



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR
"JAPÓN"

Guía
Metodológica De
Practica Docente II



Compilado por:
Mgs. Jessica García García
Carrera: Parvularia
2019



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE

Nombre de la Asignatura: PRÁCTICA DOCENTE II		Componentes del Aprendizaje		
Resultado del Aprendizaje: COMPETENCIAS Y OBJETIVOS <ul style="list-style-type: none">• Planificar los diferentes instrumentos curriculares.• Conocer los objetivos, qué desarrollar, los contenidos, la metodología, los recursos, la evaluación, los ejes transversales.				
Docente de Implementación:				
JESSICA LUCIA GARCÍA GARCÍA			Duración: 32 horas	
Unidades	Competencia	Resultados de Aprendizaje	de Actividades	Tiempo de Ejecución



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
 GUIA DE APRENDIZAJE

<p>CONCEPTUALIZACIÓN, ACTITUDES, HABILIDADES Y COMPETENCIAS DEL DOCENTE.</p>	<p>Conoce y aplica: Prácticas Pedagógicas Caracterización de Objetivos. Estrategias de acción y reflexión. Práctica Pedagógica de Aplicación Caracterización de Objetivos. Estrategias de acción y reflexión. Orientaciones para la planificación didáctica.</p>	<p>COGNITIVO Conocer las necesidades que aplica el docente en la programación de actividades de aula. ACTITUDINAL Formula informaciones de las prácticas del aula en ambientación y aplicación.</p>	<p>Ponencia sobre los temas por parte del docente. Exposiciones en grupos de trabajo con temas seleccionados para cada uno de ellos. Foro abierto en la plataforma virtual.</p>	
---	---	--	---	--



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

CURRÍCULO DE EDUCACIÓN Y PREPARATORIA	Aplica los instrumentos curriculares: Planificación Didáctica Curricular Plan de Clase	los	PROCEDIMENTAL Diferenciar la relación entre objetivo general y particular Formula objetivos de un curso o una unidad didáctica	Ponencia sobre los temas por parte del docente. Exposiciones en grupos de trabajo con temas seleccionados para cada uno de ellos. Foro abierto en la plataforma virtual.	
--	--	-----	---	--	--



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

CURRÍCULO DE EDUCACIÓN Y INICIAL Y PREPARATORIA	Utiliza práctica de ambientación: Guías de trabajo para la Práctica de Ambientación Desarrollo de la Guía (Informe) Fichas de Seguimiento a la Guía de la Práctica de Ambientación Reconstrucciones.	PROCEDIMENTAL Elaborar estrategias de aprendizaje colaborativo con fines didácticos.	Ponencia sobre los temas por parte del docente. Exposiciones en grupos de trabajo con temas seleccionados para cada uno de ellos. Foro abierto en la plataforma virtual.	
--	--	--	--	--



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
 GUIA DE APRENDIZAJE

<p>CURRÍCULO DE EDUCACIÓN Y INICIAL Y PREPARATORIA</p>	<p>Utiliza práctica de aplicación: Planificaciones de clases Fichas de evaluación al Plan de Clase Lecturas Complementarias: Consideraciones sobre los métodos: Metodología para Lenguaje y comunicación, Estudios Sociales, Matemáticas, Ciencias Naturales Rincones de Trabajo Bases para la planeación del proceso enseñanza aprendizaje</p>	<p>PROCEDIMENTAL Elaborar evaluación del desempeño para su clase considerando lo siguiente: Elaborar una tarea de desempeño que vaya acorde con estos estándares u objetivos ACTITUDINAL Generar criterios para evaluar la tarea. Oportunidades de autoevaluación al estudiante. PROCEDIMENTAL Elaborar un registro de evaluación, considerando los estándares, las tareas de desempeño y evaluación</p>	<p>Ponencia sobre los temas por parte del docente. Exposiciones en grupos de trabajo con temas seleccionados para cada uno de ellos. Foro abierto en la plataforma virtual.</p>	
---	---	--	---	--



2. CONOCIMIENTOS PREVIOS Y RELACIONADOS

Co-requisitos

3. UNIDADES TEÓRICAS

• Desarrollo de las Unidades de Aprendizaje (contenidos)

A. Base Teórica

UNIDAD 1

LA PRÁCTICA DOCENTE

Entendemos la práctica docente como el trabajo que el maestro desarrolla cotidianamente en determinadas y concretas condiciones sociales, históricas e institucionales, adquiriendo una significación tanto para la sociedad como para el propio maestro. Trabajo que si bien está definido en su significación social y particular por la práctica pedagógica, va mucho más allá de ella al involucrar una compleja red de actividades y relaciones que la traspasa, las que no pueden dejar de considerarse si se Achilli, Elena (1986). La práctica docente: una interpretación desde los saberes del maestro, Cuadernos de Formación Docente, Universidad Nacional de Rosario. 7 intenta conocer la realidad objetiva vivida por el docente. Consideramos a la práctica pedagógica como el proceso que se desarrolla en el contexto del aula en el que se pone de manifiesto una determinada relación maestro- conocimiento- alumno, centrada en el “enseñar” y el “aprender”. Esas actividades, que superan la práctica pedagógica, van desde aquellas que podemos caracterizar como más específicamente burocráticas (planillas, planificaciones, preparación de la documentación del alumnado, etc.) hasta las que la institución encomienda como forma de recaudar fondos para el mejoramiento de las condiciones deficitarias en que se encuentran muchas escuelas (ventas de rifas, cobro de cuotas cooperadoras de padres, etc.) pasando por las reuniones de personal con directivos, asesoramiento y reuniones con padres, preparación de actos conmemorativos, control de los recreos, realización de distintos tipos de censos que el Estado encomienda, etc. Estas actividades y relaciones que cotidianamente el maestro despliega “fuera”



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

del aula y que son vividas por él en forma agobiante, perturban la práctica pedagógica concreta- en su especificidad de trabajo intelectual- al producir un distanciamiento de la misma. Es decir, la especificidad del trabajo del maestro queda desdibujada e incorporada fragmentariamente a un conjunto de funciones que si bien pueden suponerse como secundarias en el desempeño del rol del docente, no ocurre así en el contexto burocrático de la organización institucional donde está inserto. La presentación, por ejemplo, de una “buena” y “prolija” carpeta de planificaciones de la práctica pedagógica es tomada en cuenta para la calificación del maestro como profesional. Si no se presenta en el plazo y con las características requeridas “el maestro no vale” (María, Reunión de taller n° 21; 21). Agreguemos que muchos supervisores evalúan la práctica pedagógica de un maestro no observando el proceso que se desarrolla en el aula, sino a través de cómo se ha realizado la carpeta de planificaciones. Cumplimentar con estas exigencias implica para el maestro la utilización de un tiempo que evidentemente no puede centrar en lo específico. “Lo práctico no nos deja tiempo, una planificación o una planilla no nos da tiempo para otra cosa” (Angélica, Reunión de Taller n° 8; 20). Por otro lado, también el personal directivo recargado en sus tareas administrativas- burocráticas, pierde la función de asesor pedagógico reclamada por el maestro. Entre otros modos de interferencia de la práctica pedagógica por la intrusión de mecanismos burocráticos, los maestros “dicen” de las conmemoraciones de fechas patrias, que implica, por un lado, la organización de los actos correspondientes, cuya responsabilidad recae totalmente en ellos; y por otro, la exigencia a que programe el “dictado de clases alusivas” las que rompen, fracturan la continuidad temática con que el maestro venía trabajando, en este caso, en ciencias sociales. De tal manera que podemos decir que la práctica docente está surcada por una red burocrática que entendemos como el conjunto de las actividades y relaciones que alejan al maestro de la especificidad de su quehacer: el trabajo en torno al conocimiento. Este fenómeno burocrático, que desde la institución está presente en la práctica docente, se podría afirmar que, en algunos casos, recorre internamente la práctica pedagógica cuando el maestro desdibuja su relación con los niños y el conocimiento en función de aspectos formales, como pueden ser, entre otros, la acentuada preocupación por el desarrollo de “hábitos” que generalmente son de tipo disciplinario, o la repetición de trabajos que los alumnos no presentan con las características de prolijidad, subrayado, caligrafía, márgenes requeridos, etc. Ahora bien, el maestro, envuelto en esa red burocrática presente en su cotidianeidad, puede reflexionar críticamente sobre ella.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

La práctica docente: una interpretación desde los saberes del maestro, Cuadernos de Formación Docente, Universidad Nacional de Rosario. 8 trabajo específico. Esta red burocrática está montada como un mecanismo de control que se ejerce sobre la práctica pedagógica a partir de que no se tiene “confianza” (¿científica?) en ella. No obstante, cuando se le propone desechar todos aquellos aspectos que considere no necesarios, se siente limitado para hacerlo considerando que cada uno tiene una funcionalidad en el contexto de la organización institucional. Esto es lo que trajeron los maestros al Taller que ocurrió en las llamadas mesas de trabajo, espacio de reflexión de los docentes, organizados por el Ministerio de Educación de la Provincia de Santa Fé durante el año 1984 para la discusión de algunos lineamientos educativos propuestos entre los que figuraban el problema de la desburocratización. Ahora bien, en la práctica docente, además de este aspecto que hemos denominado “red burocrática”, subyacen otros, cuya combinación y entrecruzamiento configuran en este actor social que es el maestro, un trabajador con características particulares. Hemos discriminado- a los efectos del análisis y a partir de la presencia que tienen en la vida del maestro, según pueden observarse por el tratamiento que éste realiza en el Taller-, los que tienen que ver con su inserción en una organización jerárquica; los relacionados con su formación (capacitación) como profesional, que hemos caracterizado como formación inconclusa; las objetivas condiciones de su trabajo que indican una desjerarquización laboral, y por último, las distintas demandas y valoraciones que la comunidad y el mismo maestro hacen de la práctica docente, las que conforman una significación social y particular conflictiva de ese quehacer. Es importante aclarar que la manifestación de estos aspectos adquiere dimensiones diferenciales según el contexto histórico- político en el que se dé. La hemos estudiado en un momento de transición política, en el que el país recupera un gobierno democrático después de un largo período de experiencia burocrática- autoritaria. El trabajo del Taller de Educadores recuperó colectivamente la memoria de esa historia autoritaria del pasado con fuerte presencia en el presente. a) El maestro despliega su práctica en el contexto de la escuela, inserto en una organización jerárquica, que trasciende la misma institución escolar al engarzarse en lo estatal. Esta característica de su inserción ubica al maestro como subalterno de una estructura en la que jerárquicamente- y desde el estado- se van tomando decisiones que tienen que ver tanto con los contenidos temáticos, como con los aspectos didácticos y metodológicos, pasando por los criterios disciplinarios hasta la reglamentación de todas las actividades que en la escuela se van “ejecutando”. Además, esta jerarquización en que está



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

inserto el trabajo docente se conecta entre cruzándose con los aspectos burocráticos- con importantes problemas como aquellos que hacen al uso del poder y que desembocan en el control, el autoritarismo y el disciplinamiento de la vida escolar, de la que abundante material bibliográfico se ha ocupado. Nos interesa por ahora volver a focalizar esta característica de la inserción del maestro como subalterno en una organización jerárquica que concibe y planifica su práctica. Queremos centrar en la que entendemos como una particularidad de la práctica pedagógica: aquella que hace del maestro un transmisor de información/conocimientos. En esta organización jerárquica, (...ocurre...) en el trabajo del maestro una disociación o superación entre la concepción, construcción de conocimientos y su recreación en el aula. La construcción del conocimiento, la organización temática es una incumbencia que está ubicada en “otros”, está “fuera” de lo que compete al maestro. A él le resta transmitir- “ejecutar”- el contenido de las currículas que desde el Ministerio de Educación le llegan organizadas. Un maestro en el Taller sugiere para conocer el quehacer de los docentes se analicen las currícula- Achilli, Elena (1986). La práctica docente: una interpretación desde los saberes del maestro, Cuadernos de Formación Docente, Universidad Nacional de Rosario. 9 las: “...otro método importante puede ser el análisis de currícula, las actuales, porque yo creo que muchos nos ajustamos a ellas, por un lado, porque la estructura misma de la educación así lo requiere, de la relación entre el docente y el alumno, el docente y el director. No apartarse ni en contenidos ni metodológicamente. Entonces, analizando la currícula, creo que vamos a tener un promedio o la idea de cómo se enseña actualmente en Ciencias Sociales. no estamos acostumbrados, no nos han enseñado a crear a partir de los contenidos mínimos. Nos han enseñado a remitirnos a lo que dice la currícula y nada más”. (Luis, Reunión de Taller n°12; 5-6). Esta pérdida de la unidad de su trabajo, implica para el maestro la pérdida de la conciencia de la unidad de todo el proceso. El maestro, al disociarse de la construcción y concepción del conocimiento queda enajenado en la transmisión. De allí que el trabajo intelectual le resulte extraño, como no perteneciente a él. Esta disociación de la unidad del trabajo intelectual del docente- unidad que significa, como decíamos, la integración del proceso de construcción de conocimientos y su re-creación con los alumnos en el aula pareciera que está agudizada en el nivel de la escuela elemental o primaria si se compara con los otros niveles de enseñanza. Repetidamente los maestros traen al taller su dificultad para conceptualizar, para teorizar, para trabajar con el conocimiento porque no están “acostumbrados” a hacerlo. Así también plantean el hecho de que su subalternidad les quita libertad para realizar un trabajo



