

# Modelo de Programación de Aula

Para Educación Infantil, Primaria y Secundaria

Elaborado por Jesús Jarque García, pedagogo

## 1. ¿Qué es este documento?

En este documento te presento un modelo de Programación de Aula, a partir de ahora PA, y el procedimiento para elaborarlo.

El modelo de programación pretende ser práctico y funcional. Es un modelo al servicio del docente, y no al contrario: esta es quizás la clave principal del modelo que ofrezco.

El esquema es válido para todas las etapas del sistema educativo, por tanto, Educación Infantil, Primaria y Secundaria. Te servirá si trabajas por unidades didácticas teniendo como referencia el libro de texto, pero también si utilizas otras estrategias como la programación por proyectos.

Finalmente, también es útil para programar cualquier acción educativa fuera del contexto escolar: academias, gabinetes o cualquier actividad de la educación “no formal”.

## 2. ¿Qué es una programación de aula?

La PA es el último nivel de concreción del currículo, donde se especifica para un grupo de alumnos y un curso escolar, tanto el currículo oficial, como las Programaciones Didácticas, a partir de ahora PD, del centro. Es la punta de iceberg de todo el proceso de programación de la enseñanza.

Debe ser la guía fundamental para el día a día del docente. No se trata de elaborar un documento intachable desde el punto de vista académico o teórico, sino un documento funcional, que puedas manejar como profesor continuamente todos los días... Si al terminar un curso la PA está impecable, como nueva, es que ni se ha utilizado, ni ha sido útil. Por el contrario, si la programación acaba estropeada, manchada del día a día... esa será una buena señal.

Debería ser como un “mapa de carreteras” o una hoja de ruta, de manera que, de un golpe de vista, permita al profesor o profesora saber qué “ruta” seguir en cada momento.

La PA, como documento está constituida por una introducción breve sobre las referencias para su elaboración y el conjunto de unidades didácticas, de temas o de proyectos que se elaboran para un curso escolar.

Afortunadamente, en la mayoría de comunidades autónomas, no se ha impuesto un modelo de PA que haya que seguir obligatoriamente; es decir, no existe un modelo oficial de obligado cumplimiento. Es un aspecto que queda a la autonomía de los centros o de los docentes. Gracias a esa libertad, podemos presentar este modelo alternativo.

Finalmente, no hay que perder de vista que la Programación de Aula es una planificación... una estimación de lo que queremos enseñar, pero la programación está al servicio del docente y de los alumnos, y no al contrario. Por tanto, es algo dinámico, que se podrá modificar en función de la situación y circunstancias de un curso, del ritmo de aprendizaje de los alumnos y de las condiciones que nos vayamos encontrando.

### 3. Los modelos actuales de programación de aula

La mayoría de modelos de PA a los que he tenido acceso, han supuesto un gran trabajo y dedicación, sin embargo, no son funcionales. Cientos de páginas; cada vez más columnas y casillas que completar... Terminan siendo documentos que duermen tranquilamente en el cajón del profesor o en los armarios de los equipos directivos bajo llave... Sirven en realidad para salvar el expediente, pero no para el día a día.

Casi todos están llenos de columnas con las siguientes categorías: objetivos, competencias clave, contenidos, criterios de evaluación, estándares de aprendizaje evaluables, indicadores de logro...

Cómo muchos docentes soléis señalar, el problema termina siendo no qué enseñar a los alumnos, sino cómo conseguir completar todas las columnas de la programación con palabras que tengan sentido y no se repitan.

Al final, terminamos en una lamentable duplicidad: los docentes tenéis la PA de aula “oficial” esa llena de columnas incomprensibles, y después tenéis vuestra programación, muchas veces manuscrita, que es la que usáis en el día a día.

Mi propuesta, a lo mejor utópica, es que usemos un documento único, no dos y que ese te sirva de verdad para enseñar.

### 4. El modelo de programación de aula propuesto

A continuación te presento una propuesta de Programación de Aula. El objetivo principal es que sea un documento funcional, concreto y útil para el día a día.

Lo importante es que como profesor o profesora tengas claro *qué quieres (o tienes) enseñar* y más tarde, *qué vas a evaluar*. Y es suficiente con escribirlo una sola vez, no escribirlo una y otra vez en todas las columnas que he citado. Por eso, el principal apartado se resume en una sola columna llamada “*aprendizajes*”.

