¿Qué es una programación?

Esta pregunta, que a primera vista estaría completamente superada para cualquier profesional de Educación Infantil, tiene muchas respuestas.

Veamos distintas contestaciones que he recogido:

Cualquier alumna o alumno de una escuela universitaria que realice la especialidad de Educación Infantil nos dará la siguiente respuesta:

Es el conjunto de objetivos, contenidos, metodología, actividades y evaluación que se va a realizar en el aula.

Sin embargo si de verdad nos queremos enterar de otras acepciones que tiene el término de programación debemos formular la pregunta en términos de utilidad: ¿Para qué sirve la programación? Y podemos obtener respuestas tan pintorescas como las siguientes.

Es un documento que hicimos a principio de curso y que lo sacamos cuando nos lo pide el inspector.

Es la recopilación final de lo que hacemos en el aula.

Es lo que viene en los libros del profesor del método que empleamos, cogemos algunas ideas.

¿Qué pasa con la programación? En principio todos sabemos que es una reflexión escrita en la que se seleccionan y ordenan las pautas para llevar a cabo la práctica educativa en el aula y sin embargo en muchos casos, demasiados, aunque se haya realizado no se tiene en cuenta dentro del aula.

Si damos un repaso por la historia de la Educación Infantil de los últimos 20 años en España nos encontraremos las razones de por qué en muchos casos no se utiliza la programación.

En los años 80 la programación giraba en torno a los objetivos. Había tres clases de objetivos: generales, específicos y operativos (estos últimos era difícil distinguirlos de las actividades). El educador definía los objetivos y diseñaba actividades para alcanzarlos. La evaluación de los objetivos se fijaba a través de los comportamientos. En el afán de realizar bien la tarea a veces nos encontrábamos con programaciones cuyo número de objetivos era tan elevado que haciendo un cálculo aritmético había que alcanzar un objetivo cada hora. La principal crítica que se hacía a este modelo es que los objetivos impedían ver el proceso y que alcanzar objetivos específicos no suponían el desarrollo de las capacidades.

La programación nos permitirá diseñar para los alumnos que tienen necesidades educativas especiales las correspondientes adaptaciones de los objetivos, modificar los contenidos y elaborar actividades de ampliación y refuerzo.

La programación también es indispensable para plasmar y desarrollar programas de educación compensatoria, muy importante hoy día cuando en muchos países llegan niños de otros países.

La programación nos servirá para contrastar la evaluación continua a medida que la vayamos realizando y según sus desviaciones, la modificaremos.

También es bastante difícil que nos sirva la experiencia de cursos anteriores si una vez terminada la unidad no realizamos una evaluación de la programación.

Creemos que son bastantes las razones para que al menos algunas justifiquen el importante papel de la programación.

¿Cómo debe ser la programación?

Para que la programación cumpla las funciones anteriormente citadas deberá tener las

siguientes características:

La reflexión debe hacerse sobre lo acordado con el equipo de profesores de la etapa de Educación Infantil y de Educación Primaria. Es completamente perjudicial para el niño, en general, cambiar de metodología. Por muy seguros que estemos que nuestra metodología es la más adecuada, se convertirá en la menos adecuada si el profesor del curso siguiente sigue una distinta. Un ejemplo que se está dando en algunos centros es el siguiente: En Educación Infantil se sigue una metodología constructivista en el aprendizaje de la lectura y la escritura y cuando el niño llega al primer curso de Educación Primaria se encuentra con una metodología sintética en la que se le exige que lea y escriba listados de palabras ajustándose a unas pautas que no tienen nada que ver con los intereses del niño.

Puntos generales para realizar una programación

La programación tiene que ser económica en relación a longitud y tiempo empleado. Es sintética de forma que con un simple vistazo sepamos dónde nos encontramos y cuál es el siguiente paso.

Para realizarla debemos contar con el material editado sobre la materia. Es poco práctico querer inventarlo todo. Es mucho más funcional partir de lo que hay y adaptarlo a nuestra aula.

Es muy importante contar con la experiencia de las programaciones de cursos anteriores para modificar lo que no ha tenido éxito.

Se debe hacer antes de empezar el curso con las características de nuestros alumnos delante, si son nuevos con los informes que hemos elaborado después de las entrevistas y si ya han estado al menos un año en el centro, contaremos con el informe del maestro anterior. Esta programación se replanteará antes de iniciar una unidad ya que seguramente habrá que modificar algún objetivo que se ha ido alcanzando a través del currículo oculto.

