



INSTITUTO TECNOLÓGICO  
SUPERIOR JAPÓN

---

**GUÍA**  
**METODOLÓGICA**  
**DE**  
**DIDÁCTICA INTEGRADA**

---

**COMPILADO POR:**

**MAGÍSTER MIGUEL RUIZ F.**

**PARVULARIA 2019**

**AMOR AL CONOCIMIENTO**

---



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN  
GUIA DE APRENDIZAJE

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”**  
SANTO DOMINGO-ECUADOR



**GUÍA METODOLÓGICA DE DIDÁCTICA INTEGRADA**

**AUTOR: MSc. MIGUEL ANGEL RUIZ FIERRO**

**MAYO 2019**



## 1. IDENTIFICACIÓN

<b>Nombre de la Asignatura:</b> <b>DIDÁCTICA INTEGRADA</b>	<b>Componentes del</b> <b>Aprendizaje</b>	
<b>Resultado del Aprendizaje:</b>  Aplica el proceso didáctico dirigido a niños y niñas de dos a cuatro años de edad, a partir del conocimiento de sus características evolutivas y sobre la base de los documentos oficiales que orientan el quehacer educativo en el nivel inicial en el Ecuador.		
<b>COMPETENCIAS Y OBJETIVOS</b>  <ol style="list-style-type: none"><li>1. Conoce el proceso de aprendizaje-enseñanza en el párvulo.</li><li>2. Reconoce características del niño de 2 a 4 años de edad.</li><li>3. Describe los elementos y factores que intervienen en el proceso de aprendizaje del párvulo.</li><li>4. Diseña planificación en la Educación Inicial.</li></ol> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Elaborar planificaciones curriculares, respetando el proceso de enseñanza-aprendizaje y sus elementos para el desarrollo de los niños.</li><li>2. Aplicar estrategias didácticas, mediante el uso de diferentes recursos de acuerdo al desarrollo evolutivo de los niños de 2 a 4 años para su adecuado desarrollo.</li></ol>		
<b>Docente de Implementación:</b> MSc. Miguel Angel Ruiz Fierro		
	<b>Duración:</b> 15 horas	



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN  
GUIA DE APRENDIZAJE

Unidades	Competencia	Resultados de Aprendizaje	Actividades	Tiempo de Ejecución
<b>UNIDAD 1</b> Proceso de aprendizaje-enseñanza en el párvulo. Características del niño de 2 a 4 años de edad. Desarrollo motor Desarrollo cognitivo Desarrollo Afectivo-Social	Conoce el proceso de aprendizaje-enseñanza en el párvulo. Conoce las características del niño de 2 a 4 años de edad. - Desarrollo motor. - Desarrollo cognitivo. - Desarrollo Afectivo-Social	Caracterizar al niño de 2 a 4 años de edad en las dimensiones motora, cognitiva y socio-afectiva.	Exposiciones orales sobre el tema de investigación asignado.  Intervención de los estudiantes con criterios sobre el tema en un foro abierto.  Redactar estrategias didácticas que se pueden aplicar de acuerdo a las características del niño de 2 a 4 años de edad para su respectivo desarrollo.	5 horas



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN  
GUIA DE APRENDIZAJE

<b>UNIDAD 2</b>  Elementos y factores que intervienen en el proceso de aprendizaje del párvulo.	Describe los elementos y factores que intervienen en el proceso de aprendizaje del párvulo.	Identificar los elementos del proceso didáctico, pertinentes al contexto ecuatoriano, que potencien el desarrollo del niño de 2 a 4 años de edad.	Exposición grupal.  Analizar el currículo de Educación Inicial e identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de aprendizaje.  Elaborar un organizador gráfico.	5 horas
---	---	---	---	---------



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN  
GUIA DE APRENDIZAJE

<b>UNIDAD 3</b> Planificación en la Educación Inicial: Niveles de planificación. Los objetivos y su formulación. El diseño de actividades. La metodología . Selección de recursos.	Diseña planificación en la educación Inicial: Niveles de planificación Los objetivos y su formulación El diseño de actividades La metodología Selección de recursos	Diseñar actividades integrales para niños de 2 a 4 años de edad respetando los principios de la Educación Inicial.	Exposiciones orales sobre los temas de investigación.  Análisis de los elementos de los planificación anual y de clase.  Elaborar un plan de clase.  Seleccionar recursos didácticos para el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño.  Elaborar un mini proyecto sobre el diseño de actividades didácticas.	5 horas
--	--	--	---	---------

**2. CONOCIMIENTOS PREVIOS Y RELACIONAD**

**Co-requisitos**

Práctica pre-profesional



### **3. UNIDADES TEÓRICAS**

#### **A. Base Teórica**

## **INTRODUCCIÓN**

La educación inicial se sitúa en un contexto que demanda profesionales con amplio conocimiento respecto a la forma de guiar, planificar e implementar los desafíos que impone las actuales reformas educativas, en específico aquellos que se derivan de una adecuada implementación de las bases curriculares para la educación parvularia. El docente de párvulo debe poseer las competencias necesarias, además debe tener en cuenta que para que los niños aprendan debe brindar un ambiente agradable y favorable el mismo debe siempre estar basado en la libertad, el respeto y el amor donde se fortalezcan los valores morales, éticos y cualidades que les servirán para vivir con los demás, así mismo permitiéndoles desarrollar las habilidades y destrezas durante este nivel de educación.

#### **UNIDAD 1:**

##### **Proceso de aprendizaje-enseñanza en el párvulo.**

La educación parvularia constituye el primer nivel educativo que, colaborando con la familia, favorece en el párvulo aprendizajes oportunos y pertinentes a sus características, necesidades e intereses, fortaleciendo sus potencialidades para un desarrollo pleno y armónico. Para el desarrollo de los propósitos de la educación parvularia es fundamental el rol que desempeña docente párvulo en sus diferentes funciones: formadora, modelo, diseñadora, implementadora y evaluadora de los currículos.

