

INDICACIONES PARA HACER EL BORRADOR DE PROGRAMACIÓN

NOTA GENERAL:

El documento que hay que entregar es sólo un borrador para una programación hipotética de dos semanas de trabajo en el aula, con sesiones de hora y media o dos horas durante los cinco días. No tiene otra pretensión que la de aprender a lidiar críticamente con determinados aspectos legales y no exige que se haga la programación completa. El documento final, titulado *Borrador de programación*, se encuentra disponible en formato .docx tanto en la página web de la asignatura como en la plataforma PRADO2. En esta última se habilitará una aplicación para subirlo en formato pdf, se ruega que renombrado con los apellidos y nombre del alumno seguido de la palabra Borrador (ejemplo: GarcíaÚnicaJuanBorrador.pdf). El plazo de entrega cumple el próximo 8 de diciembre a las 23:55 horas. Los alumnos del grupo D, que no disponen de acceso a tal plataforma, le entregarán el documento en mano al profesor o lo dejarán en su buzón (el número 58).

TÍTULO E IDEA

Una programación didáctica que se precie ha de tener, antes que nada, un título sugerente. El de la nuestra debe cumplir con dos requisitos: el primero de ellos, estar relacionado de un modo u otro con el tema, aunque no sea de manera muy explícita; el segundo, que despierte el deseo de conocer y consultar la programación.

Esto último depende en gran medida de que se tenga bien definida la idea. La idea no pasa por seleccionar sin más los contenidos, sino por dar a entender que éstos se desarrollarán recurriendo a un relato atractivo. Pongamos por caso que nuestra programación va destinada a niños del segundo ciclo de infantil, y que entre los contenidos que nos proponemos abordar figura el siguiente, correspondiente al Bloque 1, «Lenguaje verbal. Escuchar, hablar y conversar», del currículum de la etapa: «Uso progresivo, acorde con la edad, de léxico variado y con creciente precisión, estructuración apropiada de frases, entonación adecuada y pronunciación clara». En un enfoque comunicativo, como lo es el que vamos a adoptar, la idea no sería sin más una fría exposición de contenidos, sino, como decimos, un esfuerzo por presentar éstos a través de una idea que funcione. Por ejemplo, imaginemos que nuestro propósito es trabajar relacionando la educación lingüística con un entorno que los niños conocen bien por formar parte de sus rutinas en el día a día, como lo es el

parque. Podríamos titularla sin más *Léxico del parque*, pero tal enfoque no es que despierte demasiado el interés *a priori*. Más motivador sería buscar un título como *Primavera en el parque* o cualquier otro que se nos ocurra, dado que así indicaríamos que vamos a trabajar unos contenidos del currículo que pasan por aumentar el léxico de los niños, pero que lo vamos a hacer mediante una idea estimulante, como es la de simular en el aula –o incluso fuera de ella, por qué no– que vamos a pasar un día en el parque fijándonos en detalles que habitualmente pasan desapercibidos, y que aprenderemos a nombrar y pronunciar nuevas palabras, a entonar de manera clara mensajes estandarizados que se usan en esa situación concreta, a estructurar bien las frases que necesitamos para ello, etc.

TABLA 1.
OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA.

Esta tabla se corresponde con los objetivos generales de la etapa de infantil, marcados en rojo en el documento *Currículum de educación infantil con subrayados*. Simplemente se trata de marcar con una X aquellos objetivos generales de etapa que encajan en tu programación. Como recomendación general, tendremos siempre en cuenta que a la hora de programar menos es más, de modo que más vale elegir unos objetivos mínimos, aunque razonables, que emocionarnos incluyendo una variedad enorme con la que luego seremos incapaces de lidiar.

TABLA 2.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE ÁREA.

Esta tabla se corresponde con los objetivos específicos del área de «Lenguajes, comunicación y representación» de la etapa de infantil, que es la más estrechamente relacionada con nuestra materia. En el documento *Currículum de educación infantil con subrayados* aparecen marcados en color granate. Como en la anterior, se trata de marcar con una X los que encajan en nuestra programación. Y al igual que decíamos antes, más vale que seamos concretos y que economicemos para que nuestro proyecto resulte abarcable.

TABLA 3.
CONTENIDOS DEL ÁREA.

Esta tabla se corresponde con los contenidos específicos del área de «Lenguajes, comunicación y representación» de la etapa de infantil. En el documento *Currículum de educación infantil con subrayados* aparecen marcados en color gris. Dado que sólo hay dos ciclos y nuestra programación va dirigida a uno de ellos, sólo tienes que marcar los de la fila correspondiente.

TABLA 4.
ORIENTACIONES METODOLÓGICAS.

En esta tabla se recogen las orientaciones metodológicas que se citan en el currículum de educación infantil. En el documento *Currículum de educación infantil con subrayados*, éstas aparecen marcadas en color azul. Se trata de que indiques sin más si se aplica o no cada una de estas directrices. Como norma general, volvemos a insistir en la regla de que menos es más (siempre es así en programación). La diferencia con las tablas anteriores reside en que en ésta se te pide una pequeña justificación, de no más de quince líneas, sobre por qué has elegido seguir las directrices escogidas. Se trata simplemente de que reflexiones de manera concisa pero crítica sobre ellas.

TABLA 5.
EVALUACIÓN.

Esta tabla está relacionada con los ítems a evaluar en la etapa de infantil, que en el documento *Currículum de educación infantil con subrayados* están marcados en color amarillo. Se trata de que marques cuáles vas a tener en cuenta. Como ya sucedía con la anterior, se te pide una justificación breve, de no más veinte líneas, acerca de por qué has elegido lo que has elegido.