Se debe plasmar en un soporte que sea fácil de manejar. Se aconseja un formato de A3 por unidad ya que cabe olgadamente todos los elementos de la programación y es un En los años 90 aparece la Ley General de Educación, LOGSE.

Una de las principales innovaciones son los objetivos Generales que vienen definidos en términos de capacidades que serán desarrolladas por los alumnos al finalizar la etapa. Estas capacidades se agrupan en ámbitos de desarrollo: cognitivo, afectivo, psicomotor, lingüístico e inserción social.

En un mismo objetivo puede haber capacidades de dos o más ámbitos relacionados entre sí.

Los Objetivos Generales no son directamente evaluables por lo que será necesario formular indicadores para comprobar cómo se realiza el proceso de aprendizaje. Este último aspecto conlleva a que en las programaciones aparezcan Objetivos Didácticos que son concreciones de los Generales y que servirán de referentes para definir los criterios de evaluación.

Los contenidos se dividen en conceptos, procedimientos y actitudes para que no se desarrolle una enseñanza cargada de conceptos. Con la incorporación de las actitudes aparecen los contenidos emocionales en las programaciones. Esta división de los contenidos que aporta las ventajas que ya se han citado han provocado programaciones farragosas y repetitivas como se puede comprobar en el siguiente ejemplo sacado de un método comercializado para el tercer nivel del segundo Ciclo:

Objetivo: Conocer el rectángulo

Contenidos

Conceptos: El rectángulo

Procedimientos: Identificación del rectángulo

Actitudes: Gusto por conocer el rectángulo

En los últimos años hemos ido viendo distintos tipos de programaciones. Unas en las que se puede ver la aplicación del constructivismo, otras la influencia de la teoría de la inteligencia emocional y en mucha menor proporción las que reflejan los estilos de aprendizaje y la teoría de las inteligencias múltiples.

En esta ponencia se va a reflexionar sobre la utilidad de la programación independientemente de la metodología utilizada y las repercusiones que tienen sobre la programación las últimas teorías del aprendizaje: La teoría de los estilos de aprendizaje y la teoría de las inteligencias múltiples.

Utilidad de la programación o programación funcional

Si meditamos un momento sobre nuestras últimas actividades seguramente lleguemos a la conclusión de que la mayoría que se realizaron con éxito fueron programadas anteriormente. Pensemos en algo tan rutinario como la compra, si la hacemos sobre la marcha seguramente nos olvidaremos productos de uso obligatorio. Estos pequeños fracasos se evitan si realizamos previamente una lista de la compra. Algo similar, salvando las distancias, sucede con la programación de la práctica educativa.

Aunque se ha dicho muchas veces, y estos dichos populares están basados en la experiencia, que la programación sirve para no hacer lo programado, desde el punto de vista pedagógico no se concibe un proceso de enseñanza-aprendizaje que no haya sido previamente programado por los siguientes motivos:

La programación implica en primer lugar reflexión. Reflexionar sobre qué creemos que deben aprender los niños, cómo aprenderlo y cómo comprobar qué se ha realizado el aprendizaje.

En la práctica diaria siempre se tomarán decisiones sobre la marcha ya que por mucho que reflexionemos siempre aparecerán imprevistos, pero estas decisiones serán más coherentes con una programación delante que nos marcará la dirección correcta.

Por mucha capacidad de retención que tengamos es muy difícil, sin verlo por escrito, abarcar todos los objetivos, contenidos y actividades que se pueden realizar en una unidad didáctica. Gracias a la programación podremos garantizar el equilibrio de los objetivos que no sean la mayoría de un solo tipo, por ejemplo la tendencia a desarrollar principalmente el ámbito cognitivo y olvidar en la mayoría de casos el ámbito afectivo. Lo mismo sucede con los contenidos si hay excesivos conceptos y pocas actitudes. Fundamental también para el diseño de distintos modelos de actividades que pongan en funcionamiento el amplio abanico de capacidades del niño y las distintas modalidades (agrupamientos, técnicas...) para lograrlo.

Cuando hacemos una programación reflexionamos sobre la metodología que vamos a seguir y en qué va a repercutir en los otros elementos. Comprobaremos también si seguimos una línea coherente ya que sobre el papel es más fácil darnos cuenta de este aspecto.