La educación parvularia busca favorecer aprendizajes de calidad para todas las niñas y niños en una etapa crucial del desarrollo humano como son los primeros años de vida. Si bien es cierto que el ser humano está en un proceso continuo de aprendizaje durante toda su existencia, la evidencia experta sobre la materia demuestra la importancia que tiene este período en el establecimiento y desarrollo de aspectos claves como: los primeros vínculos afectivos, la confianza básica, la



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

identidad, la autoestima, la formación valórica, el lenguaje, la inteligencia emocional, la sensomotricidad y las habilidades del pensamiento,

El desarrollo, enseñanza y aprendizaje es fundamental para la educación inicial, los cuales se deben dar de la manera correcta. El aprendizaje activa el desarrollo especialmente si lo que se propone a los niños se relaciona con sus experiencias previas. Los aprendizajes están relacionados a los estadios del desarrollo cuanto más cerca de los dos primeros años se encuentra el niño, flexibilizándose posteriormente según las experiencias que tenga. Paulatinamente adquiere mayor incidencia el medio, y por tanto la enseñanza, lo que implica que aumentan las diferencias entre unos niños y otros como resultado de una creciente sensibilidad a los efectos externos, y a los efectos de su propia experiencia. (BCEI, 2001)

### **Características del niño de 2 a 4 años de edad.**

Los niños presentan características motoras, afectivas, pensamientos, lenguaje-, las cuales van evolucionando según el desarrollo y contexto en que se encuentran. Es importante que los padres sean partícipes en el desarrollo de los primeros años de vida de los niños mediante la estimulación para su correcto desarrollo.

### **Desarrollo motor.**

Es un proceso que surge desde la concepción hasta la madures del ser humano, durante su desarrollo intervienen diversos factores, entre ellos se puede mencionar a los cuidados de la madre referente a la edad, la alimentación, enfermedades, exposiciones. Es primordial que estos factores sean tomados en cuenta porque inciden en el desarrollo de los niños. El desarrollo motor de los niños se da en periodos secuenciados apoyándose unos a los otros según la etapa en la que se encuentre el niño. Según la teoría bio-social de Wallon, se pone en manifiesto cinco estadios para el desarrollo motor de los niños, entre ellos están:

- **Estadio de impulsividad:** abarca del nacimiento a los 6 meses.
- **Estadio emotivo:** abarca de los 6 a los 12 meses.



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

- **Estadio sensomotor:** abarca de los 12 a los 24 meses.
- **Estadio proyectivo:** abarca de los 2 a 3 años.
- **Estadio personalístico:** abarca de los 3 a 4 años.

Los niños comprendidos en las edades de 2 a 4 años se encuentran en el estadio proyectivo y personalístico para cual necesitan de la ejecución de movimientos, la manipulación y la exploración, porque por medio de la acción sobre el entorno en el que se encuentran aprecian la ideación y la representación. (Ríos, M. 2003)

En este estadio los niños reconocen la causa y efecto, en la cual conocerán que por cada acción que realicen va a existir una reacción. También empezaran a delimitar de normas y reglas, a tener un mejor control de la postura, lo que va a permitir realizar acciones con mayor fluidez y precisión, con su cuerpo expresa emociones y sentimientos, mientras que mediante el garabateo empieza a ejercitar su motricidad fina.

Dentro de las características principales que desarrollan los niños a los 2 años según Rocio Clavijo (2004), menciona las siguientes:

- Puede darle una patada a la pelota.
- Construye torres de al menos seis cubos.
- Intenta doblar un papel en dos.
- Imita un trazo en dirección determinada.
- Puede colocar un circulo, cuadrado y triangulo en un tablero de encaje.
- Es capaz de subir y bajar solo las escaleras.
- Ayuda a recoger sus juguetes.
- Intenta sostenerse sobre un pie.
- Construye un puente de tres cubos.
- Imita trazos verticales y horizontales.
- Puede transportar un vaso de agua sin volcarlo.
- Ayuda a vestirse y ponerse solo sus zapatillas.



## **Desarrollo cognitivo**

Piaget manifiesta que el desarrollo cognitivo es una reorganización progresiva de los procesos mentales que resultan de la maduración biológica y la experiencia ambiental. Considera que los niños construyen una comprensión del mundo que les rodea, luego experimentan discrepancias entre lo que ya saben y lo que descubren en su entorno. Este desarrollo está en el centro del organismo humano, y el lenguaje es contingente en el conocimiento y la comprensión adquirida a través del desarrollo cognitivo.

Piaget propuso cuatro etapas del desarrollo cognitivo: el período sensoriomotor, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales.

**El estadio sensoriomotor:** este periodo se extiende desde el nacimiento hasta la adquisición del lenguaje. En esta etapa, los niños construyen progresivamente el conocimiento y la comprensión del mundo mediante la coordinación de experiencias (como la vista y el oído) con la interacción física con objetos (como agarrar, chupar, y pisar). Esta etapa tiene lugar desde el nacimiento y los dos años de edad, los niños comienzan a entender la información que perciben sus sentidos y su capacidad de interactuar con el mundo. Además, aprenden a manipular objetos, aunque no pueden entender la permanencia de estos objetos.

**La Etapa Pre-operacional:** se inicia cuando el niño comienza su aprendizaje del habla, a los 2 años y dura hasta la edad de 7 años. Durante esta etapa los niños aún no entienden lógica concreta y no pueden manipular mentalmente la información. En los niños, se incrementa el juego y pretenden tener lugar en esta etapa, sin embargo, el niño aún tiene problemas para ver las cosas desde diferentes puntos de vista. Los juegos de los niños se clasifican principalmente por el juego simbólico y la manipulación de símbolos.