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

creativo en la escuela. No obstante, no todos los maestros interpretan estos límites. El aislamiento y la autonomía en el que por otro lado se desarrollan la práctica pedagógica en el aula, hace que la misma aparezca como totalmente controlada por él, encubriéndose y desdibujándose la disociación y la subalternidad de su trabajo. Es en la desestructuración de estos nudos “ideológicos”, donde el Taller resulta un instrumento posibilitador de modificaciones de las formas de conciencia del maestro. b) Otro aspecto que entendemos, nos dice sobre la peculiaridad de la práctica docente está dado por la “limitada” formación profesional que el maestro tiene tanto en lo teórico como en lo metodológico, la que hemos caracterizado como formación inconclusa. Con ello intentamos interpretar las carencias con las que el maestro se enfrenta para resolver tanto cuestiones de contenido temático como las referidas al manejo metodológico, derivados de una formación que no los especializa en las áreas en las que trabaja. Un maestro, en su práctica profesional tanto puede trabajar con los problemas relacionados con la lecto-escritura en niños de primer grado, o enfrentarse con las problemáticas teóricas metodológicas de la enseñanza de áreas específicas como Matemática o Ciencias Sociales o Ciencias naturales en los grados superiores. Es evidente que cada uno presenta una complejidad propia para la que el maestro no ha sido especializado. Por otro lado, la organización de cada escuela en particular, por lo general, no se realiza con una racionalidad tendiente a que cada maestro pueda desarrollarse y especializarse en determinadas áreas o grados. Es bastante común que un maestro deambule de un año a otro por distintos grados o áreas. Sin ofrecer referencia aquí, que pueden darse designaciones de grado como castigo, lo que aumenta esta idea de irracionalidad. Esta disparidad que asume el trabajo de un maestro de alguna manera señala como no “preocupante” para la organización estatal del sistema educativo, que el docente pierda la especificidad de su quehacer. La formación inconclusa que como profesional tiene el maestro lo lleva a la desvalorización de su propio saber, del saber de sus compañeros o a que no sea considerado- en lo referente a sus propuestas en relación al conocimiento- por el personal directivo. La autoridad del saber está colocada en “otros”, externos al maestro; está en los “especialistas”, los “teóricos”, a quienes compete, por otra parte, construir el conocimiento repitiéndose el círculo de la disociación. Achilli, Elena (1986). La práctica docente: una interpretación desde los saberes del maestro, Cuadernos de Formación Docente, Universidad Nacional de Rosario. 10 c) Considerar las condiciones objetivas en que se desenvuelve el trabajo del docente, pone de manifiesto otro conjunto de factores perturbadores del desarrollo pleno de su práctica. El maestro es un



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

asalariado mal remunerado que se ve obligado, cuando debe vivir exclusivamente de su sueldo, a trabajar en dos turnos, con lo que se duplican las horas de trabajo dentro de cada institución y las horas que fuera, debe dedicar para cumplimentar con todas las exigencias burocráticas. En este sentido, es evidente que no recibe demasiados estímulos ni para su quehacer cotidiano, ni para intentar "perfeccionarse". Además desarrolla su práctica pedagógica en condiciones lamentables. Debe "ingeniarse" para trabajar en espacios físicos sumamente reducidos, con mínimas o ninguna comodidad, sin ventilación, con iluminación inadecuada, sin material didáctico. parte de la cotidianeidad de cualquier maestro está dada por la preparación del material didáctico que personalmente aporta si pretende "mejorar" el proceso de enseñanza- aprendizaje. Estas condiciones objetivas de la práctica docente que hemos caracterizado como desjerarquización laboral es otro de los aspectos que interfiere el desarrollo de la práctica pedagógica en su centralidad de trabajo intelectual. d) Entre los distintos factores que interactúan configurando las características propias del maestro, es importante ver, como en su representación, juega la significación que adquiere su rol, tanto para sí como para la sociedad. Este juego de reconocimiento intersubjetivo, resulta interesante considerar por la incidencia que tiene en la construcción de la identidad como sector social. En este sentido decimos que la práctica docente adquiere una significación social y particular conflictiva por lo contradictorio de las demandas sociales, "las que el maestro internaliza" como por la ambivalente construcción de su propia identidad. El maestro entiende que si bien, en general, su tarea está socialmente desvalorizada, no lo es de la misma manera para todos los sectores sociales. Entre los sectores obreros o de "villas miserias" o entre las comunidades aborígenes su trabajo adquiere mayor relevancia. Allí, "el maestro es algo útil, el maestro es una persona que los va a sacar de ese pozo negro donde viven, con sus conocimientos, con su afecto" (Ale, Reunión de Taller n° 1; 19). En tanto, entre los sectores "medios" el maestro percibe que es muy cuestionado y exigido intelectualmente, sintiéndose censurado y vigilado por los padres en cuanto a la calidad, cantidad y la forma de transmitir el conocimiento. Los padres de estos sectores quieren maestros "sabios", "complacientes" con ellos y que formen a sus hijos "enciclopédicamente". En ambos sectores, el maestro es valorado o exigido por el conocimiento que puede o debe brindar, cuestión ésta que está presente en la propia identidad cuando se juega la eficiencia profesional. Además, como habíamos visto, la idoneidad del maestro es un elemento que juega en su "deber ser". Por otro lado, y disociadamente, está lo del maestro como continuador del rol maestro. En este contexto,



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

la afectividad del maestro aparece como una característica adscripta a su rol. Es un dador de afecto y comprensión para los niños carenciados económicamente como para aquellos con problemas emocionales derivados de los conflictos entre sus padres o porque permanecen solos durante gran parte del día. "Si polarizamos en dos tipos puros y extremos dicho rol, en uno ubicamos al maestro "apóstol", y en otro al maestro técnico". Las diferencias entre uno y otro tipo radicarían en el privilegio de la entrega afectiva o de la transmisión eficiente de contenidos, respectivamente" (G. Batallán y otros, 1982). Achilli, Elena (1986). La práctica docente: una interpretación desde los saberes del maestro, Cuadernos de Formación Docente, Universidad Nacional de Rosario. 11

Contradictoria construcción de su identidad, el maestro es tensionado entre la eficiencia y el afecto: entre la desvalorización de su propio saber y la sobrevalorización de su función. Hemos intentado discriminar distintos aspectos, cuya interacción caracterizan la práctica docente y al maestro como trabajador con determinadas peculiaridades. El entrecruzamiento de una red burocrática, una organización jerárquica, una formación inconclusa como profesional, una desjerarquización laboral y una conflictiva significación social y particular de su práctica, configuran en el maestro una serie de complejas situaciones. Hemos destacado la escisión que provocan en el trabajo docente. La interferencia en el desarrollo de su especificidad como trabajo intelectual. Este interés nuestro en el alejamiento que cotidianamente el maestro vive en relación con lo que significa el trabajo en torno al conocimiento está centrado en la distorsión que hacen de su práctica pedagógica una práctica desdibujada de su especificidad. El interjuego de aquellos factores cargan al trabajo del maestro de una normatividad que obtura y desvía el trabajo con el conocimiento. Entendemos que tratar este fenómeno de cómo se descentra el maestro de lo que debiera ser su peculiaridad tiene suma importancia para pensar en formas alternativas tendientes a modificar la práctica pedagógica. Es importante por sí mismo, ya que nos apunta a una serie de factores para ser re- pensados- aquellos que desdibujan el trabajo intelectual del maestro- como así también es importante por el peso que tiene en la construcción de la identidad del maestro como sector social. En este sentido- y a modo de hipótesis creemos que la combinación de los factores descriptos, en la medida que alejan al maestro de su especificidad como trabajador intelectual, crean en él una confusa conciencia de su identidad. Desde el punto de vista gremial, los sindicatos que agrupan a los docentes los caracterizan como trabajadores de la educación. No obstante, no todos los maestros incorporan esta identificación. Cuando las representaciones del maestro, el tinte de la vocación y el contenido afectivo tiñe con



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

fuerza su práctica, la misma queda como sujeta a ello, tornándose dificultoso integrar el sueldo a su quehacer. "Todo docente sabe que desde toda la historia de la humanidad, todos los que impartieron enseñanza nunca tuvieron remuneración. No hablo de hoy, hablo de Sócrates, pasando por la Edad Media. Sabemos que aquel que poseía conocimientos tenía que ir a suplicar a alguien para que le permitiera enseñar; y desde Sarmiento que instituyó la educación en el país, nunca el docente fue bien remunerado... y desde otro punto de vista, quisiera que me dijese sí, se puede poner un valor monetario al arma que el docente da al alumno al enseñarle a leer y escribir, con lo cual el alumno tiene a sus manos el mundo. Yo no creo que haya dinero que pueda pagar lo que el docente puede hacer con un niño" (Ani, Reunión de Taller n° 3; 3). Así como resulta dificultoso pensarse como trabajador- la vocación, la carga emocional/afectiva que se le imprime a la relación docente-alumno, la sobrevaloración de su función, son presencias obturantes también es complejo identificarse como intelectual (9), lo que aparece como extraño al maestro dado el interjuego de aspectos presentes en su práctica que desvirtúan la especificidad de la misma. Lo anterior está en relación con la polifacética función que adquiere la práctica docente, cuando el maestro tiene que hacerse cargo más allá de lo pedagógico, de lo burocrático; de las carencias de los niños de distintos niveles económicos, provocadas por problemas sociales o emocionales; de las deficiencias de recursos didácticos; de las incomodidades edilicias, etc., todo con magros sueldos.

ORIENTACIONES PARA LA PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA

Llamamos planificación al instrumento con el que los docentes prevén y organizan su práctica educativa articulando el conjunto de contenidos, opciones metodológicas, estrategias educativas, textos y materiales para secuenciar las actividades que se han de realizar en función de aprendizajes esperados; por ello, la planificación educativa, es un proceso de previsión, realización y evaluación de las acciones orientadas hacia el logro de los objetivos previstos.

Planificar significa reflexionar y diseñar para qué, por qué, qué y cómo enseñar, esto es explicitar los componentes de la planificación: fundamentación, contenidos, objetivos, estrategias de enseñanza, actividades de aprendizaje, recursos y formas de evaluación. La planificación es un sistema integrado, un todo organizado, cuyas partes o elementos se interrelacionan y guardan coherencia, que:



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

- Permite anticipar sucesos y prever situaciones que pueden favorecer u obstaculizar los procesos de enseñanza y de aprendizaje.
- Orienta la acción en una dirección determinada y contempla los medios necesarios para alcanzar un fin, en un contexto institucional específico, permitiendo de este modo que el diseño y programación de su práctica docente no sea un elemento aislado, respetando al mismo tiempo la independencia y autonomía profesional, necesarias para el desarrollo de su actividad.
- Implica tanto un proceso mental realizado por los docentes como un producto de ese proceso, y que debe ser comunicable, analizable y modificable.

LOS COMPONENTES DE LA PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA

FUNDAMENTACIÓN: En este apartado el docente explicita cuales son los fundamentos teóricos, (enfoques y lineamientos para la enseñanza del área) valorativos (propósitos institucionales) y empíricos derivados del contexto institucional y social, que justifican su propuesta de selección de contenidos, objetivos y metodología; en ella se definen claramente los alcances del curso, se delimitan los objetivos y contenidos y su nivel de profundidad y se explicita la posible articulación con otros espacios curriculares, así como un análisis de todos aquellos factores que puedan influir en el proceso. Debe evidenciar la relevancia social y disciplinar del proyecto, explicitando también, los aspectos innovadores y originales que aporta la propuesta, y aquellos que podrían mejorar o enriquecer el desarrollo del espacio curricular.

En la Fundamentación se integran:

- Las intenciones educativas, manifestando la concepción de la enseñanza que sustenta la propuesta, estableciendo en general las expectativas para la materia y las grandes metas a alcanzar.
- Las demandas sociales con relación al espacio curricular, expresadas en términos de competencias y capacidades.
- La lógica curricular y su incidencia en el proceso, a través de las peculiaridades de la materia, las dificultades conceptuales o de otra índole, continuidad en la etapa, actualidad, interés, significatividad, etc.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

- Las estrategias metodológicas, anticipando las grandes líneas metodológicas que se concretarán en el apartado metodológico: agrupamientos, recursos, actividades, etc.
- Los temas transversales, aludiendo a los propuestos por la institución o a otros acuerdos.
- Las dificultades de cualquier índole, considerando aquellos problemas identificados en los diagnósticos iniciales que incluyen los obstáculos epistemológicos con relación a cada disciplina y las carencias en cuanto, por ejemplo, determinado tipo de recurso.

OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS: Los objetivos desde una perspectiva didáctica hacen referencia a los aprendizajes que los alumnos adquirirán y expresan el conjunto de valores educativos del docente, de la escuela y de la sociedad.