Es secundario, desde el punto de vista funcional, si lo que queremos enseñar hay que redactarlo en infinitivo, en futuro, en presente, en gerundio... En la enseñanza actual hay cosas más urgentes y prioritarias por las que estar preocupados.

El *cómo enseñar, las actividades y metodología* a seguir, forma parte del oficio y del arte de educar: es algo que no se puede programar. Es como si un artista quiere planificar de forma sistemática cómo debe pintar un cuadro o realizar una escultura: es algo que surge en el proceso. En educación ocurre lo mismo y ya va siendo hora de que permitamos a los docentes manifiesten su creatividad y su arte para enseñar. La metodología dependerá de cada profesor y de la respuesta que los alumnos vayan dando durante el proceso.

En el modelo que te propongo puedes diseñar una portada, con algunos datos básicos, como el nombre del colegio, el curso escolar, el aula... A continuación, una breve introducción, que no debería superar un folio, donde se pueden explicar algunas características generales del grupo para el que se ha diseñado la programación. Y a continuación cada una de las unidades didácticas. Más adelante te ofrezco algún ejemplo que te puede servir de referencia.

En las páginas siguientes aparecen los ejemplos de una unidad didáctica del área de Lengua Castellana y otro de Matemáticas de 1º de Primaria.

Más adelante trataré de explicarte cada uno de sus apartados, cómo se elaboran y justificar su contenido.

(Ejemplo de Unidad Didáctica de LENGUA CASTELLANA DE 1º de Primaria)

<b>UNIDAD 4</b>	Las mascotas
<b>Temporalización estimada</b>	Durante el primer trimestre. 15 días.

## APRENDIZAJES

- Describir de manera oral a la propia mascota o un animal elegido.
- Describir de manera oral una escena con mascotas aludiendo a los aspectos clave: qué ocurre, quiénes están, qué están haciendo.
- A partir de una escena o imagen responder de manera oral a preguntas del tipo: qué, quién, a quién, dónde, con qué, qué hace y similares.
- Discriminar el ruido de diferentes animales.
- Escuchar a los compañeros y a la profesora cuando habla a los demás.
- Respetar los turnos de palabra para participar y levantar la mano para hacerlo.
- Escuchar una fábula sin apoyo visual y responder de manera oral a preguntas sobre el contenido.
- Responder, a partir de fábulas o cuentos escuchados, a preguntas que requieran realizar inferencias: intenciones de los personajes, motivos de su forma de actuar...
- Leer textos breves, de menos de 100 palabras y explicar de forma verbal lo comprendido.
- Respetar el espacio gráfico en el cuaderno: márgenes y renglones.
- Poner la fecha en el cuaderno correctamente.
- Mantener ordenada la propia mesa y el material.
- Aumentar el vocabulario referido a los animales domésticos.
- Escribir correctamente el plural de palabras conocidas.
- Escribir correctamente las palabras escritas con los grafemas gue - gui - ga - go - gu
- Escribir oraciones a partir de una palabra.
- Escribir oraciones a partir de dos palabras.

## OBSERVACIONES

- Tomaremos como referencia el tema 5 del libro de texto.
- Es necesario disponer de los audios con ruidos de animales.
- Disponer de algunas fábulas donde aparezcan animales.

(Ejemplo de Unidad Didáctica de MATEMÁTICAS 1º de Primaria)

## UNIDAD 8

El calendario

### Temporalización estimada

Durante el segundo trimestre. 15 días.

## APRENDIZAJES

- Números hasta el 59: discriminarlos, nombrarlos y escribirlos.
- Números hasta el 59: ordenarlos de mayor a menor y viceversa.
- Números hasta el 59: identificar el anterior y posterior.
- Identificar los números hasta el 59 en su entorno: colegio, hogar, calle, etc.
- Realizar sumas con llevadas, números inferiores a 59.
- Inventar sumas a partir del resultado, inferior a 59.
- Responder a preguntas sencillas referidas a los datos de un gráfico.
- Responder a preguntas cuya solución se encuentran en el enunciado de un problema.
- Resolver problemas sencillos de suma como adición de dos cantidades.
- Inventar problemas de sumar.
- Reconocer y nombrar la esfera, el cilindro y el cono.
- Identificar los cuerpos anteriores en el entorno: colegio, casa, calle...
- Uso del calendario de un mes: identificar el mes, días festivos y laborales.
- Calendario: localizar el día de hoy, ayer, mañana, antes de ayer, pasado mañana y la semana que viene.
- Escribir la fecha en el cuaderno correctamente.
- Respetar el espacio gráfico en el cuaderno.