Esta etapa se divide en dos sub-etapas: La etapa de las funciones simbólicas, y la sub-etapa del pensamiento intuitivo. La sub-etapa de la función simbólica comprende los 2-4 años de edad, es cuando los niños aún no pueden manipular y transformar la información de una manera lógica,



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

pero, pero sí pueden pensar en imágenes y símbolos. Un ejemplo de aquello es el juego simbólico que es cuando los niños desarrollan amigos imaginarios o juego de roles con amigos reales. La sub-etapa del pensamiento intuitivo que tiene lugar entre las edades de 4 y 7 años y es que los niños tienden a proponer las preguntas de por qué y cómo llegar. Esta etapa es cuando los niños quieren el conocimiento de saber todo.

### **Desarrollo Afectivo-Social**

Las características neuropsicológicas de la etapa evolutiva comprendida entre el nacimiento y los cinco años de vida, el eje principal será la afectividad, que comienza por el apego biológico con la madre y culmina con el establecimiento de vínculos afectivos entre él y su medio. (Currículo de Educación Inicial, 2002)

El desarrollo socio-afectivo es el proceso por el cual cada niño va conformando su mundo emocional y sentimental. Todas las características de tipo emocional acompañará en todo momento el resto de desarrollos y cada acción o comportamiento del niño en cada momento, de ahí la relevancia de facilitarlos y potenciarlos en las mejores condiciones. Este desarrollo se va a ir conformando en función de los factores internos de cada niño y de los externos. Entre los factores externos se distinguen la familia, figuras de apego, escuela infantil, otros adultos, iguales, entorno.

### **Características del desarrollo socio-afectivo.**

El desarrollo de la afectividad durante la etapa infantil tiene matices diferentes al resto de etapas evolutivas. Las características más relevantes, según Verónica Soler 2016 son:

- Los niños son más sensibles a los pequeños acontecimientos, lo que les provoca cambios bruscos de humor y experimentan diferentes emociones. Son estados emocionales muy cambiantes.
- Predominan las emociones sobre los sentimientos.
- Los estados emocionales son más intensos, pero al mismo tiempo más rápidos. Pueden pasar de la risa al llanto súbitamente.



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

- A veces no suelen acordarse del motivo o estímulo que les causó un determinado estado emocional.
- Los estados emocionales son menos profundos que los de los adultos.
- La vida afectiva predomina sobre los procesos racionales. En estas edades todo está impregnado de emociones, ya que su desarrollo más racional todavía no está completo.
- Son más impulsivos y buscan el bienestar emocional a toda costa.
- El característico egocentrismo también se cumple para las emociones, ya que buscan su propio placer sin pensar en los demás.
- Los niños a estas edades se sienten desprotegidos y necesitan que les cuiden. Este cuidado empieza por cubrir sus necesidades fisiológicas y básicas para ir avanzando conforme crecen.
- Las figuras de apego se convierten en su base de seguridad de afecto y facilitan la seguridad suficiente para explorar el mundo.
- Utilizan determinadas emociones para llamar la atención de los adultos, sobre todo de la de las figuras de apego.

Las emociones son reacciones afectivas que surgen rápidamente ante cualquier estímulo externo y son muy intensas y breves. Mientras que los sentimientos son emociones sentidas, pensadas, que duran más en el tiempo, no tan intensas y no es necesario que esté el estímulo que las provoque. Por tanto las emociones son las que predominan en la etapa de educación infantil.

### **Tipos de emociones**

**Emociones básicas:** Son seis las emociones básicas que están presentes desde el nacimiento, y son las que predominan en la primera infancia. Se afirma que son innatas y universales porque existen en todas las culturas. Las seis emociones básicas son la alegría, la ira, la tristeza, el miedo, la aversión y la sorpresa.

**Emociones autoconscientes o sociomorales:** Estas emociones aparecen más tarde que las básicas; se empiezan a experimentar a partir de los dos años, aunque de forma esporádica, porque son más complejas y necesitan de un desarrollo cognitivo y moral suficiente para que se produzcan. Como indica su nombre, es necesario que el niño sea consciente de su existencia diferenciada del resto y



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

tenga una valoración de sí mismo. Algunas emociones autoconscientes son la vergüenza, el orgullo, la culpabilidad y la envidia.

### **UNIDAD 2:**

#### **Elementos y factores que intervienen en el proceso de aprendizaje del párvulo.**

En el proceso de enseñanza, ocurren cambios sucesivos e ininterrumpidos en la actividad cognoscitiva del individuo (alumno). Con la ayuda del maestro o profesor, que dirige su actividad conductora u orientadora hacia el dominio de los conocimientos, así como a la formación de habilidades y hábitos acordes con su concepción científica del mundo, el estudiante adquiere una visión sobre la realidad material y social; ello implica necesariamente una transformación escalonada de la personalidad del individuo. (Gimeno, S.1993)

El aprendizaje es un proceso de naturaleza extremadamente compleja, cuya esencia es la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad. Para que dicho proceso pueda considerarse realmente como aprendizaje, en lugar de una simple huella o retención pasajera, debe poder manifestarse en un tiempo futuro y contribuir, además, a la solución de problemas concretos, incluso diferentes en su esencia a los que motivaron inicialmente el desarrollo del conocimiento, habilidad o capacidad. (Kaplún, M. 1995)

A continuación, se mencionan algunos de los elementos que intervienen en el proceso de enseñanza:

**El profesor:** es aquel que planifica determinadas actividades para los estudiantes en el marco de una estrategia didáctica que pretende el logro de determinados objetivos educativos.

**Los estudiantes:** son quienes obtienen el aprendizaje y alcanzan el logro establecido por el educador, mediante el uso correcto de las instrucciones dadas.



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

**Los objetivos educativos:** son los que pretenden conseguir el profesor y los estudiantes, y los contenidos que se tratarán. Éstos pueden ser de tres tipos:

- **Herramientas esenciales para el aprendizaje:** lectura, escritura, expresión oral, operaciones básicas de cálculo, solución de problemas, acceso a la información y búsqueda "inteligente", metacognición y técnicas de aprendizaje, técnicas de trabajo individual y en grupo.
- **Contenidos básicos de aprendizaje:** también se consideran a los conocimientos teóricos y prácticos, exponentes de la cultura contemporánea y necesarios para desarrollar plenamente las propias capacidades, vivir y trabajar con dignidad, participar en la sociedad y mejorar la calidad de vida.
- **Valores y actitudes:** actitud de escucha y diálogo, atención continuada y esfuerzo, reflexión y toma de decisiones responsable, participación y actuación social, colaboración y solidaridad, autocrítica y autoestima, capacidad creativa ante la incertidumbre, adaptación al cambio y disposición al aprendizaje continuo.