Un objetivo es una descripción que se hace por anticipado para lograr buscar en el estudiante un cambio ya sea a su nivel cognitivo, social y afectivo; influyendo en la selección de contenidos, estrategias metodológicas y en la evaluación de los aprendizajes. Los objetivos deben ser claros y precisos. Deben ser pocos para estar en consonancia con el tiempo previsto de enseñanza. Es importante tener en cuenta las siguientes pautas para la formulación de los objetivos:

- Los objetivos generales se refieren a desempeños en los que se integran y ponen en juego capacidades, son de largo plazo, se van construyendo a lo largo de una etapa o ciclo educativo.
- Los objetivos específicos describen los aprendizajes que los alumnos deberán alcanzar, desentrañados de un objetivo general, que sin excederlo, lo especifican; expresan las capacidades que los alumnos deben adquirir a corto plazo.

Es importante:

- Formularlos desde el punto de vista del alumno.
- Plantearlos como un desarrollo de sus capacidades.
- Especificar las buenas prácticas esperadas a partir de los aprendizajes.
- Especificar el contenido.
- Especificar el contexto en el cual los estudiantes deberían demostrar sus aprendizajes ya que el contexto permite delimitar el objetivo e identificar su finalidad.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

CONTENIDOS: Los contenidos constituyen uno de los pilares sobre los cuales se diseñan las actividades de enseñanza y de aprendizaje con el fin de alcanzar lo expresado en los objetivos. El proceso de selección, organización y secuenciación de los contenidos -acordes a las características de un determinado grupo de alumnos-es una de las tareas de mayor relevancia para la consecución de los objetivos planteados. Con el objeto de jerarquizar los contenidos básicos de cada espacio curricular, es importante organizarlos y relacionarlos a través de un mapa o red.

Desde una concepción constructivista del aprendizaje, el proceso de selección y organización de contenidos implica considerar:

- La diversidad e integración, a través del equilibrio y progresión entre conceptos, habilidades y actitudes.
- La estructuración en torno a núcleos-ejes o a problemas a resolver.
- La contextualización de acuerdo a las características específicas del grupo de alumnos tomando en cuenta:
- Las características específicas del contexto donde se va a desarrollar la enseñanza y aprendizaje (grupo de alumnos, aula, ambiente, expectativas de aprendizaje, etc.)
- La adecuación al desarrollo evolutivo, nivel de experiencias y saberes de los alumnos.

Los contenidos deben tener un carácter integrador y multidimensional del aprendizaje. Cabe aclarar que en realidad los contenidos no son en sí mismos conceptuales o procedimentales o valorativos sino que depende del tratamiento que se les dé en clase y de las capacidades que se pretende desarrollar.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE

El concepto de estrategias de enseñanza es el conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza, con el fin de promover los aprendizajes de los alumnos. Se trata de orientaciones generales y criterios de acción acerca del cómo se propone enseñar determinados contenidos en función de los objetivos planteados. Ahora bien, uno de los objetivos más valorados y perseguidos es el de enseñar a los estudiantes a que se vuelvan aprendices autónomos, independientes y autorregulados, capaces de aprender a aprender, éstas son estrategias de aprendizaje.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES

Las actividades constituyen las experiencias activas seleccionadas para desarrollar los contenidos y lograr los objetivos de cada Unidad Didáctica, y que habitualmente son propuestas por docentes y realizadas por los alumnos. Es conveniente diferenciar actividades de experiencias: el docente propone actividades de aprendizaje que promoverán experiencia por parte de los alumnos. La experiencia –de carácter subjetivo- se produce a partir de la realización de las actividades propuestas.

RECURSOS DIDÁCTICOS Los Recursos Didácticos son todos los medios empleados por el docente para apoyar, complementar, acompañar o evaluar los aprendizajes que promueve y orienta. Los Recursos Didácticos abarcan una amplísima variedad de medios, instrumentos, materiales, etc., que van desde el pizarrón y el marcador hasta los videos y las TICs.

EVALUACIÓN La evaluación es una actividad integrada dentro del proceso educativo, que tiene por objeto proporcionar la máxima información para mejorar este proceso, reajustando sus objetivos, revisando críticamente planes y programas, métodos y recursos, y facilitando la máxima ayuda y orientación a los alumnos y a sus familias. La evaluación tiene como objetivo proporcionar elementos para la comprensión de lo que sucede en el aula y por lo tanto debe ser considerada como inherente a todo proceso de enseñanza y aprendizaje. Es posible pensar en tres tipos: diagnóstica, de proceso y sumativas. La evaluación diagnóstica se realiza al comenzar el proceso y consiste en recoger conocimientos previos y habilidades cognitivas de los alumnos. El análisis y la interpretación de estos datos proporcionan el diagnóstico que servirá para efectuar, si es necesario, replanteamientos. La evaluación de proceso consiste en la valoración, a través de producciones parciales con instancias individuales y grupales, del funcionamiento del proceso, ofreciendo información de modo permanente. Permite controlar lo planificado si aparecen desviaciones que puedan desvirtuar los resultados y que obligarían a reajustar de inmediato lo programado. Posibilita tomar decisiones en el momento indicado para no esperar al final cuando las soluciones no pueden suponer una mejora del proceso.

La evaluación sumativa permitirá analizar los resultados de los procesos educativos y acreditar los aprendizajes adquiridos por parte de los alumnos. La evaluación educativa es una herramienta



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

generadora de información útil respecto de la calidad de la propuesta de enseñanza y del proceso formativo que se busca desarrollar en los alumnos. Es decir que da cuenta de los logros y dificultades de la práctica educativa para analizarla, comprenderla, y mejorarla.

TEMPORALIZACIÓN

En éste apartado hacemos referencia a la duración de las unidades didácticas, aunque considerando que es flexible, dado que a lo largo proceso de enseñanza y de aprendizaje surgen multitud de variables que pueden hacer variar el número de horas o clases que tenemos previstas.

BIBLIOGRAFÍA: En este apartado el/la profesor/a debe detallar los textos, y otras estrategias de información, que ha utilizado para diseñar y desarrollar su planificación.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Recomendaciones para estimular el aprendizaje y desarrollo en los diferentes momentos de la jornada Los educadores y docentes deben aprovechar el tiempo disponible para estimular el aprendizaje y desarrollo de los niños. Toda la jornada debe ser educativa y por ello se incluye a continuación algunas recomendaciones para estimular a los niños en los diferentes momentos del trabajo diario.

MOMENTOS DE LA JORNADA SUGERENCIAS PARA ESTIMULAR EL APRENDIZAJE Y DESARROLLO INFANTIL

Actividades iniciales

- Llamar a todos los niños por su nombre. Invitarles a mirar y nombrar a sus amigos.
- Practicar hábitos de saludo y bienvenida, tales como decir “buenos días”; dar la mano o dar un abrazo.
- Entonar canciones tradicionales, adecuadas para la edad.
- Conversar con los padres y madres de familia en el momento de recibir a sus hijos para estimular la socialización entre niños y adultos.
- Ayudar a cada niño para que organice sus pertenencias hasta que logre hacerlo por sí mismo.

Momentos de alimentación

- Conversar con los niños mientras se les alimenta, o se les ayuda a servirse los alimentos. Describir con naturalidad lo que se hace.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

- Ayudar a los niños para que realicen tareas simples de manera cada vez más autónoma, por ejemplo, sostener el jarro, usar la cuchara, “ayudar a poner la mesa”, “ayudar a servir los platos”, entre otras. Los niños disfrutaban mucho al colaborar con estas tareas.
- Describir las sensaciones que perciben durante las comidas, sobre todo los sabores, olores, colores y texturas de los alimentos.
- Entonar canciones o repetir rimas asociadas con las rutinas de alimentación.
- Nombrar continuamente los utensilios que se usan en las comidas y también los alimentos para que los niños aumenten su vocabulario. Invitarles a repetir las palabras nuevas.
- Invitar a los niños a probar sabores diferentes y texturas de alimentos con los que no estén familiarizados. Crear combinaciones novedosas.

Momentos de aseo

- Conversar con los niños mientras se les cambia de pañal o durante otras rutinas de aseo, como lavarse las manos. Describir paso a paso lo que se hace, con naturalidad.
- Ayudar a los niños a realizar ciertas tareas simples de manera cada vez más autónoma, por ejemplo, ellos pueden ayudar a “sacar un pañal limpio de la funda”, “desechar el pañal sucio”, guardar los pañitos húmedos, sostener la toalla, entre otras.
- Describir las sensaciones que perciben en las rutinas de aseo: los colores, olores, texturas y sonidos de los objetos utilizados.
- Entonar canciones o repetir rimas asociadas con los hábitos de higiene.
- Nombrar continuamente los elementos que se usan en las rutinas de aseo para que los niños adquieran el vocabulario (jabón, pañal, pañitos, crema, toalla, algodón, talco, pasta dental, etc.). Invitarles a repetir las palabras nuevas.
- Masajear suavemente a los niños mientras se les baña, viste o cambia de pañal para que se relajen y sientan las diversas partes de su cuerpo.
- Escuchar música suave y relajante durante los momentos de aseo.

Momentos de descanso

- Colocar música clásica o instrumental, con el volumen muy bajo, para acompañar a los niños mientras descansan.
- Colocar móviles llamativos en las cunas o camas para estimular la percepción sensorial de los niños. Los móviles pueden cambiarse periódicamente para mantener el interés.

Momentos de juego al aire libre



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

- Permitir el contacto con la arena, la tierra, el agua, la hierba y otros elementos de la naturaleza.
- Describir las sensaciones que perciben en contacto con la naturaleza, sobre todo olores, colores, sonidos y texturas.
- Sentir la lluvia y cantarle.
- Sentir el calor del sol y cantarle.
- Observar y describir flores, insectos, árboles y demás elementos que estén a la vista.

Momento para leer

- Dejar que los niños escojan los libros que quieren mirar.
- Leer de manera individual a cada niño o a grupos de dos o tres, para que puedan sostener el libro, mirarlo y recibir el afecto del educador.
- Cambiar los libros periódicamente para motivar a los niños.
- Invitar a los niños a repetir las nuevas palabras que aprenden en los libros.

Tiempo de juego en rincones

Los docentes deben acompañar a los niños y jugar con ellos en los rincones para estimular el aprendizaje, con la ayuda de:

- preguntas abiertas que inviten a pensar e imaginar,
- sugerencias para usar los materiales de forma diversa y novedosa,
- sugerencias para inventar nuevos juegos,
- conversaciones que enseñen nuevo vocabulario y estimulen el lenguaje oral, comentarios que ofrezcan retroalimentación para que los niños solucionen sus problemas e intenten habilidades nuevas.

Momento para la música

- Escuchar música, cantar y bailar.
- Hacer música utilizando varios materiales e instrumentos.
- Tiempo para actividades dirigidas
- En estos momentos la estimulación es permanente por medio del diálogo y las actividades que propone el educador.

Actividades finales

- Motivar a los niños a que recuerden y celebren las actividades realizadas durante el día.
- Comentar lo que se ha planificado para el día siguiente.
- Practicar rutinas de despedida tales como: decir “chao” moviendo la mano, dar un beso “volado”, decir gracias, etc.
- Entonar canciones de despedida.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

- Ayudar a los niños a que progresivamente logren recoger y guardar sus pertenencias por sí mismos, antes de salir a casa.

La comunicación abierta y positiva con los niños debe acompañar todos los momentos de la jornada. Es una excelente manera de estimular el desarrollo emocional, social y cognitivo.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Esta sección sugiere estrategias que utilizan los educadores y docentes para estimular el desarrollo integral de los niños. Dichas estrategias son un medio y no el fin, tienen valor solamente si resultan efectivas para facilitar el aprendizaje. Los educadores y docentes pueden seleccionar estrategias, adaptarlas o inventar nuevas, siempre pensando en los niños y en la disponibilidad de espacio y materiales para implementarlas. En ambos subniveles de Educación Inicial es importante priorizar en la metodología de trabajo con los niños a los siguientes elementos:

- a.** El juego Jugar es una necesidad vital para los niños, se reconoce como uno de sus derechos. Mientras juegan, ellos exploran, experimentan y comprenden el mundo que les rodea; además se relacionan con otras personas y desarrollan su pensamiento, lenguaje, imaginación, creatividad, entre otras habilidades. El Currículo de Educación Inicial nos dice: “El juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en este nivel, es una actividad innata de los niños, que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se involucran de manera global -con cuerpo, mente y espíritu-, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea.” Por estos motivos, la didáctica en Educación Inicial debe incorporar al juego como elemento central.
- b.** El contacto con la naturaleza Los niños demuestran un interés genuino y profundo por la naturaleza; quieren explorarla, entender cómo funciona y disfrutan mucho de su belleza y diversidad. Gozar del contacto con la naturaleza permite a los niños estar muy activos y expresarse libremente. También les enseña valores fundamentales sobre la relación del ser humano con su medio natural y la importancia de respetarlo y conservarlo. Por estas razones, la Educación Inicial debe garantizar el contacto frecuente con la naturaleza en sus diversas manifestaciones.
- c.** La animación a la lectura El valor de la lectura como fuente de recreación y aprendizaje es incuestionable. Mediante el contacto con los libros, los niños desarrollan el lenguaje, el pensamiento y la imaginación; comprenden valores y actitudes humanas, y tienen un primer



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

contacto lúdico e interesante con el lenguaje escrito que aprenderán más tarde. Por estos motivos, es necesario que la Educación Inicial brinde a los niños un momento diario de lectura placentera, en el que un adulto conocido lea para ellos y lo haga de manera gustosa y cálida, modelando la vocalización, con entonación y fluidez.

d. El arte Los niños poseen un agudo pensamiento intuitivo. Esto les hace personas sensibles, perceptivas, afectuosas y especialmente creativas. La Educación Inicial debe cultivar estas cualidades de los niños, y la mejor forma de hacerlo es a través del contacto con el arte en sus diversas manifestaciones como la música, pintura, danza, teatro, entre otras. Los niños deben tener frecuentes oportunidades para apreciar el arte de su cultura y de otras, tanto nacionales como internacionales. También se les debe ofrecer experiencias que les permitan expresar sus ideas, sentimientos, vivencias e inquietudes a través de los diferentes lenguajes artísticos. Por estas razones, la apreciación y la expresión artística deben ser dos componentes fundamentales del trabajo en Educación Inicial.