## OBSERVACIONES

- Tomaremos como referencia el tema 8 del libro de texto.
- Tener preparada una hoja del mes en curso para los alumnos.
- Disponer de una tabla con la clasificación de los equipos de la Liga de fútbol y sus puntuaciones.

## 5. Ejemplo de presentación de la Programación de Aula

A continuación te muestro un ejemplo de cómo redactar la presentación de la Programación de Aula de la asignatura de Lengua Castellana de 4º de Primaria.

Esta es la Programación de Aula de la asignatura de Lengua Castellana de 4º de Primaria del Colegio Público Don Quijote, de Villanueva de la Mancha, para el curso escolar 2016 – 2017. Para su diseño y elaboración hemos tenido en cuenta las siguientes referencias:

1º. En primer lugar, hemos tenido como referencia la Propuesta Curricular del Centro y la Programación Didáctica de la asignatura de Lengua Castellana del propio colegio.

2º. En segundo lugar, hemos tenido en cuenta los resultados de la evaluación inicial, por tanto, los puntos fuertes y débiles del grupo clase en la asignatura de Lengua y en las competencias clave valoradas.

3º. También se han tenido en cuenta los resultados de la evaluación de 3º de Primaria, que con carácter diagnóstico se realizó el curso pasado. Principalmente hemos procurado incorporar a la Programación de Aula, aquellas medidas de mejora que se concretaron a partir de los resultados obtenidos.

4º. Finalmente, la última referencia son las características de los alumnos del grupo clase. Se trata de un aula de 24 alumnos. En ella hay escolarizados alumnos con necesidades educativas especiales y alumnos con necesidad específica de apoyo educativo, que requieren una respuesta diferente a la ordinaria; además hay un alumno que no ha promocionado de curso.

La Programación está formada por 9 unidades didácticas que se desarrollarán a lo largo del curso, con una temporalización estimada de 3 unidades por trimestre. En todo caso se trata de una estimación que dependerá de los resultados que se vayan obteniendo durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Finalmente, se ha realizado una revisión de los aprendizajes de las nueve unidades didácticas, de manera que cubren todos los estándares de aprendizaje evaluables, establecidos en la Programación Didáctica para la asignatura de Lengua Castellana en 4º curso de Primaria.

En Villanueva de la Mancha, a 30 de septiembre de 2016

## 6. Apartados del modelo de programación de aula

Paso a describir los diferentes apartados del modelo de programación.

1º. **Encabezamiento.** En primer lugar, se encuentra el encabezamiento que señala el título de la unidad o el nombre del tema, o el nombre del proyecto, y el número que ocupa. A continuación, una referencia a la temporalización: en qué trimestre está previsto y la duración estimada. Pero es algo que se puede modificar según el gusto de cada profesor.

2º. **Aprendizajes.** El apartado más importante de cada unidad son los aprendizajes. En realidad, en ese apartado se pretende mostrar de una manera clara y funcional “*qué enseñar*” y “*qué evaluar*”. Como se ha indicado anteriormente, la programación debe ser un documento funcional y que en un golpe de vista, el profesor sepa la “ruta a seguir”. Por este motivo, “aprendizajes”, integra objetivos, contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.

La redacción de los aprendizajes puede ser más o menos concreta, más o menos exhaustiva. Todo dependerá de tus necesidades como profesor y de lo que te resulte más práctico y funcional: lo que te sirve a ti, como docente, puede que no le resulte útil a otro compañero o compañera.

3º. **Observaciones.** En este apartado puedes reflejar alguna observación o recordatorio importante: el tema de referencia del libro de texto, algún material excepcional que necesitáis, alguna actividad diferente que debéis recordar: observaciones que queréis tener presentes en esa unidad.

La extensión de este apartado, también dependerá de tus necesidades como profesor: es posible que en algún caso necesites más pistas o recordatorios y que en otro caso a penas requieras observaciones. Este apartado también está a tu servicio.

Y nada más, con esa información es suficiente para que “navegues” como maestro, maestra, educador con tu clase o tu alumnado.