**El contexto:** en el que se realiza el acto didáctico. según cuál sea el contexto se puede disponer de más o menos medios, habrá determinadas restricciones de tiempo, espacio. El escenario tiene una gran influencia en el aprendizaje y la transferencia.

**Los recursos didácticos:** son aquellos que contribuyen a proporcionar a los estudiantes la información, las técnicas y motivación que les ayude en sus procesos de aprendizaje, su eficacia dependerá de la manera en la que el profesor oriente su uso en el marco de la estrategia didáctica que está utilizando.

**La estrategia didáctica:** con ella el educador pretende facilitar los aprendizajes de los educandos, integrada por una serie de actividades que contemplan la interacción de los alumnos con los contenidos. Estas deben proporcionar a los estudiantes: motivación, información y orientación para realizar sus aprendizajes, y debe tener en cuenta algunos principios.



## Factores que intervienen en el aprendizaje escolar.

### El Factor cognitivo

En este factor las operaciones de pensamiento son determinantes para el aprendizaje y son procesos bien definidos y complejos como:

**Percibir:** recibir a través de los sentidos los datos proporcionados por el medio.

**Observar:** tomar conciencia del mundo que nos rodea, prestar estricta atención y vigilancia a un objeto.

**Interpretar:** explicar el significado que tiene una experiencia, dando un supuesto cierto, seguro y razonable.

**Analizar:** es la distribución y separación de las partes en un todo hasta llegar a conocer sus principios elementales.

**Asociar:** es la acción de relacionar una cosa con otra.

**Clasificar:** organizar elementos y agruparlos conforme a sus principios y categorías.

**Comparar:** establecer semejanzas, diferencias y relaciones en dos series de datos, hechos o conceptos.

**Expresar:** manifestar lo que se quiere dar a entender en forma clara de manera oral o escrita.

**Retener:** conservar en la memoria un acontecimiento, información o idea.

**Sintetizar:** componer un todo por la composición de sus partes, es el resumen o el compendio de una materia, es la conclusión de la comprensión.

**Deducir:** derivar de su origen o principio, partir de un principio general para llegar a un principio particular desconocido.



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

### **Factores afectivo-sociales**

Son factores que tienen relación con los sentimientos, las relaciones interpersonales y la comunicación que se debe establecer para el logro eficaz del proceso de aprendizaje.

### **Factores ambientales y de Organización del estudio**

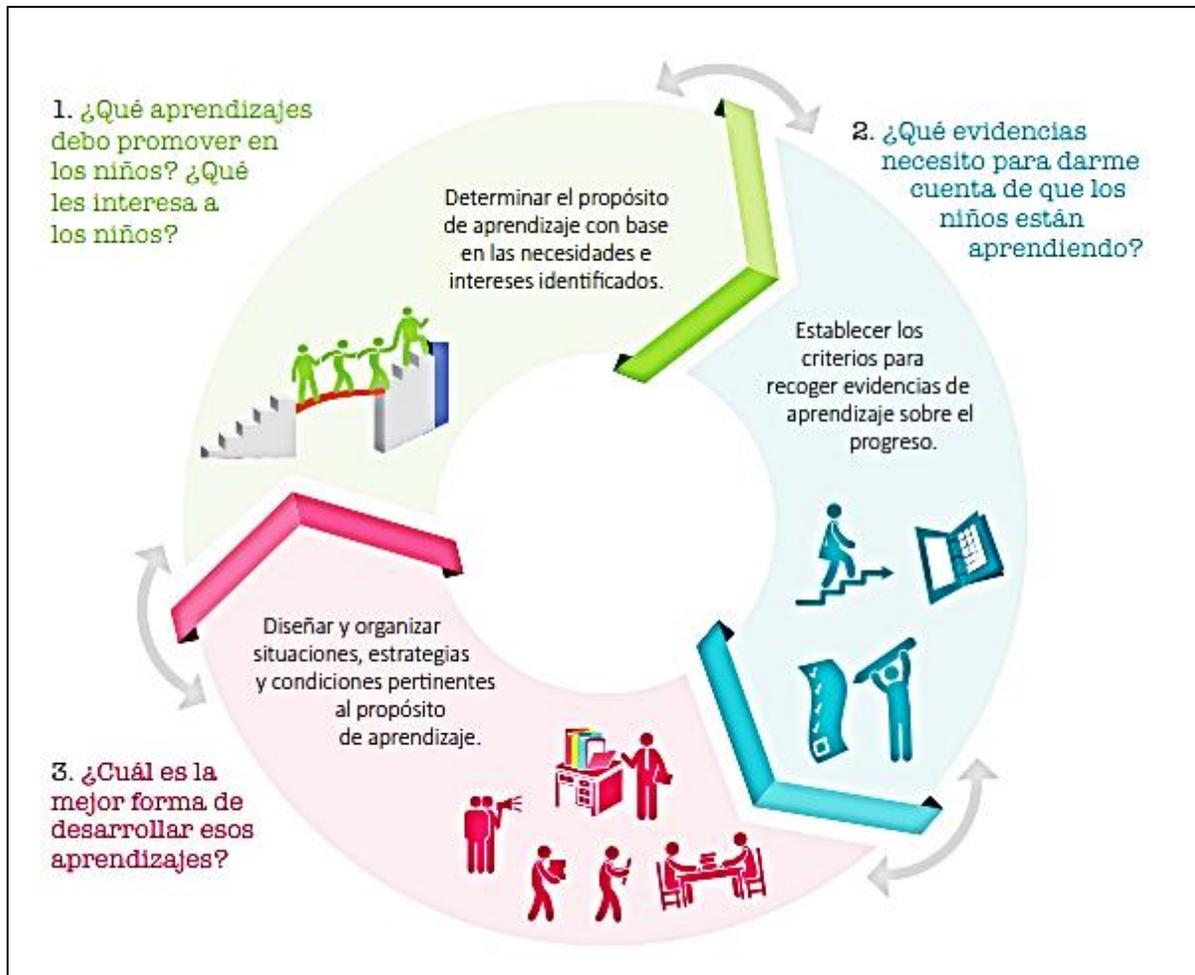
Son todos aquéllos elementos externos del medio ambiente que inciden positiva o negativamente en la calidad del estudio realizado por el alumno y la disposición ordenada de los elementos que conforman el acto de estudiar, entre los más importantes están el organizar el lugar, la mente y el tiempo.