Las experiencias de aprendizaje

¿Qué nos dice el Currículo de Educación Inicial sobre las experiencias de aprendizaje? “El currículo de Educación Inicial define a las experiencias de aprendizaje como un conjunto de vivencias y actividades desafiantes, intencionalmente diseñadas por el docente, que surgen del interés de los niños produciéndoles gozo y asombro, teniendo como propósito promover el desarrollo de las destrezas que se plantean en los ámbitos de aprendizaje y desarrollo.”

El Currículo también establece determinadas características que deben tener las experiencias de aprendizaje, entre las cuales cabe citar a las siguientes:

- Garantizar la participación activa de todos los niños.
- Respetar el ritmo de aprendizaje, ya que cada niño aprende en tiempos distintos y con diferentes estilos.
- Tener pertinencia cultural y contextual.
- Facilitar la interacción positiva entre los niños y también con los adultos; es decir, establecer una relación libre de tensiones, donde los niños se encuentren inmersos en sus actividades gracias al disfrute que estas provocan.
- Propiciar la indagación y reflexión como procesos significativos.

A partir de lo que establece el Currículo de Educación Inicial, se entiende que las experiencias de aprendizaje NO SON:



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

- Actividades didácticas escolarizadas.
- Actividades rígidas con una sola respuesta, que todos los niños deben reproducir.
- Actividades mecánicas que se “hacen por hacer”, sin un motivo o finalidad real.
- Hojas de trabajo pre-diseñadas para que los niños ejecuten consignas mecánicas y repetitivas. El Currículo establece que el educador debe planificar cuidadosamente las experiencias de aprendizaje, respondiendo al contexto y a las necesidades educativas de los niños

LOS RINCONES

¿Qué nos dice el documento del Currículo de Educación Inicial sobre los rincones? “Esta metodología consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, denominados rincones, donde los niños juegan en pequeños grupos realizando diversas actividades. Se trata de una metodología flexible que permite atender de mejor manera la diversidad del aula y potenciar las capacidades e intereses de cada niño. Los rincones de juego-trabajo permiten que los niños aprendan de forma espontánea y según sus necesidades. La principal característica del juego trabajo en rincones es que brinda una auténtica oportunidad de aprender jugando. A través de esta metodología, se reconoce al juego como la actividad más genuina e importante en la infancia temprana. Es innegable que el juego es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños.”

Todo centro de Educación Inicial debe contar con un espacio destinado a los rincones, ya sea en un área compartida o en el aula de cada grupo de edad. Los educadores y docentes son responsables de diseñar los rincones, implementarlos, acompañar a los niños y jugar con ellos para estimular el aprendizaje, supervisar constantemente el orden, limpieza y buen estado de los materiales, y renovar o cambiar periódicamente los rincones, sobre todo si los niños demuestran que han perdido el interés. En la estrategia de rincones, los materiales cumplen un papel fundamental, convirtiéndose en mediadores del aprendizaje, ellos sugieren e inspiran el juego. El educador debe seleccionar y manejar los materiales con mucho cuidado para que los rincones cumplan su objetivo.

Algunas recomendaciones prácticas son las siguientes:

- Cada rincón debe tener el material necesario: ni demasiados objetos que aturdan o confundan a los niños; ni muy pocos que limiten el juego o generen peleas.
- El material debe ser accesible a los niños. Esto quiere decir que debe estar colocado de modo que ellos puedan cogerlo por sí mismos y luego dejarlo en su sitio.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

- Presentar el material de manera ordenada, fácilmente identificable. Por ejemplo, se puede usar cajas, gavetas, canastas u otros recipientes rotulados con fotografías, dibujos y palabras que identifiquen los materiales. Esto favorece la autonomía del niño y permite que pueda ordenar y guardar el material después de usarlo.
- Es necesario conservar los recursos en buen estado. Hay que dedicar tiempo a revisar, reparar, reponer o desechar el material, según el caso. Los materiales deteriorados pueden constituir una amenaza para la seguridad de los niños. Accidentes como cortaduras o atragantamientos pueden ocurrir en los rincones con materiales en mal estado.
- Es importante incluir materiales que sean relevantes en el contexto, es decir, elementos de la comunidad y la cultura local. Estos son más fáciles de conseguir y, sobre todo, tienen mayor significado para los niños.

Los educadores pueden implementar una variedad de rincones, según el espacio y los materiales disponibles, tanto en el interior como en el exterior del centro. A continuación se describen los más recomendables:

Rincones recomendados para el Subnivel Inicial 1

RINCÓN DEL GIMNASIO (MOTRIZ GRUESO)	
En este rincón los niños desarrollan la motricidad gruesa: gatear, pararse, caminar, deslizarse, trepar, saltar, reptar, correr, entre otras habilidades. Les ayuda a desarrollar progresivamente el equilibrio y la coordinación corporal. Se lo puede implementar al interior o en el exterior del centro.	
MATERIALES SUGERIDOS	OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES
<ol style="list-style-type: none">1. Colchonetas (diferente tamaño y grosor)2. Rampas3. Arcos4. Escalones5. Túneles6. Aros7. Pelotas (diversos tamaños)8. Conos9. Juguetes de arrastre10. Carritos, coches y vagones para montar11. Balancines	Verificar la seguridad de las estructuras, no debe existir ningún riesgo para los niños. Las esquinas y puntas deben estar redondeadas. Preferir materiales y equipos versátiles que se puedan armar y desarmar para usarlos de diversas maneras. Evitar estructuras rígidas. Preferir equipos fabricados con materiales y fibras naturales del medio que sean suaves, resistentes y lavables.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

RINCÓN DE CONSTRUCCIÓN

En este rincón los niños utilizan diversos materiales para armar y construir. Al hacerlo exploran nociones de espacio, forma, tamaño, longitud, altura, peso, volumen, resistencia y otras. Ejercitan habilidades motrices y la coordinación ojo-mano. Desarrollan la imaginación.

MATERIALES SUGERIDOS	OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES
<ol style="list-style-type: none">1. Bloques de construcción2. Multicubos de esponja o caucho3. Bloques magnéticos (se unen por el imán que poseen)4. Carros y trenes desarmables (piezas grandes, no pequeñas)5. Pistas o carreteras desarmables con trenes, aviones o coches.6. Envases diversos (que sean seguros)7. Juguetes de encajar y embonar8. Muñecos desarmables de piezas grandes	<p>Para los niños más pequeños es preferible que los bloques sean de esponja resistente, de caucho o de madera muy liviana. Si se adquiere material de plástico, verificar que sea resistente y no tóxico. Evitar plástico quebradizo que se rompa o desgarre si lo muerden.</p> <p>Preferir bloques de muy diversas formas: cubo, ladrillo, rampa, arco, pirámide, medio arco, columna, etc. El tamaño de las piezas debe ser grande o mediano, evitar piezas muy pequeñas. Preferir material versátil que se pueda utilizar en construcciones muy variadas.</p>

RINCÓN DEL HOGAR (LA CASITA)

En este rincón los niños inician sus experiencias de juego simbólico al recrear las actividades e interacciones del hogar. Desarrollan la imaginación, el lenguaje, la socialización, el esquema corporal, la percepción sensorial y la motricidad. Es un rincón proyectivo, donde los educadores pueden conocer mejor a los niños porque ellos, de manera natural y espontánea, imitan lo que viven en su casa.

MATERIALES SUGERIDOS	OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES
<ol style="list-style-type: none">1. Camitas con sábanas, cobijas, almohadas, cojines.2. Ropa para vestirse y desvestirse3. Muñecas, ropa de muñecas y cochecitos.4. Refrigeradora, lavaplatos, mesa, sillas, vajilla, cubiertos, mantel, frutas de plástico y demás elementos para jugar a la cocina.5. Escoba pequeña, recogedor y trapeador de juguete.6. Espejo grande	<p>Preferir muñecos de caucho u otro material suave. Incluir objetos propios de la comunidad local, para que los niños se identifiquen con ellos y valoren su propia cultura. Asegurar que los juguetes sean seguros y que no tengan pinturas o barnices tóxicos.</p>

ARENERO

En este rincón los niños exploran las características y propiedades de la arena; desarrollan nociones de espacio, cantidad, capacidad, volumen y peso. Pueden jugar y hacer diversas construcciones, desarrollando su imaginación. Inventan juegos como "esconder el tesoro". En este rincón se promueve el juego compartido.

MATERIALES SUGERIDOS	OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES
<ol style="list-style-type: none">1. Recipiente amplio y resistente para la arena, de preferencia con tapa. Puede ser una piscina inflable.2. Baldes y otros recipientes de diferente forma y tamaño.3. Palas (hondas, no planas) y de distinta forma4. Embudos5. Cernidores6. Rastrillos7. Juguetes8. Moldes	<p>Si el arenero se ubica al aire libre, debe tener una tapa o cubierta para evitar insectos y excrementos de animales. La arena del mar es la más conveniente para el rincón, ya que no se pega y facilita la limpieza de la ropa y de los juguetes. Si no se puede conseguir arena del mar, la siguiente opción es arena de río. Para la selección de los objetos de juego, preferir los elaborados con materiales del medio. Si son de plástico, verificar que sean resistentes. Evitar el plástico quebradizo. Probar la funcionalidad de los objetos para el rincón, por ejemplo, Las palas deben facilitar el recogido de la arena. Si son muy planas no sirven.</p>



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

RINCÓN DE MÚSICA	
En este rincón los niños experimentan sonidos, ritmos y melodías. Desarrollan la motricidad, el esquema corporal, la percepción auditiva, el lenguaje y el juego compartido.	
MATERIALES SUGERIDOS	OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES
<ol style="list-style-type: none">1. Tambores2. Maracas3. Panderetas4. Xilófonos5. Caja china6. Marimbas7. Castañuelas8. Campanas9. Platillos10. Triángulos11. Silbatos grandes y largos	Para los niños menores de tres años se recomienda utilizar principalmente instrumentos de percusión. Es importante incluir instrumentos musicales de la cultura local. También se pueden elaborar instrumentos con materiales del medio, por ejemplo, se pueden hacer tambores con recipientes vacíos. Evitar instrumentos muy pequeños que los niños no puedan manipular con facilidad o que resulten peligrosos.

RINCÓN DE LECTURA	
En este rincón los niños disfrutan que los adultos les muestren los libros y les ayuden a interpretar las imágenes y el texto, mientras manipulan, describen y dialogan. Los niños desarrollan el lenguaje y aprenden a gozar de la lectura entendiéndola como una actividad interesante y placentera. Los adultos deben crear un vínculo de afecto con los libros.	
MATERIALES SUGERIDOS	OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES
<ol style="list-style-type: none">1. Libros con lecturas apropiadas para niños menores de 3 años2. Láminas grandes con ilustraciones3. Alfombra y/o colchonetas4. Cojines grandes y cómodos	Es indispensable que los libros presenten imágenes grandes, con detalles y colores apropiados, que estén elaborados con material resistente que se pueda limpiar y no se deteriore con facilidad. Este rincón debe estar ubicado en un lugar tranquilo y acogedor.

Rincones recomendados para el Subnivel Inicial 2 Para el Subnivel Inicial 2 se pueden organizar los mismos rincones sugeridos para el Subnivel 1, especialmente el rincón de lectura y, adicionalmente, se recomiendan los siguientes:



RINCÓN DE MODELADO

En este rincón los niños pueden explorar una diversidad de materiales e implementos para modelar. Pueden usar masa de sal, de miga de pan, plastilina, arcilla, papel maché, etc. Este rincón permite dar rienda suelta a la imaginación y los niños pueden armar sus creaciones una y otra vez sin desanimarse. Además, aprenden nociones de espacio, forma, color, volumen, proporción, simetría y otras.