Con la programación se evita al máximo que llevemos a la práctica actividades que no son educativas para nuestros alumnos. Hoy día hay un exceso de activismo y muchas de las actividades que se realizan no van encaminadas a desarrollar las capacidades que se deben trabajar en Educación Infantil. Normalmente es una etapa que no hay mucho control ni por parte de la administración ni por parte de los padres (excepto el aprendizaje de la lecto-escritura y también en estos últimos años ha descendido la demanda de los padres respecto a este aprendizaje). En general actividades que desarrollan capacidades que van a repercutir a lo largo de la vida del niño como la psicomotricidad son menospreciadas por los padres en las que solo ven un juego. Somos los educadores los que debemos ser conscientes que la etapa de Educación Infantil es muy importante para desarrollar aprendizajes básicos que pasados los momentos críticos de esos aprendizajes es más difícil que se produzcan o que se desarrollen satisfactoriamente. Para todo ello la reflexión conjunta que podemos realizar en la programación resulta indispensable.

tamaño manejable que se puede llevar a cualquier sitio y mirarlo siempre que nos haga falta.

No son útiles aquellas programaciones tan extensas que siempre están guardadas en un cajón.

Influencia de las últimas teorías

En este apartado vamos a analizar cómo las últimas teorías han influido o deberían influir en los elementos de la programación. Las teorías que se van a tener en cuenta son las que más han repercutido en el mundo educativo español: Las inteligencias múltiples haciendo especial hincapié en las inteligencias emocionales, el constructivismo y los estilos de aprendizajes.

El título

Aunque no suele aparecer en los manuales como elemento de la programación, creemos que definir el título o tema de una programación es fundamental para que su desarrollo sea correcto. El título encierra la temática sobre la que se va a trabajar durante un periodo de tiempo.

Para el constructivismo este elemento va a tener mucha importancia ya que hay que partir de las necesidades del niño, de sus intereses. No son válidos temas de programaciones hechas en otras escuelas o publicadas en los libros. Tenemos que hacer unas programaciones para nuestros niños, que arranque desde la zona de desarrollo próximo y que provoque tanto el interés del niño que le implique desde el primer momento en que se aplique en el aula.

En España abundan programaciones estereotipadas que tal y como comenta Rosa Iglesias nos podemos encontrar en los diversos puntos de la geografía española programaciones idénticas como puede ser el invierno sin tener en cuenta que el desarrollo del invierno es completamente diferente en el norte que en el sur de España.

En el título también está en juego la motivación. Este ha sido uno de los aspectos más estudiados en la teoría de la Inteligencia Emocional de Goleman. Para que el niño se implique tiene que estar motivado. Parafraseando a Arquímedes, dadme una motivación y haré que cualquier niño se mueva.

Para elegir una buena motivación tenemos que conocer los últimos estudios sobre motivación.

La motivación puede ser intrínseca o interna cuando sentimos una atracción por la tarea misma o extrínseca, y también llamada externa, si su realización conlleva beneficio. La motivación interna aporta más energía y exige menos esfuerzo. Pero generalmente a lo largo de una programación es difícil que todas las actividades que pensemos realizar tengan siempre motivación intrínseca y a veces a través de la motivación externa, cualquier premio al terminar la tarea, por ejemplo, se puede llegar a la intrínseca que es la ideal y a la que se debe tender. Es decir, intentar que el niño desde pequeño aplique el dicho popular: "si no puedes hacer lo que te gusta que te guste lo que estás haciendo".

La motivación extrínseca puede ser:

General como por ejemplo una golosina a un niño pequeño que en el 99 % de los casos es válido.

específica cuando tenemos que descubrir qué puede motivar cuando falla la motivación general.

Hay motivaciones extrínsecas que suelen tener mucho éxito en la Educación Infantil como la aplicación del método de fichas que consiste en la entrega inmediata al terminar la actividad de algo simbólico como puede ser una estrella, una corona... que cuando consigan una cierta cantidad se canjea por un premio material.

Un tipo motivación extrínseca que en los últimos años se empieza a tener en cuenta, aunque más en trabajos de investigación que en el aula, es la relacionada con las características físicas que acompañan a la situación de aprendizaje. Ejemplos de este tipo de motivación es

el niño que está más predispuesto a la actividad a primera hora de la mañana que a última o viceversa, él que necesita moverse cada cierto tiempo o el que si le incitamos a algún movimiento como levantarse para tirar un papel le cuesta mucho volver a lo que estaba haciendo, él que no puede tener el estómago vacío, él que necesita una cierta temperatura en el aula (más frío, más caliente...) y así iríamos estableciendo las condiciones óptimas para realizar las actividades curriculares.

El educador debe conocer cuáles son las condiciones óptimas en las que el niño rinde más y mejor. La técnica para conocer este tipo de motivación es la observación, también hay algún cuestionario como, el de Jonhson and Jonhson aunque debe adaptarse a la población de Educación Infantil.