## 7. ¿De dónde se seleccionan los aprendizajes?

La PA, debe guardar coherencia con los anteriores niveles de concreción, principalmente con las Programaciones Didácticas. Por tanto, la selección de los aprendizajes y su división en unidades didácticas, en temas o proyectos tendrá en las PD, como su principal referencia.

Hay docentes que prefieren abordar las unidades como “proyectos de aprendizaje” en torno a un centro de interés. Es una manera de hacerlo, pero los “proyectos” tendrán que respetar las PD de ese curso. Las Programaciones de Aula en forma de proyectos, también señalará los aprendizajes de cada proyecto.

Otros docentes tienen como referencia principal los libros de texto. Igualmente los libros deben cubrir lo establecido en las PD y las unidades didácticas reflejarán los aprendizajes de cada uno de los temas que se van a tratar, según el libro.

## 8. Revisión final

Lo ideal es que, una vez terminada toda la PA, hagas una revisión para comprobar si con los aprendizajes seleccionados en todas las unidades, se han abordado todos los estándares de aprendizaje evaluables de ese curso y área, tal como aparecen definidos en la Programación Didáctica.

Una buena fórmula consiste en disponer de los estándares de aprendizaje evaluables en unas hojas aparte. Vas revisando los aprendizajes de cada unidad, y se vas marcando los estándares que cubre. Al final todos los estándares se tendrían que haber abordado. Si alguno no aparece reseñado, hay que añadir en alguna unidad algún “aprendizaje” que aluda a ese estándar.

## 9. ¿Por qué en este modelo no se alude a cuestiones metodológicas y actividades?

Ya lo he indicado anteriormente los motivos por los que no considero necesario aludir a esas cuestiones. El educador debe saber qué tiene que enseñar: el cómo hacerlo, las actividades y herramientas, forman parte del arte y el oficio de enseñar.

Cada profesor irá viendo según la respuesta de los alumnos o las circunstancias, la metodología, los materiales y las actividades que tendrá que ir realizando. Por ejemplo, es posible que cuando se va a abordar un tema, haya una noticia de actualidad muy relevante que interese a los alumnos. El uso de esa noticia es preferente en ese momento y no es posible planificarla con 7 meses de antelación.

En todo caso, si necesitas alguna referencia, las puedes dejar reflejadas en el apartado observaciones.

## 10. ¿Dónde están los contenidos, competencias clave, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje?

En realidad, todos esos elementos, ya se han considerado en los anteriores niveles de concreción: el currículo oficial de la comunidad autónoma, y en las Programaciones Didácticas del centro.

Para que la PA sea realmente funcional, no tiene mucho sentido volver a completar columnas con todos esas categorías, basta con indicar una única columna titulada “aprendizajes”.

Además, la distinción entre contenido, criterio, estándar de aprendizaje o indicador de logro, es una sutileza pedagógica poco funcional para el día a día de un aula.

En todo caso, si un docente ve necesario realizar esa distinción, es mejor que no utilice este modelo de Programación y opte por el modelo más convencional.

## Para terminar...

Alguien podría pensar que este modelo es tan solo una manera de eludir nuestro trabajo como docentes o de trabajar menos. No se trata de eso, se trata de que puedas dedicar mucho más tiempo y esfuerzo en generar actividades para tus alumnos, en pensar cómo enseñar mejor y en poder abrir las compuertas de tu creatividad y vocación como enseñante. Espero que esta propuesta de modelo de Programación de Aula te ayude a conseguirlo.

*Jesús Jarque García, pedagogo*

El autor de este modelo de Programación de Aula es Jesús Jarque García. Pedagogo, Máster en Coaching Pedagógico y Educativo; Máster en Psicología y Gestión Familiar. Profesor de Orientación Educativa (orientador) en un Colegio Público de Educación Infantil y Primaria en la provincia de Ciudad Real. Es autor de numerosos libros relacionados con la educación, las dificultades de aprendizaje, la estimulación cognitiva y la educación de los hijos, publicados en la Editorial CCS y en la Editorial Gesfomedia Educación. Igualmente tiene una dilatada experiencia en la formación de profesores y familias a través del ámbito universitario, la formación presencial y on line. Es conocido en la red por su página educativa [www.familiaycole.com](http://www.familiaycole.com) y su página personal [www.jesusjarque.com](http://www.jesusjarque.com)

**Este documento es libre y gratuito,  
pero por favor, respeta su autoría y la propiedad intelectual  
citando siempre la fuente.**