MATERIALES SUGERIDOS	OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES
<ol style="list-style-type: none">1. Rodillos2. Moldes3. Tenedores de puntas redondas4. Cuchillos romos y palos de helado5. Mazos6. Espátulas7. Palillos para modelar8. Rallos9. Tablas para modelado10. Plastilina blanda11. Arcilla12. Goma	<p>Se sugiere mantener este rincón funcionando de forma permanente, ya que es uno de los más efectivos para el desarrollo de las habilidades motrices y la creatividad. Para mantener el interés de los niños, es recomendable cambiar cada semana los materiales, variando las masas y los implementos disponibles. Las actividades en este rincón son provechosas en las mañanas cuando llegan los niños, para que se relajen, sobre todo en el periodo de adaptación cuando muchos niños sufren de ansiedad al separarse de sus padres.</p>

RINCÓN DE JUEGO DRAMÁTICO

En este rincón, los niños se transforman con la imaginación. Representan roles y personajes del mundo real y también de fantasía. Desarrollan la creatividad, el lenguaje verbal y corporal. Proyectan sus ideas, sentimientos e intereses. Aprenden a jugar con sus amigos organizando sencillas dramatizaciones.

MATERIALES SUGERIDOS	OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES
<ol style="list-style-type: none">1. Disfraces, máscaras, pelucas, pañuelos, pañoletas, sombreros, bolsos, carteras, cinturones.2. Maquillajes3. Espejos	<p>Este rincón debe renovarse o transformarse periódicamente, cada semana o máximo cada quince días. Se puede simular el hogar, la tienda, la peluquería, el restaurante, el centro médico, la oficina u otros espacios de interrelación social en la comunidad. Es importante que los niños participen en el diseño e implementación</p>



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

<p>4. Objetos para simular un hogar: cocina, refrigeradora; mesitas y sillas; muñecas; utensilios de cocina, manteles, cubiertos y vajilla para poner la mesa; escoba pequeña, pala, trapeador y otros implementos de aseo.</p> <p>5. Materiales para simular una peluquería (cepillos, rúleros, cintillos, etc.)</p> <p>6. Objetos para simular una tienda.</p> <p>7. Elementos para jugar al doctor (jeringuillas estériles sin aguja, frascos vacíos y limpios, balanza, tallímetro, etc.)</p> <p>11. Arcilla</p> <p>12. Goma</p>	<p>del ambiente. Se trata de un rincón muy versátil que puede adaptarse fácilmente para acompañar y reforzar el desarrollo de las experiencias de aprendizaje. Las familias pueden colaborar prestando elementos que luego se devolverán a casa.</p>
--	--



RINCÓN DE PINTURA Y DIBUJO

En este rincón los niños desarrollan el pensamiento creativo y expresan sus emociones. Les permite explorar una gran variedad de materiales y técnicas para pintar y dibujar. Es importante aprovechar este espacio para estimular la apreciación artística, facilitando el contacto con las obras de grandes artistas plásticos. Esto motiva a los niños y les inspira para pintar y dibujar sus propias creaciones.

MATERIALES SUGERIDOS	OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES
<ol style="list-style-type: none">1. Caballetes u otros muebles que permitan pintar de pie.2. Pinceles y brochas de diferente grosor3. Rodillos y otros implementos para pintar con esponja.4. Témperas (solubles en agua)5. Acuarelas6. Tizas blancas y de colores7. Crayones gruesos y finos8. Marcadores gruesos y finos9. Papel, cartulina y cinta adhesiva10. Trozos de esponja11. Cepillos de dientes viejos12. Paños de diferente textura y tamaño13. Tapas, tarrinas y otros recipientes para guardar materiales y pinturas14. Papel reciclado de diferentes texturas y tamaños, especialmente hojas grandes (tamaño A3 o más grande)15. Colorantes vegetales como los que se utiliza en repostería16. Mandiles o camisetas viejas para proteger la ropa de los niños17. Corchos, hisopos, sorbetes, rodillos	<p>Se sugiere mantener este rincón funcionando de forma permanente, ya que es uno de los más efectivos para el desarrollo de la motricidad fina y la creatividad. Para mantener el interés de los niños, se recomienda cambiar cada semana los materiales disponibles para pintar. De este modo los niños pueden probar diversas técnicas y explorar diversos materiales. Este rincón se puede adaptar muy bien para reforzar el desarrollo de las experiencias de aprendizaje, puesto que permite realizar una gran variedad de actividades, tanto libres como dirigidas. Es necesario poner normas claras para el funcionamiento del rincón de pintura: los niños deben ser responsables de limpiar todos los instrumentos que utilicen y dejarlos en su lugar. Se debe exponer las creaciones de los niños en la pizarra o en una cartelera y también deben enviarse a casa, periódicamente. Cuando los niños tienen acceso frecuente a pintar y dibujar libremente en ese rincón progresan rápidamente en estas habilidades, lo cual les da seguridad y fortalece la autoestima.</p>



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

RINCÓN DE JUEGOS TRANQUILOS	
<p>Este rincón es para pensar y jugar en un ambiente adecuado. Con una gran variedad de materiales, que deben renovarse periódicamente, se estimula el desarrollo del pensamiento lógico (verbal y matemático). Los niños aprenden nociones (forma, color, tamaño, cantidad, espacio, etc.) y ejercitan las relaciones lógicas (similitud, diferencia, correspondencia, número-cantidad, etc.).</p>	
MATERIALES SUGERIDOS	OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES
<ol style="list-style-type: none">1. Rompecabezas varios (entre 12 y 24 piezas)2. Loterías3. Dominós4. Encajes y plantados5. Tangramas6. Bloques lógicos7. Cuerpos geométricos sólidos8. Materiales para ensartar y seguir o crear patrones9. Geoplanos con ligas gruesas10. Regletas de Cuisenaire	<p>Se debe combinar materiales para estimular el pensamiento lógico verbal con materiales para estimular el pensamiento lógico matemático. Ambos son muy importantes. Los materiales deben ser variados, es mejor contar con un ejemplar de cada material para tener mayor diversidad. Los materiales deben tener diferentes niveles de complejidad, para estimular paulatinamente aprendizajes más avanzados. Preferir materiales de madera resistente, que sea durable y se pueda limpiar con facilidad. Verificar que los materiales no tengan pinturas tóxicas.</p>

RINCÓN DEL AGUA	
<p>En este rincón, los niños juegan y experimentan con el agua. Exploran las características y propiedades del líquido vital, desarrollan nociones de cantidad, capacidad, volumen y peso. Reflexionan sobre la utilidad del agua y la importancia de cuidarla y ahorrarla. Es un rincón en el que los niños pueden divertirse e interactuar con sus compañeros.</p>	
MATERIALES SUGERIDOS	OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES
<ol style="list-style-type: none">1. Tinas y soportes para sostenerlas2. Recipientes para medir (graduados)3. Baldas4. Embudos y comederos5. Barquitos de diversas formas y tamaños6. Animales de caucho para "bañarlos" y hacerlos "nadar".7. Regaderas8. Molinillos que giran con agua9. Pescaditos y cafes de pescar (magnéticos)10. Mandiles impermeables para proteger la ropa.11. Jeringuillas grandes (sin aguja)12. Goteros de medicinas (bien lavados y desinfectados)13. Trozos de tubos de plástico y de manguera14. Piedrecitas, cochos, conchas, esponjas15. Botellas plásticas de diverso grosor y tamaño	<p>Este es uno de los rincones favoritos de todos los niños; es relajante y muy divertido, se debe implementar en el área exterior. Es importante que los niños conozcan bien las normas para jugar en el rincón del agua; por ejemplo, no mojar a sus compañeros, dejar todo en su sitio, usar el mandil plástico para proteger la ropa, entre otras. Los docentes pueden proponer numerosas experiencias de aprendizaje relacionadas con el rincón del agua para estimular diferentes destrezas y nociones.</p>



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

En los servicios de atención familiar, los rincones de juego-trabajo son reemplazados por recursos alternativos como:

- **EL CAJÓN LÚDICO:** Se trata de un baúl, caja, canasta u otro recipiente, decorado de manera agradable y llamativa, donde se proporciona al niño diversidad de juguetes y/o materiales de reciclaje para jugar. Los niños disfrutan enormemente al explorar con envases, cajas, utensilios, herramientas y otros materiales del hogar. Sin embargo, antes de ponerlos en el cajón lúdico se debe asegurar que estén en buen estado y sean seguros para los niños.
- Otra opción es sugerir a la familia que designe un pequeño espacio dentro de la vivienda, para convertirlo en un rincón de juego y en el que se podría variar periódicamente los materiales disponibles. Si el espacio interior es muy reducido, tal vez se podría aprovechar algún rincón exterior que tenga cubierta y ofrezca seguridad para el niño.
- También es importante sugerir a las familias que aprovechen los espacios públicos disponibles en la comunidad, pueden ser parques, canchas, museos, teatros, bibliotecas, etc. Si no existen estos espacios públicos, las familias podrían organizarse y gestionar alguno de ellos.

SUGERENCIAS PARA FORTALECER LOS ENFOQUES DE INCLUSIÓN E INTERCULTURALIDAD

El Currículo de Educación Inicial exige que el trabajo en las aulas se desarrolle con los enfoques de inclusión e interculturalidad. Esto significa lograr que todos los niños fortalezcan la construcción de su identidad y que sus diversas necesidades sean atendidas de manera adecuada.

Inclusión La inclusión se define como atención a la diversidad y existen numerosas diferencias que forman parte de ella. Los niños son diversos en sus temperamentos, intereses, estilos de aprendizaje, aptitudes, entre otros aspectos. Además existen las diferencias lingüísticas, sociales, culturales y étnicas. También son parte de la diversidad las capacidades especiales. La sociedad actual es particularmente diversa porque las poblaciones son muy dinámicas, existe un alto grado de movilidad e intercambio cultural. Atender todas las formas de diversidad constituye un desafío importante para los educadores y docentes porque les demanda estudiar, consultar, diversificar su propuesta didáctica y, sobre todo trabajar en equipo. No es posible que un docente conozca todo lo necesario para atender la diversidad, siempre será necesario que reciba apoyo de colegas, especialistas, voluntarios, autoridades, familia y otros.

Algunas recomendaciones para desarrollar un trabajo inclusivo son las siguientes:



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

- Ofrecer oportunidades para que los niños puedan escoger y tomar decisiones. Por ejemplo, se puede preparar dos o tres actividades diferentes que cumplan objetivos similares y permitan que los niños escojan la que prefieren. También se puede plantear una misma actividad para todo el grupo, pero dejando que los niños escojan los materiales con los cuales van a trabajar. De esta manera se puede atender los gustos e intereses particulares. Siempre que puedan elegir, los niños van a sentirse incluidos o tomados en cuenta.
- Una vez que se tiene diseñada una experiencia de aprendizaje, se puede pensar en una variación más sencilla para los niños que requieren apoyo, y otra más avanzada para aquellos que necesitan un desafío mayor.
- Incluir en la planificación actividades que permitan aprender por medio de la vista, el oído y el movimiento, así se atiende los diversos estilos de aprendizaje. Hay niños que aprenden mejor haciendo, otros observando, y algunos escuchando. Es importante combinar varias técnicas y recursos de enseñanza.
- Trabajar en equipo con otros docentes y con especialistas en áreas como psicología, trabajo social, salud y otras. Realizar sesiones de consulta e interconsulta con los especialistas ayuda mucho a generar ideas y estrategias para atender a los niños con capacidades especiales.
- Visitar instituciones especializadas en atender determinadas discapacidades para obtener información y sugerencias para el trabajo de aula. Impulsar proyectos de colaboración interinstitucional.
- Coordinar con las autoridades y las familias para dotar al grupo de un auxiliar o asistente que pueda ofrecer una mediación personalizada a niños con capacidades especiales que así lo requieran.

Si el grupo incluye niños que no hablan la lengua de instrucción, el educador o docente puede conseguir que ellos se sientan incluidos con estrategias como:

- Al hablar para el grupo, utilizar gestos y lenguaje corporal que apoyen la comprensión de los niños que no manejan la lengua. * Utilizar abundantes recursos visuales como libros, láminas, tarjetas, fotografías, videos y otros que acompañen el lenguaje verbal, para apoyar la comprensión y facilitar que los niños adquieran la lengua lo más rápido.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

- Nunca mezclar las lenguas. Esto confunde y perjudica a los niños. El docente debe hablar en una u otra lengua, según la circunstancia, pero no mezclándolas.
- Conversar de manera personal o individual con los niños que no hablan la lengua de instrucción, para que puedan recibir estimulación individualizada. El cerebro de los niños pequeños está listo para aprender lenguas muy rápidamente, solo es necesario estimularles de manera apropiada. Al hablar para el grupo, utilizar gestos y lenguaje corporal que apoyen la comprensión de los niños que no manejan la lengua.
- Utilizar abundantes recursos visuales como libros, láminas, tarjetas, fotografías, videos y otros que acompañen el lenguaje verbal, para apoyar la comprensión y facilitar que los niños adquieran la lengua lo más rápido.
- Nunca mezclar las lenguas. Esto confunde y perjudica a los niños. El docente debe hablar en una u otra lengua, según la circunstancia, pero no mezclándolas.
- Conversar de manera personal o individual con los niños que no hablan la lengua de instrucción, para que puedan recibir estimulación individualizada. El cerebro de los niños pequeños está listo para aprender lenguas muy rápidamente, solo es necesario estimularles de manera apropiada. Al hablar para el grupo, utilizar gestos y lenguaje corporal que apoyen la comprensión de los niños que no manejan la lengua.
- Utilizar abundantes recursos visuales como libros, láminas, tarjetas, fotografías, videos y otros que acompañen el lenguaje verbal, para apoyar la comprensión y facilitar que los niños adquieran la lengua lo más rápido.
- Nunca mezclar las lenguas. Esto confunde y perjudica a los niños. El docente debe hablar en una u otra lengua, según la circunstancia, pero no mezclándolas.
- Conversar de manera personal o individual con los niños que no hablan la lengua de instrucción, para que puedan recibir estimulación individualizada.