### **UNIDAD 3:**

#### **Planificación en la Educación Inicial.**

La planificación es aquel instrumento que para diseñar y organizar las acciones educativas, es decir, para anticipar y orientar con tiempo nuestra práctica pedagógica y, de esa manera, sentirnos más seguros de las decisiones que tomamos. Dichas acciones implican, entre otras cosas, prever los recursos que necesitamos, organizar los espacios, estimar los tiempos; además, pensar en situaciones significativas que emocionen a los niños, los asombren y despierten su curiosidad; y preguntas que los inviten a pensar, imaginar, expresar sus ideas y hacer visible lo que saben y pueden hacer. Todo esto hace posible dar coherencia a las acciones educativas, las cuales pueden ser reajustadas durante todo el proceso de enseñanza y aprendizaje. (PEIGO, 2019)

En el presente gráfico se demuestra el proceso de planificación que deben los docentes al momento de planificar sus clases.



**Figura 1:** Proceso de la planificación

En el Currículo Nacional se establece que la planificación para Inicial 1, que corresponde para niños y niñas de 3 a 4 años, mientras que la planificación para Inicial 2 corresponde a los niños y niñas de 4 a 5 años.

### **Niveles de planificación.**

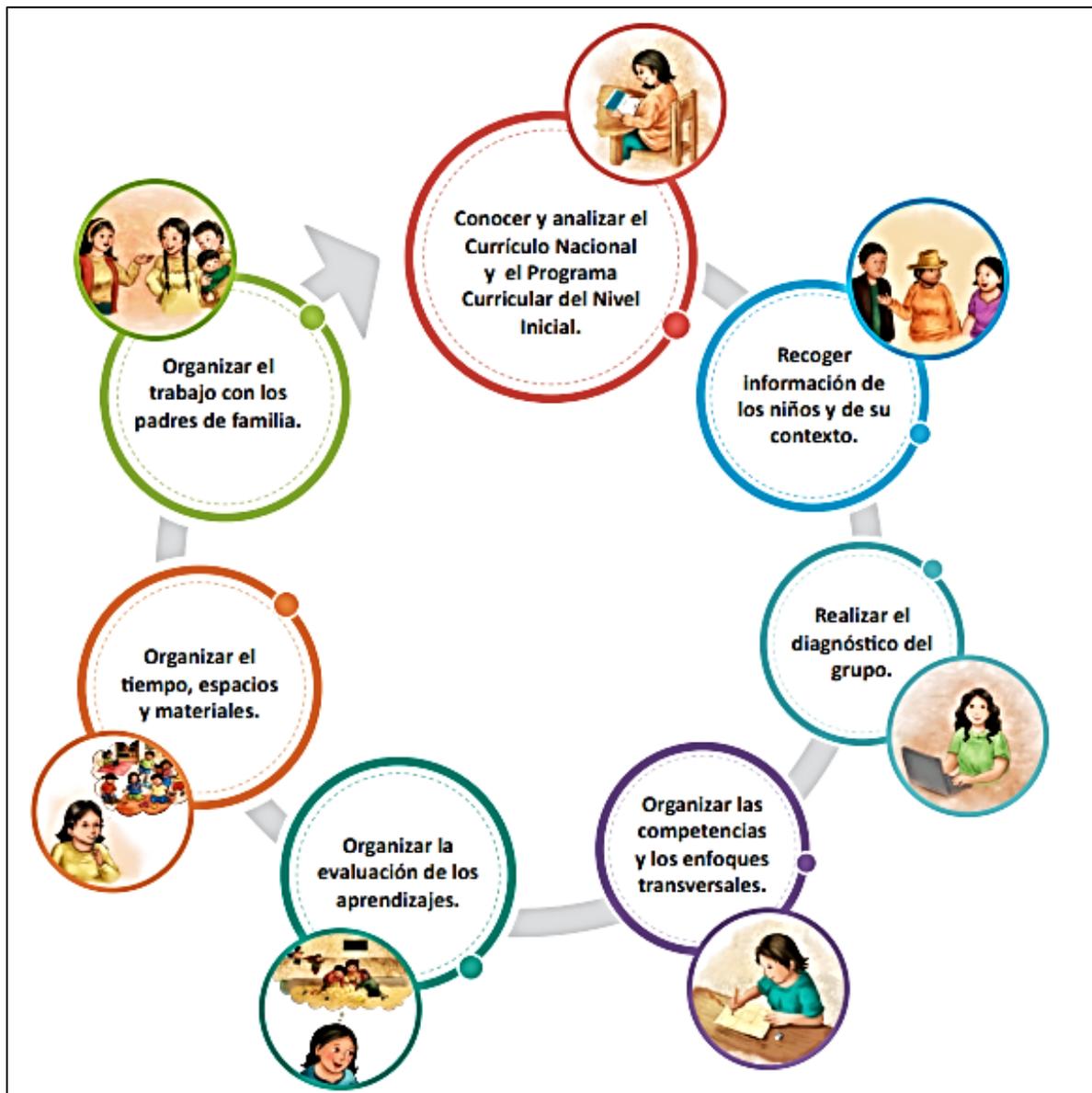
#### **La planificación anual.**

En la planificación anual, se pone el énfasis en la organización temporal de los objetivos y destrezas que se quiere que los niños desarrollen a manera de hipótesis, considerando todos los momentos de la jornada pedagógica. Es necesario realizar algunas acciones previas a fin de que esta sea



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

producto de un análisis profundo y se convierte en un instrumento que integre el Currículo Nacional, el programa curricular del nivel, la propuesta pedagógica institucional y las necesidades de los niños. En el siguiente grafico se establecen las acciones a realizar durante el proceso de planificación anual.