Esta motivación se puede conseguir diseñando aulas abiertas en el que establezcamos distintos ambientes y demos libertad a los niños para trabajar en el sitio donde vayan a trabajar mejor. Por ejemplo puede haber unas mesas de trabajo a lado de la fuente de calor para los niños que necesiten una temperatura tirando a alta y unas mesas alejadas de la fuente de calor para los que necesiten una baja temperatura, poner una bandeja con trocitos de fruta o frutos secos para los que no puedan trabajar con el estómago vacío

No podemos olvidar que la principal motivación extrínseca en Educación Infantil es la que aporta el educador y especialmente las expectativas que proyecta sobre el niño. Está demostrado que este tipo de motivación también llamada "efecto Pigmalión" puede producir más interés en un niño que un premio material.

La motivación extrínseca es la que deberemos buscar en situaciones especiales en las que es imposible que el niño tenga una motivación interna y sin embargo sea importante que realice una actividad para desarrollar determinada capacidad. Sin embargo para elegir un título o un tema de una programación siempre deberemos buscar algo que provoque la motivación intrínseca.

Los objetivos

Los objetivos deben ser de dos tipos:

Generales que reflejarán las capacidades que queremos que el niño desarrolle.

Didácticos " son aquellos que precisan el tipo y grado de aprendizaje que debe realizar un alumno o alumna respecto a unos contenidos al finalizar la unidad didáctica" (Pascual)

Según la teoría de las Inteligencias Múltiples lo que deberemos tener en cuenta al formular los objetivos Generales es que aparezcan todo tipo de capacidades: cognitivas, motoras, emocionales...

Los Objetivos Generales los hemos definido en el Proyecto Curricular y es donde tenemos que comprobar que están recogidas todas las capacidades y si se tienen en cuenta las Inteligencias Múltiples.

Es conveniente tener estos Objetivos Generales delante cuando hagamos las programaciones para que en todo momento nos estemos dirigiendo hacia ellos. La pregunta que nos tenemos que hacer es ¿con la temática de la unidad qué capacidades de las fijadas en el Proyecto Curricular puedo desarrollar? De esta manera concretaremos los objetivos generales en didácticos en el ámbito el que van a trabajar los niños ya sea centro de interés, proyecto, taller...

Por ejemplo el objetivo general: Descubrir, conocer y controlar progresivamente el propio cuerpo, formándose una imagen positiva de sí mismos, valorando su identidad sexual, sus capacidades y limitaciones de acción y expresión y adquiriendo hábitos de salud y bienestar en la unidad ejemplo que vamos a desarrollar y que consiste en un proyecto de construcción de rampas el objetivo didáctico que desarrolla parte del general sería:

Controlar su propio cuerpo valorando sus capacidades y limitaciones motrices.

Objetivos Didácticos

En la Reforma LOGSE, como ya hemos comentado no se habla de objetivos didácticos, pero los consideramos necesarios para la práctica en el aula y como un paso intermedio entre los objetivos generales y la selección de contenidos y el diseño de las actividades.

Estos objetivos son los comportamientos concretos que queremos alcanzar en el periodo de tiempo que desarrollamos la unidad y nos serán de gran utilidad para fijar los criterios de evaluación.

Para conseguir un desarrollo armónico tendremos que ver reflejados en ellos las distintas inteligencias y que no sean objetivos de una única tendencia o que estén muy desequilibrados. Por ejemplo esto no se cumpliría si en una programación de una unidad no nos encontramos objetivos didácticos relacionados con la música.

Contenidos

Como se ha escrito anteriormente en la reforma LOGSE aparecen tres tipos de contenidos con la finalidad que la educación no tienda solo hacia el campo cognoscitivo del alumno y nos olvidemos de cómo aplicar los conocimientos y desarrollar conductas deseables para vivir en sociedad.

Para evitar la parte negativa de programaciones farragosas proponemos no repetir contenidos, ni rellenar obligatoriamente toda la rejilla o compartimentos de una programación. Por ejemplo, hay muchos conceptos que en Educación Infantil que no se desarrollan y por lo tanto no es obligatorio escribirlos en la programación. No tienen sentido el concepto de trazo inclinado, lo que el niño necesita desarrollar es el procedimiento de realizar trazos inclinados.