El cerebro de los niños pequeños está listo para aprender lenguas muy rápidamente, solo es necesario estimularles de manera apropiada.

La interculturalidad se refiere a la convivencia pacífica de dos o más culturas que se respetan como iguales y comparten sus diversos modos de vida (lengua, costumbres, conocimientos, tradiciones, creencias, gastronomía, expresiones artísticas como música, literatura, danzas y demás manifestaciones culturales). El Ecuador es un país multicultural y la Educación Inicial



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

debe promover la convivencia de culturas en una relación de respeto, paz y enriquecimiento mutuo.

Algunas sugerencias para promover la interculturalidad son las siguientes:

- Realizar numerosos proyectos que promuevan la participación de las familias para que acudan al centro educativo y compartan sus conocimientos, tecnologías, costumbres, tradiciones, lenguaje, creencias, arte y demás elementos de su cultura. Es indispensable que esto se haga con auténtico respeto y seriedad, no se puede tratar a las culturas como “folklore”. Por ejemplo, es muy común que los niños de Educación Inicial aprendan sobre las viviendas (formas, materiales, diseño, etc.). En este caso, el docente es responsable de estudiar la tecnología que emplean las diversas culturas para construir sus viviendas y los principios científicos que están detrás. No se trata de que los niños solo observen las diferencias externas de forma o materiales, sino que entiendan por qué se construye de esa manera; por ejemplo, para obtener mejor luz, controlar el calor, facilitar la ventilación, evitar la humedad, etc. Si los niños comprenden con fundamento que las diferencias responden a razones y tecnologías aprenderán a respetar las viviendas de las diversas culturas, y podrán superar prejuicios o ideas erróneas que muchas veces escuchan de los adultos. Este ejemplo ilustra la necesidad de que las diversas culturas deben ser estudiadas por su gran valor, no como un producto turístico o folclórico porque esto tendrá más bien efectos negativos entre los niños y sus familias. Al igual que el ejemplo de las viviendas, todos los temas y proyectos que se trabajen en el aula deben ser abordados con un enfoque intercultural que permita a los niños conocer cómo las diversas culturas investigan, encuentran soluciones y desarrollan técnicas y productos para atender las necesidades humanas. Son innumerables los temas y proyectos que se puede abordar con un enfoque intercultural, tales como nutrición, salud, deportes, agricultura, transporte, comunicaciones y muchos otros. Cada cultura ha desarrollado a través de los siglos conocimientos y técnicas para resolver sus problemas y satisfacer esas necesidades.
- Celebrar las tradiciones y festividades de todas las culturas a las que pertenecen los niños del grupo. Ellos deben aprender sobre el significado de cada una de esas tradiciones, no quedarse solo en los aspectos externos sino dialogar sobre el significado. Por ejemplo, si van a hacer una danza tradicional de alguna cultura, no basta con vestir los trajes e imitar los movimientos, sino que es necesario dialogar con los niños para que comprendan los



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

significados de esos símbolos. Si el docente no conoce, debe invitar a un representante de la respectiva cultura para que pueda compartir con el grupo la historia y el fundamento de esa tradición o fiesta.

- Leer todos los días con los niños. Los educadores y docentes deben preocuparse de compartir lecturas que hablen de diversas culturas, sobre todo de aquellas que se encuentren representadas en la población del centro educativo. Los niños desde muy pequeños sí pueden aprender sobre la historia y los modos de vida de los distintos pueblos a los que pertenecen.
- Asegurar que los rincones de juego-trabajo tengan el enfoque intercultural. Por ejemplo, si hay rincón de música, este debería contar con instrumentos musicales de las diferentes culturas representadas en el grupo. Si hay rincón de plástica, este debería ofrecer los materiales (fibras, pinturas, soportes) que se utilice en el arte y la artesanía de las diversas culturas. Si hay rincón de construcción, este puede tener bloques y fichas elaboradas con los diversos materiales de construcción que utilicen las culturas de los niños del grupo.

SUGERENCIAS COMPLEMENTARIAS PARA FORTALECER LA DIDÁCTICA DE EDUCACIÓN INICIAL

Sugerencias para el manejo de grupos numerosos

Los niños menores de cinco años necesitan atención personalizada. Las acciones de los adultos, encaminadas a estimular el aprendizaje, obtienen mejores resultados cuando se realizan en un ambiente afectuoso y de interacción uno a uno. Por ello, es importante que si tienen grupos numerosos, los docentes de Educación Inicial utilicen estrategias que les ayuden a trabajar formando grupos más pequeños para que los niños reciban explicaciones, instrucciones y retroalimentación de manera más directa. Además de favorecer el aprendizaje, esto permite aprovechar mejor el tiempo. Para esto se recomienda lo siguiente:

- Cuando el docente trabaja con todo el grupo, por ejemplo durante las actividades iniciales, se recomienda no hacer preguntas para que los niños respondan en coro. Esto puede resultar confuso e impide la participación de los niños más introvertidos o tímidos. El docente puede, más bien, antes de hacer la pregunta, nombrar al niño que desea que responda. Por ejemplo, el docente puede decir: “Esta pregunta es para Julián, él me va a decir qué día de la semana es hoy”; “Carmen, ¿puedes contar cuántas niños asistieron hoy?”; “Esta mañana Roberto va a describir cómo está el clima”. De esta manera, los



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

niños aprenden a respetar los turnos, escuchan mejor a los otros y hablan en tono moderado. Cuando todos responden en coro, hay una tendencia a gritar.

- Para manejar grupos numerosos, es muy importante que el docente evite gritar. Debe conservar siempre un tono de voz moderado y los niños responderán de igual manera. Mientras más alto habla el docente, más gritan los niños; esto crece progresivamente y la clase puede convertirse en un ambiente de ruido insoportable en muy poco tiempo.
- Una estrategia muy efectiva para trabajar con grupos grandes es dividirlos en sub-grupos que trabajen simultáneamente en mesas, rincones u otros ambientes preparados y el docente rota por los grupos para tener una interacción más personalizada con cada niño, como en los siguientes ejemplos:
- En lugar de impartir las instrucciones de una actividad para todo el grupo en voz muy alta, el docente puede rotar por las mesas y dar las instrucciones en voz moderada y más individualmente, para asegurarse de que cada niño comprenda lo que debe hacer.
- Otro ejemplo ocurre en los rincones: cuando los niños están divididos por grupos en diferentes ambientes, el docente puede dedicar unos cinco o diez minutos en cada rincón para jugar con los niños estimulando el aprendizaje con preguntas, sugerencias y explicaciones. Así puede rotar por todos los rincones e interactuar más individualmente con sus estudiantes.
- Otra opción es cuando el docente pide a los niños que trabajen individualmente en algo, por ejemplo, completar una ficha de trabajo y, mientras todos trabajan, el docente los llama uno a uno para ofrecer retroalimentación y verificar la comprensión de la actividad por parte del niño.
- En los momentos de lectura, es muy valioso que los docentes varíen la modalidad que utilizan para leer: unas veces deben leer para todo el grupo; otras veces pueden hacerlo para un grupo pequeño, mientras el resto de grupos trabaja otra cosa; y también es muy valioso que, de vez en cuando, el docente le regale a cada niño un momento personal para leer individualmente con él.
- Cuando se va a realizar una actividad muy compleja en la que los niños van a requerir apoyo, se puede formar grupos pequeños y desarrollar la tarea grupo por grupo: uno trabaja con el docente en la actividad dirigida y los demás juegan en los rincones.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

- Otra manera de facilitar el manejo de grupos numerosos es conseguir ayudantes o auxiliares temporales, sobre todo para cuando se realiza actividades más complejas en las que los niños necesitan ayuda individual. Los docentes pueden pedir la colaboración de los papás, mamás, abuelitas u otros familiares que puedan colaborar con la institución educativa acudiendo una o dos veces al año, por pocas horas, para apoyar a los niños en determinadas actividades. Esto tiene la ventaja adicional de favorecer la participación de la familia en el proceso de Educación Inicial; permite que los padres y madres de familia estén mejor informados sobre el sentido y características de este nivel educativo.
- Siempre es importante que el docente tenga su trabajo planificado y prepare los materiales con suficiente anticipación. Esto cobra mayor importancia cuando el grupo es numeroso porque, si tiene todo listo, el docente no pierde el tiempo en la búsqueda o preparación de recursos y los niños están siempre ocupados.
- Con grupos numerosos es necesario evitar el esquema de “dar clase” como se conoce tradicionalmente, es decir, cuando el docente habla o explica y espera que todo el grupo le escuche en silencio por largo tiempo. Esto no funciona con niños menores de cinco años, porque ellos necesitan estar activos y además concentran su atención por periodos cortos. Por ello, es necesario cambiar el esquema metodológico para disminuir el tiempo que los niños observan y escuchan al docente y, por el contrario, elevar el tiempo que los niños aprenden “haciendo”. Es decir, cuando trabajan con materiales concretos y, mientras lo hacen, el docente dialoga con ellos para favorecer el aprendizaje.

Recomendaciones para mantener una disciplina asertiva en el aula

Es indispensable mantener un ambiente de respeto, orden y cordialidad dentro del aula en todo momento. El docente es responsable de crear las condiciones necesarias para que sus estudiantes trabajen en ese ambiente y desarrollen valores y actitudes de convivencia pacífica, tolerancia y respeto mutuo. Para ello podemos:

- Fortalecer la autoestima de cada niño dándole oportunidades para actuar por sí mismo, celebrando sus logros y aciertos, tratándole siempre con respeto.
- Mantener a los niños siempre ocupados en actividades interesantes, lúdicas y desafiantes. Los niños tienden a presentar comportamientos inapropiados cuando están aburridos y frustrados. Es importante que los docentes planifiquen experiencias de aprendizaje que cumplan las condiciones de gozo, asombro y desafío intelectual. Cuando están ocupados



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

en actividades que motivan, gustan y tienen sentido, y no hay problemas de comportamiento.

- Descubrir las razones por las que los niños se comportan mal. Generalmente, es porque necesitan atención, quieren ejercer poder sobre los demás o porque quieren “desquitarse” por algo que les pasó. Descubrir la causa y resolverla será la mejor manera de evitar el mal comportamiento.
- Es importante ofrecer cada día a los niños algunas oportunidades para escoger y tomar decisiones. Ello crea un ambiente más libre y relajado.
- Todo docente debe establecer límites claros y razonables en el aula y debe cumplirlos siempre, sin excepción, para que los niños reciban un mensaje consistente respecto a ello.
- Mantener una comunicación permanente con la familia, porque esto ayuda a comprender la realidad de cada niño y encontrar estrategias a las que responde mejor.
- Mantener el aula limpia y ordenada contribuye a la disciplina, porque comunica un mensaje de organización, responsabilidad y cuidado. Al contrario, un aula desordenada invita a la indisciplina.
- Organizar el tiempo en periodos cortos ayuda mucho a mantener la disciplina en el aula. Los niños menores de cinco años requieren cambiar de actividad con frecuencia, no se puede esperar de ellos que se sienten a escuchar, observar y esperar por largo rato. Las actividades deben estar bien preparadas, deben empezar y concluir en el tiempo estimado.
- Respetar la organización de la jornada diaria contribuye mucho a mantener la disciplina porque los niños desarrollan un mejor sentido del tiempo y saben qué esperar de los diferentes momentos del día. Esto les transmite calma, seguridad y orden. Cuando la jornada es un caos y hay excesiva improvisación, los niños sienten ansiedad y miedo, entonces presentan comportamientos no deseados.