**Figura 2:** Acciones a realizar durante el proceso de planificación anual.



## La planificación de Clase.

El plan de clase, como el documento que describe la “visión anticipada de lo que se va a hacer” durante el acto docente, es el soporte y apoyo que el profesor. El contar con un plan de clase favorece un trabajo fluido, ágil y dinámico, este debe ser el guion que oriente el desarrollo de las acciones del trabajo docente, sin despojar al profesor de sus propias características positivas y constructivas para enriquecer la clase. Mediante esta planificación se deben definir las metas de aprendizaje que desean alcanzar; deben planificar cómo van a lograr los aprendizajes de sus alumnos, a través de qué actividades, medios, recursos, trabajos, ejercicios y pasos, van a alcanzar lo propuesto; y finalmente, cómo van a saber que han logrado los aprendizajes esperados. A continuación, se describe el proceso de la planificación de clase.



**Figura 3:** Acciones a realizar en el proceso de la planificación de clase.



### **Elementos del plan de clase.**

#### **Información preliminar del curso o asignatura:**

- Tema o contenido sujeto de la enseñanza.
- Fecha en que se usará el plan – Cronograma-.
- Título de la unidad.
- Título de la clase.
- Nivel de los estudiantes.
- Hora o período de la clase.
- Nombre del profesor

**El objetivo:** El propósito principal de señalar el objetivo es orientar a los alumnos en relación a:

¿Cuál es el propósito? y ¿cuáles son los objetivos a lograr con clase?

¿Cómo se relaciona la clase y sus actividades con los objetivos?

¿Cómo se relaciona esa con las actividades de las clases pasadas?

¿Qué se espera de los alumnos?

**Contenidos:** Las materias o conceptos a tratar según el o los objetivos. En la planificación incluye una línea o un párrafo para enunciar los contenidos principales de cada clase.

**Metodología:** Es necesario seleccionar las técnicas o métodos más apropiados para comunicar la materia a los estudiantes, y es necesario seleccionar las experiencias de aprendizaje a través de las cuáles los alumnos pueden aplicar el material. El docente debe seleccionar las actividades didácticas y los métodos que utilizará, buscando privilegiar una enseñanza atractiva, práctica y contextualizada, destacando el rol activo del alumno a través de la metodología del Aprender Haciendo.



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

**Recursos y medios:** En el plan de clases se debe agregar los recursos, medios y materiales a usar. Estos incluyen todas las herramientas físicas: medios, ayudas audiovisuales, materiales de lectura, máquinas, equipos y herramientas, suplementos, boletines, gráficos, entre otras.

**Evaluación:** Es la herramienta para determinar si los estudiantes han alcanzado los aprendizajes requeridos. El método de evaluación seleccionado debe basarse en el tipo de objetivo que están tratando de alcanzar los alumnos.

### **Metodologías de Aprendizaje en la Educación Inicial**

#### **Metodología de aprendizaje.**

Una metodología de aprendizaje es aquella que permite determinar una manera concreta de enseñar, donde método es el camino y una herramienta concreta que utilizamos para transmitir los contenidos, procedimientos y principios a los estudiantes y que se cumplan los objetivos de aprendizaje propuestos por los docentes. Para la elección de una metodología de aprendizaje los docentes deben tomar en cuenta los siguientes factores:

- Experiencia previa del docente, experiencia en observar enseñar a otros.
- Concepciones propias sobre lo que supone enseñar o aprender.
- Relación entre la metodología que elige el profesor y sus objetivos de enseñanza.
- Los estudiantes en cuanto a su edad, intereses, nivel de conocimientos.
- El contenido.

#### **Metodologías de aprendizaje empleadas en el aula.**

##### **1. El método ABN para el aprendizaje de matemáticas.**

Un método innovador para el aprendizaje de las matemáticas en las que se emplean materiales manipulativos, se potencia el razonamiento lógico por parte de los alumnos, los alumnos comprenden mejor el sentido del número y el cálculo.



## **2. Aprendizaje Basado en Proyectos.**

Permite a los alumnos adquirir conocimientos y competencias a través de la elaboración de proyectos que den respuesta a problemas de la vida real. El desarrollo del proyecto empieza con una pregunta generadora que no debe tener una respuesta simple basada en información, sino que requiere del ejercicio del pensamiento crítico para su resolución.

## **3. Aprendizaje colaborativo o cooperativo.**

Los alumnos trabajan en grupo para resolver o realizar las tareas del aula o para generar conocimiento. Se trata de una metodología en la que cada miembro del grupo cuenta y el trabajo del grupo depende del trabajo de todos y cada uno de los miembros.

## **4. Flipped classroom o pedagogía inversa.**

Con esta metodología los estudiantes trabajan la teoría en casa y en el aula se practica. Aquí se pretende optimizar el tiempo en clase dedicándolo a atender las necesidades de cada alumno, desarrollar proyectos cooperativos o trabajar por proyectos.

## **5. Gamificación o ludificación.**

Es el uso del juego en actividades educativas, como la introducción de videojuegos en el aprendizaje, o el uso de instrumentos tecnológicos en el aula.