Respecto a las actitudes creemos que una estrategia funcional dentro del constructivismo es buscar las actitudes que el niño pueda desarrollar dentro de la temática. Cuando decimos que el niño pueda desarrollar descartamos actitudes del tipo "disfrute por conocer los triángulos" ya que el niño disfrutará con la manera que nosotros le proporcionemos para conocer los triángulos pero en estas edades es muy difícil que el niño sienta placer por conocer una figura geométrica. Una vez seleccionadas las actitudes sobre el tema que vamos a tratar en la unidad las plasmamos todas seguidas y no hace falta definir una actividad para cada concepto o procedimiento. Las actitudes son contenidos con mucha carga emocional y esta es una característica que le distingue de los otros contenidos, ya que si un procedimiento puede quedar adquirido en una sesión, las actitudes se conseguirán a medio y largo plazo por lo que también es conveniente plasmarla para tenerlas presente a lo largo de la unidad. Esta estrategia no es incompatible con que si tenemos un contenido o actividad que conlleve una actitud la escribamos al lado para tenerla en cuenta al desarrollar el contenido o realizar la actividad, por ejemplo en una actividad de diálogo fijar la actitud de respetar las opiniones de los compañeros.

Actividades

El primer punto al hablar de actividades es la motivación. De nada nos servirá diseñar actividades fantásticas que persigan muy buenos objetivos si los niños no las quieren hacer.

En las actividades vuelve a aparecer el tema de la motivación. Motivación interna la tendrá la actividad que quiera hacer el niño, por ejemplo, jugar al escondite es una actividad que tiene un alto grado de motivación interna. Hay que perseguir este tipo de actividades, pero también hay que ser conscientes que cuando hay un objetivo importante para el desarrollo del niño y no se alcanza a través de actividades con motivación interna deberemos diseñar actividades con motivación externa, es decir que lo que incite al niño a hacer la actividad sea la recompensa que obtiene cuando la finaliza. Por ejemplo un niño que tiene problemas en el desarrollo del trazo, aspecto que va a tener repercusión en el posterior aprendizaje de la escritura, puede ser conveniente diseñar actividades de realizaciones repetitivas de trazos acompañadas de obtención de puntos para alcanzar una recompensa.

Muchas veces nos hemos encontrado en diversas escuelas programaciones con actividades

de alto grado de motivación intrínseca que sin embargo no tienen en cuenta el desarrollo de los principales objetivos y viceversa.

Otro aspecto importante es que atiendan a la diversidad. No todos los niños son iguales ni aprende de igual manera por lo que tendremos que programar un gran número de actividades para tener en reserva cuando veamos que alguna actividad no motiva o no desarrolla el objetivo perseguido en un determinado niño. Este aspecto también se puede solucionar con actividades abiertas en las que cada niño las puede realizar según sus características.

En las actividades también nos tendremos que encontrar que se trabajan todos los tipos de inteligencia, aspecto que se conseguirá si las actividades diseñadas son coherentes con los objetivos programados.

Las actividades que facilitan el aprendizaje tienen que seguir una secuencia lógica:

Actividades iniciales

- * Actividades de iniciación-motivación
- * Actividades de explicitación de los conocimientos previos
- * Actividades de modelaje

Actividades de reestructuración

- * Actividades de desarrollo
- * Actividades de aplicación de nuevas ideas
- * Actividades de consolidación de los aprendizajes
- * Actividades de revisión

Actividades de aplicación

- * Actividades de evaluación
- * Actividades de refuerzo
- * Actividades de ampliación

(Adaptación de Pascual, Angel. La unidad didáctica. Bruño. Madrid. 1992.)

Para el diseño de las actividades utilizaremos las siguientes fuentes:

Objetivos didácticos

Contenidos seleccionados

Materiales según la metodología (Centro de interés, Proyecto, Taller, etc.)

Materiales según el tema (libros de animales, folletos, revistas...)

Por último las actividades si son verdaderamente de aprendizaje son muy selectivas. No caigamos en el activismo, ni en la tentación de tener al niño ocupado realizando actividades. Diseñemos actividades que pongamos al niño en crisis cognitiva entre lo que sabe y lo que tiene que aprender.

Metodología

Los principios metodológicos que tienen que aparecer en una programación son la síntesis

de lo que hemos expuesto:

Partir del desarrollo del niño

Desarrollo de capacidades más que consecución de aprendizajes concretos

Desarrollo integral de las inteligencias múltiples

Atención a la diversidad: Tener en cuenta los estilos de aprendizaje

Actividades con alto grado de motivación interna

Detección de objetivos no alcanzados que tengan repercusión en el desarrollo del niño

Actividades con motivación externa necesarias para alcanzar determinados objetivos

Evaluación

La evaluación en Educación Infantil es un tema polémico ya que cuando se habla de ella hay muchos educadores que se ponen a la defensiva aludiendo que al niño de 0 a 6 años no hay que evaluarle. Este tipo de educadores está confundiendo evaluación con calificación. Aluden al concepto cuantitativo de la evaluación que por supuesto no se debe utilizar en Educación Infantil.