Sugerencias para estimular el desarrollo del razonamiento

La única manera de estimular el razonamiento es “hacer que los niños piensen” y no “darles pensando”. Los docentes deben reflexionar constantemente respecto a las instrucciones que dan, las preguntas que hacen y el tipo de actividades que organizan para asegurar suficientes oportunidades de pensar. Algunas sugerencias son las siguientes:

- Hacer preguntas abiertas que inviten a pensar, en lugar de preguntas cerradas que solo se responden con “sí” o “no”.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

- Siempre que el docente dé una orden, es necesario que explique por qué. Por ejemplo, en lugar de decir solo “laven el pincel antes de cambiar de color”, el docente puede decir “no se olviden que es necesario lavar el pincel antes de cambiar de color porque si no se mezclarán todos los colores y ya no podremos usar el que queremos”. Entender el porqué de lo que hacen permite que los niños se vuelvan reflexivos y aprendan a actuar de manera razonada. Además, cuando el docente explica por qué gana autoridad y respeto frente a los niños.
- Así como el docente explica por qué, también debe preguntarles a los niños el porqué de sus acciones; muchas veces ellos sorprenden a los adultos con las razones que tienen. Es importante escuchar de manera honesta y abierta lo que los niños tienen que decir respecto a lo que hacen.
- Evitar actividades mecánicas y repetitivas; más bien preferir actividades que tengan varias posibles soluciones y que sean creativas. De esta manera, los niños se dan cuenta que todo problema tiene varias opciones de salida y se animan a crear nuevas posibilidades.
- Leer con mucha frecuencia. El contenido de los libros invita a pensar, sobre todo si los docentes realizan preguntas abiertas sobre lo leído para que los niños imaginen y expresen sus opiniones.
- Ofrecer muchas oportunidades para que los niños dibujen, construyan, armen e inventen cosas. No es aconsejable trabajar solo con actividades que les den a los niños un modelo o patrón para que todos repitan igual; esto es muy perjudicial para el desarrollo del pensamiento y la creatividad.
- Dar a los niños opciones para elegir de manera que ejerciten la toma de decisiones. Por ejemplo, el docente puede tener dos hojas de trabajo que cumplan el mismo objetivo y permitir que los niños escojan cuál desean trabajar. De esta manera se cumple el objetivo planteado por el docente, pero los niños tienen oportunidad de escoger. Otra forma se da cuando los docentes permiten que los niños escojan los materiales o las técnicas que prefieren usar.
- Es muy importante hablar a los niños siempre con la verdad y con argumentos lógicos. Los docentes no pueden manipular a los niños con mitos y miedos como el tradicional “viene el cuco” porque esto, no solo perjudica el desarrollo del pensamiento, sino que



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

hace que el docente pierda el respeto de sus estudiantes, pues ellos descubren muy rápidamente que están siendo manipulados.

Recomendaciones para motivar a la lectura “Leer es aprender”.

Cuando leen juntos, tanto el educador como los niños descubren cosas nuevas y adquieren conocimientos. Para que la lectura funcione bien se recomienda:

- Utilizar libros apropiados para la edad y rotarlos periódicamente. Si los niños ven los mismos libros durante todo el año, se aburren pronto y ya no quieren leer.
- Es importante que los niños escojan los libros que quieren escuchar. Lo importante es leer, no hace falta que el docente imponga los libros; más bien debe leer aquellos libros que los niños piden “otra vez”.
- Coleccionar materiales variados para la lectura. No a todos los niños les gusta los cuentos; hay quienes prefieren leer sobre temas de ciencia, revistas o folletos informativos sobre diversos temas de salud y ciudadanía. El docente, poco a poco, y con la colaboración de donaciones de las familias puede organizar un rincón de lectura variado y enriquecido.
- Leer todos los días. Es preferible hacerlo por pocos minutos, pero a diario. Solo así se crea un hábito de lectura.

Sugerencias para lograr un óptimo desarrollo de las destrezas

El currículo de Educación Inicial está organizado por destrezas. La finalidad principal del proceso didáctico es que los niños consigan progresar en ellas. Es importante que los educadores distingan entre las destrezas y los temas de enseñanza. Una destreza es una capacidad, es algo que la persona “puede hacer” o aplicar en diversas circunstancias o situaciones. Las destrezas no se aprenden de la misma manera que los saberes o la información. Por ejemplo, un niño puede aprender sobre cuáles son los animales domésticos escuchando a su maestra, observando un video o leyendo un libro. Pero las destrezas requieren algo más, no basta con escuchar u observar. Por ejemplo, un niño no puede aprender las destrezas de nadar, cantar o dibujar a través de escuchar a su maestra. Las destrezas se aprenden “haciendo”, “practicando”, “ejercitando”. Es por esto que los educadores y docentes deben analizar con mucho cuidado la metodología de trabajo y las actividades que proponen a los niños. Para estimular el desarrollo de las destrezas se recomienda:



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

- Comprender a cabalidad en qué consiste cada destreza. Si la formulación de las destrezas en el Currículo de Educación Inicial no resulta clara, los educadores deben consultar y dialogar entre ellos hasta conseguir entenderlas para que puedan diseñar actividades que faciliten su aprendizaje.
- Es necesario ofrecer a los niños muchas oportunidades para ejercitar cada destreza. Se requiere abundante práctica. Con una vez nunca será suficiente. Por ello, las destrezas deben trabajarse de manera consistente durante varios días, semanas y, en ocasiones, durante meses hasta que los niños consigan dominarlas, practicando en diversos ambientes y situaciones.
- La práctica de las destrezas debe ser variada e interesante, no mecánica o repetitiva. No se trata de repetir la misma actividad muchas veces, sino de que el docente sea creativo y diseñe varias actividades diferentes en las que los niños puedan practicar una misma destreza.
- Es importante que los educadores ofrezcan a los niños sugerencias y consejos que les ayuden a desempeñar mejor sus destrezas. Por ejemplo, si un niño está aprendiendo a darse volteretas, el docente debe observar cómo lo hace y ofrecerle alguna recomendación que le ayude a progresar, tal vez colocar bien la cabeza, utilizar mejor las piernas para impulsarse, etc. La práctica, junto con la retroalimentación del mediador, permiten avanzar mejor y más rápido en el desarrollo de las destrezas.

ORIENTACIONES PARA LA PLANIFICACIÓN DE LAS EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE

Las recomendaciones generales para la planificación del trabajo diario, también incluye algunos ejemplos de experiencias de aprendizaje planificadas.

¿Por qué es necesario planificar el trabajo diario?

Consideremos los siguientes argumentos por los cuales la planificación es importante:

- Planificar le da mayor seriedad y calidad técnica al trabajo en el aula.- Un educador que planifica su trabajo se siente más seguro y relajado; cuando llegan los niños tiene todo listo, lo cual le permite realizar un mejor trabajo en un ambiente de tranquilidad y seguridad. Esta sensación de bienestar se transmite a los niños. Por el contrario, un educador que no planifica se ve en la necesidad de improvisar, y un trabajo improvisado



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

tiene un alto riesgo de salir mal y de que no se logren los objetivos de aprendizaje esperados.

- Planificar evita la pérdida de tiempo.- Cuando el educador ha planificado con tiempo las actividades que va a desarrollar, llega al aula con todo preparado. Esto permite aprovechar el tiempo para estimular el aprendizaje y el desarrollo de los niños. Por el contrario, los educadores que no planifican pierden mucho tiempo durante el día tratando de encontrar algo que hacer con los niños, o preparando materiales. Esto puede generar riesgos y también comportamientos inapropiados porque los niños se aburren esperando, y necesitan descargar el exceso de energía que no han aprovechado.
- Planificar ayuda a mantener un ambiente de limpieza y organización en el aula.- Los educadores que planifican generalmente tienen aulas limpias y ordenadas. Estos ambientes enseñan con el ejemplo, y facilitan que los niños adquieran hábitos y actitudes de higiene y organización. Por el contrario, los educadores que no planifican suelen tener aulas muy desordenadas y esto comunica un mensaje negativo a los niños.
- Planificar ayuda a mantener la disciplina y a generar actitudes de cooperación entre los niños.- Cuando el educador ha planificado su trabajo le es muy fácil manejar al grupo porque tiene tiempo para comunicarse de manera positiva con los niños, les ofrece instrucciones claras, les mantiene ocupados en actividades interesantes y asegura la participación de todos. En cambio los educadores que no planifican tienen mayor dificultad para manejar al grupo puesto que, cuando los niños no tienen algo interesante y concreto que hacer, utilizan su energía en comportamientos que pueden ser negativos o inseguros para sí mismos y para otros niños. Cuando están aburridos o tensos es normal que los niños peleen, griten, destruyan juguetes o muestren otros comportamientos similares que rompen la armonía y tranquilidad del grupo.

¿Cuáles son los elementos básicos de la planificación?

De acuerdo a las orientaciones del Currículo de Educación Inicial, el principio metodológico más importante es el juego, por ser la actividad innata de los niños y porque les involucra de manera global estimulando el desarrollo y aprendizaje en todos los ámbitos. Cuando los niños juegan están plenamente activos y se relacionan con otros niños, con los adultos y con el medio que les rodea. Al jugar exploran y experimentan de manera segura, mientras aprenden acerca del entorno resuelven problemas y adquieren nuevas destrezas.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

Los educadores deben planificar y preparar los ambientes y las experiencias de aprendizaje para propiciar un juego que favorezca el aprendizaje y el desarrollo. Los ambientes de aprendizaje son la conjugación del escenario físico con las interacciones que se dan entre los actores en un tiempo determinado; es decir, son el enlace de los espacios preparados y las interacciones que allí ocurren entre los niños con los educadores. Los ambientes de aprendizaje deben ofrecer amplias oportunidades para que los niños puedan explorar, experimentar, jugar y crear. Las características de los ambientes preparados estimularán las capacidades físicas, intelectuales, afectivas y espirituales de los niños, así como la imaginación y la creatividad.

Las experiencias de aprendizaje son vivencias desafiantes que producen gozo y asombro, que promueven el desarrollo integral de todos los ámbitos, que garantizan la participación activa del niño y que tienen pertinencia cultural y contextual.

Además, una experiencia de aprendizaje permite una interacción positiva y cálida entre los niños y también con los adultos. Las experiencias de aprendizaje pueden ser planteadas por el educador o surgir de la iniciativa del niño, o ser una combinación de ambas. Al planificar las experiencias, el educador debe considerar los niveles de desarrollo de los niños, sus intereses y experiencias previas.

La planificación de una experiencia de aprendizaje tiene los siguientes elementos principales:

- a) **Elemento integrador** Una experiencia es un conjunto de actividades que se desarrolla a lo largo de un tiempo determinado, y que está conectada alrededor de un elemento integrador que le da sentido y secuencia. El elemento integrador sirve como un “pretexto” o un “medio” para que los niños ejerciten las destrezas que propone el currículo. Las experiencias de aprendizaje se pueden planificar a partir de los siguientes elementos integradores: un juego, una canción, un cuento, una fiesta tradicional, un evento o suceso importante para los niños, un experimento, una visita o salida pedagógica, una noticia, entre otros.
- b) **Ámbitos y destrezas** Cada experiencia de aprendizaje debe estimular, de manera integrada, a un conjunto de destrezas. El educador cuando planifica debe seleccionar las destrezas planteadas en el currículo y diseñar los ambientes y las experiencias de aprendizaje para ejercitarlas, manteniendo como núcleo al elemento integrador para que las actividades tengan mayor sentido y relación. Se debe procurar que para estimular las



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

destrezas escogidas en la experiencia, pertenezcan a los diferentes ámbitos de desarrollo y aprendizaje.

- c) **Actividades** Una vez que el educador ha seleccionado las destrezas y el elemento integrador, deberá diseñar y planificar con cuidado la secuencia de actividades que va a desarrollar. Estas actividades deben ser vivencias que produzcan gozo y asombro en los niños, que les permitan interactuar positivamente y que tengan un sentido o significado real. En lo posible, cada actividad debe estimular el conjunto de destrezas seleccionadas. Cada experiencia de aprendizaje es un proceso que se desarrolla por medio de una secuencia ordenada de actividades, que puede tomar varios días o incluso semanas.

El Currículo de Educación Inicial dice que la experiencia de aprendizaje tiene tres momentos:

- **El momento de inicio:** los niños y docentes dialogan, planean y se entusiasman por lo que van a descubrir, organizan las actividades recordando cuál es el objetivo al que quieren llegar.
- **El momento de desarrollo:** se refiere a cuando los niños se encuentran inmersos en las acciones y actividades propiamente dichas, cuando experimentan, preguntan, exploran; es el momento en el cual el docente interactúa con los niños desde su rol de mediador, poniendo a su disposición el material necesario y creando los ambientes de aprendizaje para que se den las distintas interacciones; es cuando los niños están descubriendo y asombrándose.
- **El momento de cierre:** es el espacio en el que los niños sienten que lo que hicieron tiene un sentido y es importante para ellos y para los demás. Reunirse cada día para recordar lo que hicieron, identificar lo que fue fácil, lo que disfrutaron, lo que descubrieron y aprendieron, así como lo que les resultó difícil, permite retroalimentar sus experiencias y estimular sus capacidades para superar las dificultades. Es el momento donde los niños presentan sus producciones al grupo o se hacen exposiciones para el resto del personal del centro infantil o para las familias, donde se transmiten lo que vivenciaron los niños.

- B. **Recursos y materiales** El educador debe preparar con anticipación todos los materiales y demás recursos que va a utilizar en la implementación de la experiencia de aprendizaje.
- e) **Indicadores para evaluar** Los indicadores son criterios observables que sirven para detectar si las destrezas se están adaptado de: Currículo de Educación Inicial, desarrollando. Puesto que las destrezas del currículo son bastante generales,



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

determinar los indicadores es muy necesario para poder evaluar el avance progresivo de cada destreza. Dominar una destreza normalmente toma un largo tiempo. El educador debe registrar cómo avanzan los niños en el conjunto de destrezas que propone el currículo, y diseñar experiencias de aprendizaje para estimular el desarrollo de las destrezas que más lo requieran. Cada educador o docente debe formular los indicadores a partir de las destrezas seleccionadas. Para ello, debe preguntarse: ¿cómo puedo constatar el logro de la destreza? ¿Qué muestras debe dar el niño para indicar que está logrando la destreza? Las respuestas para estas preguntas constituyen los indicadores. Base de Consulta

TÍTULO	AUTOR	EDICIÓN	AÑO	IDIOMA	EDITORIAL
GUIA DE IMPLEMENTACIÓN DEL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL	MINEDUC	2014	2014	ESPAÑOL	ISBM
CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL	MINEDUC	2014	2014	ESPAÑOL	ISBM
NIVELES DE CONCRECIÓN CURRICULAR	MINEDUC	SUBSECRETARÍA DE FUNDAMENTOS EDUCATIVOS	2014	ESPAÑOL	ISBM



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
 GUÍA DE APRENDIZAJE

C. Base práctica con ilustraciones

Cada institución puede diseñar su esquema o formato para planificar. A continuación se ofrece un esquema básico que se puede adaptar o modificar, según las necesidades.

