, convertirla casi en un juego de marionetas del programador donde todo esté previsto. En mi opinión, creo que se debe trabajar en ambas direcciones. No se debe especificar de tal modo que el programa resulte rígido y poco abierto a la creatividad. Tampoco puede dejarse todo tan en el terreno genérico que en la práctica sea realmente inservible por la escasa orientación concreta que

aporta. Un planteamiento flexible parece lo más adecuado. Y como es el caso de la educación, ¿cómo se puede hacer para que la educación sea más accesible?

se estructuran las actividades? En primer lugar, podemos señalar dos grandes campos de actividad no necesariamente separados y nunca excluyentes. El docente, el alumno. Cada uno tiene papeles distintos en los campos de actividad. A la hora de estructurar las actividades, se puede hacer de diversas maneras. Separando actividades del docente y del alumno, uniendo las actividades en función del tema o aspecto que recojan, etcétera. Por ejemplo, podemos dividir el proceso de aprendizaje enseñanza en tres grandes áreas. Área de la motivación, área de la información-experimentación, área de la evaluación. Y refiriéndonos a cada uno de los temas que se desarrollen, planeamos actividades que se refieran a docente y alumno en cada una de estas tres áreas. Esto es sólo un ejemplo. El realizar la programación de actividades puede seguir diversos modelos que encontraréis bien en el curso de la Universidad de Madrid. Y también explicados en cualquier obra sobre el tema que os decidáis a consultar.

Solo le ha cabido dentro de las actividades la única de aprender, que venía a significar un papel bastante pasivo, memorizante. Y no digamos nada ahora con la enseñanza a distancia. Exacto, por eso se programa precisamente. Al docente y al discente les debe constar cuál ha de ser su propio papel de actividad. Y ambos, en una programación bien hecha, deben mantener actividades conjuntas en las tres áreas anteriormente señaladas. O sea que las actividades del docente y del discente vendrían intermezcladas, como coparticipantes en el proceso de enseñanza ya desde el propio programa. Eso es. Aunque ciertamente tal cosa no es posible en la UNED por las características estructurales que impone la enseñanza a distancia. Pero, profesor, señalar las actividades y, por tanto, señalar los respectivos cometidos del profesor y alumno es casi tanto como decidir el método que se va a emplear. Exacto. Es decidir el cómo lograr los objetivos para lo cual, necesariamente, se introduce el método. Un método o una mezcla de métodos. Además, al programar las actividades se especifica el material que utilizar.

y el tiempo que tendrá de duración, ¿no es cierto? Esto es. Digamos que el capítulo de las actividades dentro de la programación consta de tres subapartados principales. Por un lado, se define operativamente la actividad. Esto es, se dice sencillamente lo que se va a hacer. A continuación, se señala cómo se va a hacer, si toda la clase, un grupo amplio, si es individual, y por fin, se señala también el material que se debe utilizar para realizar. Puede añadirse el factor duración de la actividad, pero es más difícil ser realista en este aspecto y, por tanto, de hacerlo, habrá de señalarse un periodo flexible capaz de englobar los diversos ritmos de los alumnos. ¿Y con esto queda ya completa la programación? ¡Ah, no! Falta algo esencial. La evaluación. Se supone que previo al propio hecho de programar, uno cuenta ya con los datos de la evaluación inicial que serán los que le orienten y hagan realista y adecuada aquella.

Pero luego toda programación debe incluir las fórmulas de evaluación que se prevé a utilizar tanto durante el proceso como al final de él. Debe quedar previsto de qué forma comprobamos si el programa realizado surte los efectos apetecibles, si es necesario variarlo en algún aspecto sobre la marcha y finalmente si hemos logrado los objetivos previstos. Toda buena programación incluye además previsiones de recuperación para aquellas áreas mal asimiladas o aquellos alumnos que por cualquier razón no han logrado superar algún

momento del proceso. ¿La programación la realiza cada docente por su cuenta o es preferible el trabajo en grupo? Siempre es mejor que el docente realice por sí solo la programación a que actúe en aras de su propia capacidad de improvisación. Pero de todas formas, dado que muchos objetivos, sobre todo los generales y gran parte de los docentes, son de la misma capacidad de improvisación, los métodos sobrepasan el ámbito propio de una asignatura, las virtualidades educativas de una programación solo se logran plenamente...

si los docentes, el equipo de profesores, por curso o por áreas, realizan conjuntamente la programación. Creo que con esto hemos tratado los aspectos fundamentales de un diseño de programación, tan escuetamente como nos obliga el espacio disponible. Así que, hasta otro rato donde hablaremos del trabajo individual del alumno. Gracias.