Cuando hablamos de evaluación nos estamos refiriendo a conocer para mejorar. Conocer al niño, nuestro método y nosotros mismos.

Para conocer hay que preparar cómo vamos lograr los datos que necesitamos. Siempre se habla en Educación Infantil de observación pero aún reconociendo que es la mejor técnica en esta etapa, la observación no consiste en simplemente ver lo que hace el niño ya que como normalmente tenemos 25 niños en el aula es muy difícil que nos acordemos de los procesos seguidos por los 25. La observación hay que diseñarla para que sea efectiva. Hay que definir qué queremos conocer: criterios de evaluación. Estos criterios los sacaremos de los objetivos que pretendemos conseguir y los planteamos en la programación de la unidad en forma de conducta observable.

Por ejemplo, en nuestra unidad modelo: El niño en el lanzamiento de una canica dirige la bola hacia el bote. Este criterio irá dirigido a evaluar el objetivo: desarrollar la coordinación óculo-manual.

Otras técnicas también nos van a ser útiles:

Las interrogativas en las que a través de preguntas conozcamos mejor cómo se está desarrollando el proceso.

Las de análisis por las que a través de los trabajos realizados podemos ver también el desarrollo del proceso.

Dentro de cada técnica tendremos que elegir los instrumentos adecuados a lo que queremos evaluar. En la técnica de observación podremos utilizar registros anecdóticos si queremos evaluar aspectos afectivos y sociales o utilizar registros descriptivos si queremos evaluar aspectos cognitivo, lingüístico o motor.

Dentro de la técnica de observación queremos destacar la entrevista tanto la que podemos mantener en un momento dado con el niño como las programadas con los padres. Es la entrevista un instrumento muy rico para evaluar porque además de conseguir datos objetivos también podemos obtener datos explicativos de determinadas conductas. Aspectos como los gestos, las miradas completan la información.

En la técnica de análisis es importante la recogida de datos de la plasmación del trabajo cotidiano. Este trabajo que tiene que ser únicamente el necesario es la síntesis individual de todas las actividades realizadas, por lo que nos resultará un dato bastante objetivo del

desarrollo del proceso, pero que sin embargo no puede ser un dato único sino que formará parte del conjunto de datos recogidos.

La evaluación del método que estamos utilizando es fundamental, sobre todo para que seamos objetivos y no fanático de un método que hay que seguir a ciegas. Observemos los aspectos negativos, los niños que tienen problemas con un método determinado. Por ejemplo un niño que tiene problemas con el método que está siguiendo el educador para enseñarle a leer, en muchos casos el educador le propone más actividades de refuerzo del mismo método y no se plantea que puede ser necesario utilizar otro método.

Por último, la evaluación de nosotros mismos. Seamos humildes y con ganas de mejorar. No nos encerremos en la concha de los que están convencido que son los mejores. Si aceptamos la evaluación constructiva no sólo saldrá ganando el niño sino también nosotros mismos. Hay que partir que todos somos humanos y no hay nadie perfecto. Siempre se puede mejorar y para ello es imprescindible la evaluación de nuestra actuación, de nuestro método y de nuestra programación. Si creemos que no somos lo suficientemente objetivos no dudemos de utilizar un evaluador externo.

Programación modelo

La programación que ofrecemos como modelo es la de un proyecto que consiste en la construcción de rampas para que después de hacerlas puedan jugar a lanzar distintos objetos como pueden ser canicas, dados, coches...

El esquema del proyecto es el siguiente:

PROYECTO: LAS RAMPAS

Para mostrar una programación que reúna los requisitos anteriormente expuesto proponemos la programación para el nivel de 3º de Educación Infantil del 2º Ciclo de un proyecto que consiste en construir un juguete y que tendrá una duración de una quincena. El centro del proyecto es la construcción por parte del niño de unas rampas de cartulina en forma de M. Todo el contenido del proyecto gira alrededor del atractivo que tiene para el niño el plano inclinado (motivación interna), por lo que comenzaremos comentando en asamblea experiencias que hayamos tenido en cuestas, toboganes, rampas... Después contaremos el cuento de Sapo y Sepo de Lobel en el que Sepo se desliza en trineo por la ladera de una montaña. Estas introducciones darán paso a actividades de experimentaciones corporales. A continuación nos introduciremos en la metodología de proyectos para construir las rampas con los siguientes pasos:

1º Discutir el proyecto y explicar cómo se construyen las rampas

2º Hacer una lista del material que necesitamos y pedir ayuda en casa para abastecernos de algún tipo de material

3º Distribuir las tareas

4º Ejecución de las rampas

Una vez construidas pasamos a jugar con ellas y al mismo tiempo los niños plantearán hipótesis y las comprobarán, introduciéndoles de forma intuitiva en el método científico.