Experiencia de aprendizaje:	Explorando con los sentidos			
Grupo:	Niños y niñas de un (1) año			
Tiempo estimado:	Una semana			
Descripción general de la experiencia:	La experiencia consiste en jugar libremente con algunas sustancias de diferente color, olor, sabor, textura y consistencia, para ejercitar la percepción sensorial. También se estimula el desarrollo del lenguaje.			
Elemento integrador:	En esta experiencia, el elemento integrador es la exploración sensorial.			
Ambitos	Destrezas:	Actividades:	Recursos y materiales:	Indicadores para evaluar:
<p>Descubrimiento natural y cultural</p> <p>Vinculación emocional y social</p> <p>Manifestación del lenguaje verbal y no verbal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explorar texturas, olores y sabores de los elementos de su entorno. • Manifestar agrado o desagrado con relación a objetos, alimentos y situaciones a través de gestos, acciones y palabras sencillas. • Utilizar un vocabulario más amplio de palabras en su lenguaje verbal. 	<p>Lunes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jugar libremente con puré de papa, de zanahoria blanca o cualquier otro puré casero. • Explorar mezclando los purés para percibir cómo cambia la textura, la consistencia, el olor y el color. <p>Martes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jugar libremente con masa casera. • Explorar mezclando las masas de diferente color. <p>Miércoles</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jugar con remolachas, zanahorias, nabos u otros vegetales cocinados. • Explorar "pintando" con los vegetales sobre el suelo, sobre un papelote grande o sobre una tela. <p>Jueves</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jugar libremente con gelatina. • Explorar la mezcla de sabores y colores. 	<ul style="list-style-type: none"> • Purés caseros • Cucharas y paletas pequeñas (de plástico o de madera liviana) • Masa casera preparada con harina, agua, aceite o margarina y colorante vegetal. • Diversos vegetales cocinados • Papelotes grandes o trozos de tela blanca o beige. • Gelatina de varios sabores y colores • Cucharas y paletas pequeñas (de plástico o de madera liviana) 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza los sentidos para explorar las sustancias con libertad y sin temor. • Utiliza gestos para expresar las sensaciones que percibe (agrado, desagrado, frío, pegajoso, resbaloso, etc.) • Intenta repetir palabras que describen las sensaciones que percibe.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
 GUÍA DE APRENDIZAJE

	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar un vocabulario más amplio de palabras en su lenguaje verbal. 	<ul style="list-style-type: none"> Jugar con remolachas, zanahorias, nabos u otros vegetales cocinados. Explorar "pintando" con los vegetales sobre el suelo, sobre un papelote grande o sobre una tela. <p>Jueves</p> <ul style="list-style-type: none"> Jugar libremente con gelatina. Explorar la mezcla de sabores y colores. <p>Viernes</p> <ul style="list-style-type: none"> Jugar libremente con pintura de dedos comestible. Explorar "pintando" sobre el suelo, un papelote grande o una tela. 	<ul style="list-style-type: none"> Papelotes grandes o trozos de tela blanca o beige. <ul style="list-style-type: none"> Gelatina de varios sabores y colores Cucharas y paletas pequeñas (de plástico o de madera liviana) <ul style="list-style-type: none"> Pintura de dedos comestible en varios colores. <p>La receta es:</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 tazas de harina de maíz 1 taza de agua fría 4 ½ tazas de agua caliente Colorantes vegetales 	<ul style="list-style-type: none"> Intenta repetir palabras que describen las sensaciones que percibe.
--	---	--	---	---

Notas:

- La educadora estimulará a los niños para que se animen a jugar con las sustancias. Si algún niño muestra miedo o desagrado, se le dejará mirar lo que hacen sus compañeros, hasta que poco a poco se integre a las actividades.
- Para esta experiencia se necesita un lugar abierto que se pueda limpiar con facilidad. Por ello, las actividades se realizarán al aire libre si las condiciones lo permiten.
- Si es posible, se utilizará plásticos grandes para sentarse y trabajar sobre ellos; de este modo se evitará el contacto directo con el piso.
- Se trabajará con grupos pequeños para estimular individualmente la percepción sensorial y el lenguaje describiendo las texturas, olores, colores y demás sensaciones que perciben los niños y animándoles a repetir las palabras.
- Se podría pedir la colaboración de las familias para preparar las diferentes sustancias.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
 GUIA DE APRENDIZAJE

A continuación se incluye ejemplos de experiencias de aprendizaje planificadas para niños del Subnivel Inicial 2.

Ejemplo de planificación

Experiencia de aprendizaje:	Juguemos en el bosque			
Grupo:	Niños y niñas de tres (3) años			
Tiempo estimado:	Una semana			
Descripción general de la experiencia:	La experiencia consiste en aprender el juego tradicional "Juguemos en el bosque" y, una vez que se domine la versión tradicional, se crearán diferentes variaciones del juego para aprender nuevo vocabulario y practicar otras destrezas.			
Elemento Integrador:	En esta experiencia, el elemento integrador es el juego tradicional: "Juguemos en el bosque..." "Juguemos en el bosque, hasta que el lobo esté..." Si el lobo aparece, enteros nos comerá. ¿Qué estás haciendo lobito?...			
Ámbitos	Destrezas	Actividades:	Recursos y materiales:	Indicadores para evaluar:
Convivencia Identidad y autonomía Comprensión y expresión del lenguaje	<ul style="list-style-type: none"> Integrarse ogresivamente en juegos grupales de reglas sencillas. Sacarse y ponerse algunas sensorial prendas de 	Lunes <ul style="list-style-type: none"> Aprender la canción de "Juguemos en el bosque". Observar el texto y las ilustraciones del cartel. Conversar sobre lo que dice la canción respondiendo preguntas como: ¿Qué 	<ul style="list-style-type: none"> Cartel o papelógrafo con el texto e ilustraciones de "Juguemos en el bosque". Espacio abierto y al aire libre para 	<ul style="list-style-type: none"> Se integra espontáneamente a jugar con el grupo. Sigue las reglas básicas del juego. Puede sacarse y ponerse algunas



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
 GUIA DE APRENDIZAJE

Ámbitos	Destrezas	Actividades:	Recursos y materiales:	Indicadores para evaluar:
		<p>tarlos y nombrar las emociones que expresan. Conversar cómo nos sentimos frente a esos rostros.</p> <ul style="list-style-type: none"> Posar para una fotografía del rostro. <p>Miércoles</p> <ul style="list-style-type: none"> Imitar el ritmo, los gestos y completar las palabras de la canción siguiendo a la educadora. Amar una carita sobre un plato desechable utilizando diferentes materiales como botones, retacitos de tela, granos secos. Amarrar una piola o lana para convertir al plato en un móvil y colgarlo decorando el salón (se puede intentar armar caras que expresen diversas emociones). Leer con la educadora libros que hablen de las partes de la cara y de las emociones o sentimientos. <p>Jueves</p> <ul style="list-style-type: none"> Cantar la canción "Yo tengo una 	<ul style="list-style-type: none"> Platos desechables Materiales varios para formar las partes de la cara (botones, granos, retazos de tela, etc.) Goma o silicona líquida Tijeras Piola o lana gruesa Libros <ul style="list-style-type: none"> Cartón o cartulina para armar el portarretratos Marcadores, escarcha u otros recursos 	

		<p>que hablen de las partes de la cara y de las emociones o sentimientos.</p> <p>Jueves</p> <ul style="list-style-type: none"> Cantar la canción "Yo tengo una carita". Amar y decorar un portarretratos sencillo pegando la fotografía del rostro. Llevarlo a casa como regalo para la familia. Leer con la educadora libros que hablen de las partes de la cara y de las emociones. <p>Viernes</p> <ul style="list-style-type: none"> Cantar la canción "Yo tengo una carita". Observar en imágenes, videos o libros una variedad de rostros que pertenezcan a diversas etnias y culturas. Conversar sobre los rasgos que observan: colores del cabello, forma y colores de los ojos. Resaltar la belleza de cada etnia. 	<ul style="list-style-type: none"> Cartón o cartulina para armar el portarretratos Marcadores, escarcha u otros recursos para decorar el portarretratos. Fotografía del rostro de cada niño/a Goma o silicona líquida Libros <ul style="list-style-type: none"> Imágenes, videos o libros que ilustren la diversidad étnica. 	
--	--	---	---	--



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPUERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

A partir de estas recomendaciones, se ofrece a continuación dos ejemplos de cómo distribuir el espacio en una unidad de atención:



2.2 El espacio en el subnivel Inicial 2

Es recomendable organizar cada aula de manera que se pueda distinguir al menos tres áreas o secciones:

- Un área delimitada para reunir a todo el grupo con su docente. Puede ser sobre una alfombra, una estera u otro material sobre el cual sentarse. Aquí pueden ocurrir las actividades iniciales, la animación a la lectura y las actividades finales.
- Una sección con mesas y sillas destinada a los momentos de alimentación y a algunas de las actividades dirigidas.
- Un área designada a los rincones de juego-trabajo. Se recomienda que el aula tenga un mínimo de tres rincones bien delimitados. Estos deben renovarse o cambiar periódicamente. Es aconsejable que al menos uno de los rincones correspondiera a la experiencia de aprendizaje que se está desarrollando, para ejercitar las destrezas tanto en los momentos de actividad dirigida como en el tiempo de juego en rincones. Es recomendable organizar los rincones de manera que los niños puedan trabajar sin distracciones, aquellos determinados para actividades con movimientos y sonidos (como el de dramatización) no ubicarlos junto a los que requieren silencio o concentración (como el de lectura).

Se ofrece a continuación dos ejemplos de cómo distribuir el espacio en el aula de Inicial 2:





¿Qué necesitan los niños para potenciar su desarrollo y aprendizaje?



Elaborado por: Equipo Técnico de la Dirección Nacional de Currículo



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

Articulación entre Educación Inicial y primer grado de Educación General Básica.

EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	EDUCACIÓN INICIAL		EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
	AMBITOS DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE		COMPONENTES DE LOS EJES DEL APRENDIZAJE
	0-3 años	3-5 años	5-6 años
DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL	Vinculación emocional y social	Identidad y autonomía	Identidad y autonomía
		Convivencia	Convivencia
DESCUBRIMIENTO DEL MEDIO NATURAL Y CULTURAL	Descubrimiento del medio natural y cultural	Relaciones con el medio natural y cultural	Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural
		Relaciones lógico/matemáticas	Relaciones lógico/matemáticas
EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal	Comprensión y expresión del lenguaje	Comprensión y expresión oral y escrita
		Expresión artística	Comprensión y expresión artística
		Expresión corporal y motricidad	Expresión corporal

Elaborado por: Equipo Técnico de la Dirección Nacional de Currículo

4. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE 1: Análisis y Planeación

Descripción:

Discusión sobre las lecturas, artículos y videos.

Observación atenta y detallada de las éticas que emiten los niños y las personas que están en su contexto para lograr la respuesta de los demás.

Ambiente(s) requerido:

Aula amplia con buena iluminación.

Material (es) requerido:

Infocus.

Docente:

Con conocimiento de la materia.

5. ACTIVIDADES

- Controles de lectura
- Exposiciones
- Presentación del Trabajo final



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

Se presenta evidencia física y digital con el fin de evidenciar en el portafolio de cada aprendiz su resultado de aprendizaje. Este será evaluable y socializable

6. EVIDENCIAS Y EVALUACIÓN

TIPO DE EVIDENCIA	DESCRIPCIÓN (DE LA EVIDENCIA)
De conocimiento:	Ensayo expositivo grupal de lecturas Definición del tema de investigación Exposiciones sobre diversos temas asignados
Desempeño:	Trabajo grupal presentación del trabajo sobre estimulación temprana
De Producto:	Realización maquetas sobre rincones de aprendizaje Realización de planificaciones pedagógicas del subnivel 1 y 2 de educación inicial.
Criterios de Evaluación:	Elaboración de la ejecución de una actividad pedagógica dentro de un CDI u Centro Educativo de nivel inicial. Creación de ambientes de aprendizaje en un CDI u Centro Educativo.

Elaborado por: MSc. Jessica Lucia García García	Revisado Por: MSc. Daniel Shauri	Reportado Por:
--	--	-----------------------



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"



www.itsjapon.edu.ec

Calle Mariete de Veintimilla y
Cuarta Transversal
2 356 368