Por último haremos una reflexión a través de los comentarios en la asamblea de las experiencias vividas.

A continuación presentamos el mapa conceptual del proyecto.

LAS RAMPAS

¿Qué son?: Un juguete---Inclinación: Experimentación corporal (dibujos en suelo-estatuas...)

Cuento (dramatización de expresiones-expresión plástica)

¿Cómo se hacen?: Construcción: Explicación (comprensión oral)

Necesitamos material (mensajes a padres)

Reparto de tareas: más largo que-más corto que -

(comparaciones, seriaciones-canciones)

Ejecución (trazos)

Verbalización (lenguaje oral)

¿Para qué sirven?: Jugamos: Experimentación (juego libre)

Planteamiento de hipótesis (razonamiento lógico-expresión plástica)

Comprobación (juegos cooperativos: carreras, puntería, circuito...)

Verbalización (lenguaje oral)

Los colores indican la relación con las distintas inteligencias:

Intrapersonal

Interpersonal

Lógico-matemática

Cinético-corporal

Espacial

Musical

Lingüística

Programación de la unidad modelo

Objetivos Generales

Controlar progresivamente el propio cuerpo, formándose una imagen positiva de sí mismo, valorando sus capacidades y limitaciones de acción y expresión.

Actuar de forma cada vez más autónoma adquiriendo progresivamente seguridad afectiva y emocional y desarrollando sus capacidades de iniciativa y confianza en sí mismos.

Establecer relaciones sociales en un ámbito cada vez más amplio aprendiendo a articular progresivamente los propios intereses, punto de vista y aportaciones con los demás.

Observar y explorar el entorno inmediato con una actitud de curiosidad identificando las características y propiedades más significativas de los elementos y algunas relaciones que se establecen entre ellos.

Representar y evocar aspectos diversos de la realidad vividos, conocidos o imaginados y expresarlos mediante las posibilidades simbólicas que ofrecen el juego y otras formas de representación y expresión.

Utilizar el lenguaje verbal de forma ajustada a las diferentes situaciones de comunicación habitual para comprender y ser comprendido por otros, expresar sus ideas, experiencias y

deseos, regular la propia conducta e influir en la de los demás.

Objetivos didácticos

Desarrollar la coordinación óculo-manual para dirigir un objeto

Realizar hipótesis y comprobarlas

Construir un juguete

Desarrollar el trazo inclinado

Participar en juegos cooperativos

Comprender unas instrucciones orales

Controlar el impulso

Participar en un trabajo en grupo

Adquirir los conceptos:

"Más largo que"

"Más corto que"

Experimentar a nivel corporal el plano inclinado

Discriminar sonidos largos y cortos

Identidad y autonomía personal

Conceptos

Posturas del cuerpo: sentado, tumbado, cuclillas

Orientación: inclinado

Procedimientos

Exploración de las mejores posibilidades corporales para realizar una actividad

Control corporal y adaptación postural a las características de las rampas, las canicas, el lanzamiento y el objetivo

Coordinación y control de las habilidades manipulativas de carácter fino: coordinación del índice y pulgar

Coordinación óculo-manual para dirigir la trayectoria de una canica

Descubrimiento y progresivo afianzamiento de la propia lateralidad

Actitudes

Confianza en sus posibilidades para crear un juguete

Aceptación de las reglas del juego de las canicas

Desarrollar la iniciativa personal

Medio físico y social

Conceptos

Pautas de comportamiento y normas básicas de convivencia

Turnos

Procedimientos

Discriminación entre saber esperar y no saber esperar turnos

Anticipación de consecuencias

Actitudes

Respeto hacia los otros

Actitud de ayuda y colaboración y cooperación

Coordinación de los propios intereses y de los otros

Comunicación y representación

Lenguaje oral

Conceptos

Vocabulario: rampa, canica, circuito, inclinado, objetivo...

Normas de utilización del lenguaje para pedir y ofrecer ayuda

Procedimientos

Comprensión de instrucciones orales

Producción de mensajes para obtener más información

Actitudes

Valoración de la utilidad del lenguaje oral como fuente de información y ayuda

Interés por utilizar el lenguaje oral con más precisión

Aproximación al lenguaje escrito

Procedimientos

Lectura de palabras relacionadas con el tema y que están dentro de la metodología lecto-escritora

Actitudes

Curiosidad por el significado de las palabras escritas

Expresión plástica

Conceptos

Utilidades del lápiz, ceras blandas y pintura de dedos

Procedimientos

Discriminación entre los distintos tipos de materiales

Orientación en el espacio gráfico

Producción de elaboraciones plásticas para mejorar un producto: realización del trazo inclinado

Empleo correcto de los utensilios plásticos para conseguir precisión en la realización

Actitudes

Disfrute por que nuestro trabajo quede bonito

Expresión musical

Conceptos

Sonido largo y corto

Procedimientos

Discriminación entre sonido largo y corto

Expresión corporal

Concepto

Inclinación del cuerpo

Procedimiento

Realización de posturas

Actitud

Disfrutar con el movimiento del cuerpo

Relaciones, medidas y representación en el espacio

Conceptos

Más largo que

Más corto que

Medidas naturales

Procedimientos

Comparación de magnitudes

Seriación

Actitud general para todo el proyecto: Control del impulso

Modelo de actividades

A continuación presentamos un ejemplo de actividad en la que se ve cómo se trabaja cada tipo de inteligencia.

Intrapersonal

Cada niño experimentará con la rampa y una canica. Irá comprobando a través de

formulación de hipótesis cuál es la mejor inclinación y dirección para acertar a un bolo. Esta actividad ejercitará el control del impulso ya que antes de tirar impulsivamente la canica.

Interpersonal

Juego cooperativo en el que los niños del aula se dividen por equipos. Se colocará una portería (caja de zapatos cortada por la mitad) y cada miembro del equipo tirará por la rampa una canica para meterla en la portería. Ganará el equipo que haya metido más goles.

Lógico-matemática

Hacer un campeonato de longitud de tiros a través de las rampas y medir la distancia que alcanza la canica utilizando rampas.

Cinetico-corporal

Mientras se escuche una música todos los niños bailarían libremente por el aula, cuando finalice tendrán que adoptar la posición de una figura inclinada y posteriormente explicar cuál es, por ejemplo un avión que despega.

Espacial

Dibujar en el suelo con las rampas hechas en clase una casa. Mover a muñecos por la casa dibujada

Musical

Cantar la canción Al pasar la barca. Discriminar los sonidos largos y cortos ayudándose con las rampas construidas, por ejemplo:

Al pa-sar la bar-ca

Me di- joel bar-que-ro

Lingüística

Instrucciones para construir las rampas

BIBLIOGRAFÍA

- * BURÓN, J. Motivación y aprendizaje. Ediciones Mensajeros. Bilbao. 1997.
- * COLL, C. Psicología y currículo. Laia. Barcelona. 1997.
- * FIGUEREDO, M. Año de proyectos. Ediciones Independencia. Buenos Aires. 1999.
- * FOURCADE, R. La motivación en la enseñanza. Narcea. 1987
- * GALLEGO, D. Y OTROS. Implicaciones educativas de la inteligencia emocional. UNED. Madrid. 1999.
- * GARDNER, H. Inteligencias múltiples. Piados. Barcelona. 1993.
- * GARDNER, H. El proyecto Spectrum. Morata. Madrid. 2000.
- * GOLEMAN, D. Inteligencia emocional. Kairós. Barcelona. 1996.
- * GOLEMAN, D. La práctica de la inteligencia emocional. Kairós. Barcelona. 1999.
- * GONZALO, R. Educación Tecnológica en edades tempranas. MEC. Madrid. 1991.
- * JÁUREGUI, J. Cerebro y emociones. Maena Ediciones. Madrid. 1998.

- * KAMII, C. Juegos colectivos en la primera enseñanza. De Vrie. Madrid. 1998.
- * LINAZA, J. El juego y su influencia en el desarrollo del niño. Revista de Educación. Nº 279.
- * LOMBARD, CH. Cuando el niño fabrica sus propios juguetes. Padres y maestros. Nº 63.
- * LOBEL, A. Sapo y Sepo un año entero. Alfaguara. Madrid. 1981
- * MEC. Materiales para la reforma (Cajas Rojas). Madrid. 1992.
- * PASCUAL, A. La unidad didáctica. Bruño. Madrid. 1995.
- * STERNBERG, R. Más allá del cociente intelectual. Desclée de Brouweer. Bilbao. 1990.
- * VARIOS. La inteligencia práctica. Aula XXI. Madrid. 1999...