## **Materiales didácticos.**

Los recursos y materiales se conciben como parte inherente al proceso educativo global. Son fundamentales para realizar el trabajo en el Nivel Inicial, basado en el desarrollo de las actividades diarias, cuyo propósito e intencionalidad es contribuir al adecuado desarrollo del niño y de la niña en todas sus dimensiones. Los materiales didácticos elaborados con recursos del medio son objetos concretos, seleccionados y contruidos en correspondencia con las tareas docentes, para propiciar



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

el proceso de aprendizaje. Los mismos juegan un papel relevante en los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

### ¿Qué debes tomar en cuenta al elaborar el material didáctico?

- Que aproveches los recursos que ofrecen los diferentes contextos sociales, culturales y geográficos del país, para la realización de actividades, así como para la confección de diversos recursos.
- Que el material elaborado con recursos del medio posibilite que el niño o la niña realice una serie de combinaciones, que le divierta y favorezca su desarrollo físico, cognoscitivo y afectivo.
- Que responda a las tareas concretas del proceso educativo.
- Que corresponda con la edad del niño (a) ajustándose a su nivel de desarrollo evolutivo.
- Que reflejen claramente sus propiedades y cualidades, por ejemplo: colores vivos, formas agradables.
- Que sea resistente, para garantizar su durabilidad.
- Que sea cómodo de transportar y guardar.
- Que no ofrezca peligro.
- Que cuentes con un repertorio variado y selecto de juegos, juguetes y materiales.
- Que posibilites su uso, tanto en actividades individuales como grupales.

Los materiales didácticos permiten el desarrollo de las siguientes áreas: Cognitivas, Psicomotoras, Socioemocional. (Currículo de Educación Inicial 2005)

- **Área cognitiva:** se refiere a los procesos a través de los cuales el niño conoce, aprende y piensa.
- **Área del desarrollo psicomotor:** comprende los procesos asociados a la postura, equilibrio y movimiento del cuerpo.
- **Área del desarrollo socioemocional:** comprende la forma de interacción social del niño con otros niños y los adultos.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN  
GUIA DE APRENDIZAJE

- **Área del desarrollo del lenguaje:** representa el proceso de interacción y comunicación del niño consigo mismo, con los otros niños y con los adultos a través de códigos y símbolos.

Los materiales que pueden utilizar los niños para el desarrollo de cada una de las áreas, se mencionan a continuación.

- **Área Cognitiva y en el Área Psicomotora Área Cognitiva:** Mono test, memoria, domino, ruleta del saber, tacos, rompecabezas, cubos para armar, legos.
- **Área Psicomotora:** Tenemos, masa flexible, moldeado, rasgar, arcillas, plastidodos, actividades deportivas.
- **Área Motoras:** Saltarinas, salta de obstáculo, flexiones de brazos y piernas, cuerdas y trepar escaleras.

**B. Base de Consulta**

TÍTULO	AUTOR	EDICIÓN	AÑO	IDIOMA	EDITORIAL
Educador de educación especial	Clavijo Rocio	Primera	2005	Español	M.A.D
Bases Curriculares de la Educación Parvularia	Ministerio de Educación, Chile	Primera	2001	Español	
Manual de educación física adaptada al alumno con discapacidad.	Ríos Hernández, M.	Primera	2003	Español	Paitribo
Currículo de Educación Inicial	Ministerio de Educación	Primera	2002	Español	
Desarrollo socioafectivo	Soler Verónica	Primera	2016	Español	Síntesis. S.A



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN  
GUIA DE APRENDIZAJE

Currículo de Educación Inicial	Ministerio de Educación, Ecuador	Primera	2014	Español	
Comprender y transformar la enseñanza.	Gimeno Sacristán L, Pérez Gómez A.	Segunda	1993	Español	Morata
Los Materiales de autoaprendizaje. Marco para su elaboración.	Kaplún, Mario	Primera	1995	Español	
La planificación en la Educación Inicial. Guía de orientaciones	Ministerio de Educación de Perú	Primera	2019	Español	
Currículo de Educación Inicial	Ministerio de Educación y Deportes de Venezuela	Primera	2005	Español	Noriega

**C. Base práctica con ilustraciones**



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN  
GUIA DE APRENDIZAJE

EJEMPLO DE PLANIFICACIÓN DE CLASE

<b>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:</b> Mi Nuevo Hogar				
<b>GRUPO DE EDAD:</b> 3-4 años		<b>Nº DE NIÑOS/AS:</b>		
<b>TIEMPO ESTIMADO:</b> Dos semanas		<b>FECHA DE INICIO:</b>		
<b>DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA:</b> La experiencia consiste en utilizar la ronda tradicional "A la rueda rueda" para integrar progresivamente a los niños y niñas a su nuevo ambiente. Se busca promover la interacción y participación activa de todos los integrantes del grupo, a más de fomentar valores y actitudes positivas.				
<b>ELEMENTO INTEGRADOR:</b> Ronda Tradicional "A la rueda rueda"				
<b>ÁMBITO</b>	<b>DESTREZAS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>
Identidad y Autonomía	Comunicar algunos datos de su identidad como: nombre, apellido, edad y nombres de los padres.	<b>LUNES</b>  Saludo y bienvenida afectuosa, utilizando una canción: Buenos días amiguitos, ¿Cómo estan?, Este es un saludo de amistad.....  Observación y nominación del mayor número de elementos que se observan en el entorno del centro de educación inicial.	Objetos del aula.  Papelotes  Fotografías  Goma  Radiograba-dora  Cd	Menciona su nombre, apellido, edad y nombre de sus padres, respondiendo a preguntas planteadas por la maestra o por sus compañeros.





INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN  
GUIA DE APRENDIZAJE

		<p><b>MIÉRCOLES</b></p> <p>Integración grupal aplicando la ronda ejecutada el día anterior (A la rueda rueda).</p> <p>Presentación y exposición de los datos personales a los niños/as por parte de la maestra.</p> <p>Ejecución de un juego: Yo me llamo..., mencionando el nombre y apellido de cada niño/a con la ayuda de una botella plástica, que señalará al siguiente niño/a participante.</p> <p><b>JUEVES</b></p> <p>Saludo y bienvenida a los niños/as, llamándoles por su nombre y apellido.</p> <p>Explicación del juego que se va a realizar: "Las estatuas", al ritmo de la canción: Juguemos a las estatuas, estatuas, estatuas (niños y niñas se quedarán inmóviles).</p>		
--	--	--	--	--



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN  
GUIA DE APRENDIZAJE

		<p>Indicación de los movimientos corporales que se ejecutan en la actividad planteada anteriormente. (Realizar movimientos de peinado, imitar movimientos de futbol, etc.).</p> <p>Ejecución grupal e individual de la dinámica ante compañeros/as de otras edades para fomentar la integración de los niños/as.</p> <p><b>VIERNES</b></p> <p>Explicación del juego a realizar: Juguemos en el Bosque, iniciando con la maestra en representación del lobo para en turnos posteriores permitir que distintos niños/as interpreten el personaje.</p> <p>Interpretación grupal de la canción: Juguemos en el Bosque, realizando los movimientos que se mencionan en la letra de la canción (Vestirse, Desayunar, Cepillarse los dientes, bañarse, peinarse, etc.)</p>		
--	--	---	--	--



### HABILIDAD O LOGROS EN EL DESARROLLO MOTOR

<b>DESARROLLO MOTOR</b>	
<b>Edad</b>	<b>Habilidad o logro</b>
2 años	Corre por placer, sin caerse pero chocando con las cosas. Trep a las sillas, mesas, camas. Sube escalones. Como solo con una cuchara. Dibuja líneas espirales.
3 años	Patea y arroja una pelota Salta separando ambos pies del piso Anda en triciclo Copia formas simples Baja escaleras Trep a escaleras
4 años	Atrapa una pelota (no demasiado pequeña, ni arrojada demasiado rápido) Utiliza tijeras para cortar Salta en un pie Como solo con un tenedor Se viste solo (sin botones pequeños, sin lazos) Copia la mayoría de las letras Vierte el jugo sin derramarlo Se cepilla los dientes



ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO MOTOR

**ACTIVIDADES  
PARA EL  
DESARROLLO  
MOTOR AL  
SUBIR Y BAJAR  
ESCALERAS**

*Para niños de  
3 a 4 años*

**"EL RECORRIDO DE LAS BOLSITAS"**

Dejar las bolsitas en el suelo y correr entre ellas, tratando de no pisarlas. Otro ejercicio que se puede realizar, es que el niño vaya saltando, marchando y trotando encima de cada bolsita cantando la canción "SALTA MI CONEJITO"



**ACTIVIDADES  
PARA EL  
DESARROLLO  
MOTOR AL  
LANZAR  
OBJETOS**

*Para niños de  
3 a 4 años*

**"VUELAN LAS BOLSITAS"**

Dejar en el suelo las bolsitas y correr entre ellos tratando de no pisarlos. Esta actividad se puede acompañar de música y cuando esta se detenga los niños deberán de quedarse estáticos, tratando de no tocar las bolsitas. Luego los agarrarán y lanzarán tratando de agarrarlo por el aire.





**ACTIVIDADES  
PARA EL  
DESARROLLO  
MOTOR AL  
ATRAPAR UNA  
PELOTA U  
OBJETO**

*Para niños de  
3 a 4 años*

**"LA RONDA"**

Formar una ronda con todos los compañeros, tomados de las manos, luego deberán de correr y girar hacia un lado y otro. A la indicación de la educadora, todos deberán de buscar una pelota y lanzarla.



**ACTIVIDADES  
PARA EL  
DESARROLLO  
MOTOR AL  
CORRER**

*Para niños de  
3 a 4 años*

**EL SEÑOR CONDUCTOR"**

Utilizando los discos, los niños simularán ser conductores al volante. Ellos deberán de correr en diferentes direcciones y rumbos, tratando de llevar ritmo y tiempo al hacerlo.





**ACTIVIDADES  
PARA EL  
DESARROLLO  
MOTOR AL  
SALTAR EN  
SUPERFICIES  
BAJAS**

*Para niños de  
3 a 4 años*

**"EL PUENTE"**

Con ayuda de un compañero, hacer un puente utilizando sus piernas abiertas. Mientras que el otro compañero tira la pelota para que pase por el puente, tratando que la pelota pueda tener direccionalidad al pasar por en medio de las piernas del compañero.

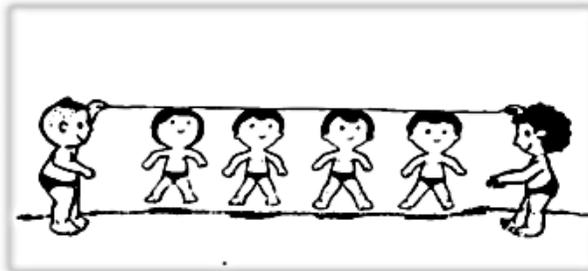


**ACTIVIDADES  
PARA EL  
DESARROLLO  
MOTOR EN  
EQUILIBRIO AL  
UTILIZAR LOS  
MÚSCULOS  
GRANDES DEL  
CUERPO**

*Para niños de  
3 a 4 años*

**"A ELEVARSE"**

Con la cuerda colocada a una altura, de acuerdo al tamaño de los niños. Ellos deben de saltar con los pies juntos para tocar la cuerda con la cabeza. Esto lo deben de hacer sin hacer ruido y mantener las piernas extendidas. Los que sostienen la cuerda, deben de hacerla oscilar suavemente hacia arriba y abajo. Los niños en grupo deben de coordinar los saltos, a manera que todos lleven el mismo ritmo al saltar.





## ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO COGNITIVO

**JUEGO:** “Cambiando la intensidad”.

**Proceso:** percepción de intensidad. Atención.

**Objetivo:** desarrollo de la atención auditiva, la coordinación de los movimientos y la percepción diferencial de la intensidad.

**Materiales:** tambor o pandereta.

**Procedimiento:** la educadora toca el instrumento, primeramente suave, después más fuerte, y paulatinamente va aumentando la intensidad del sonido. Los alumnos realizan movimientos al compás de la música: cuando el sonido es suave van caminando despacio, en la medida que aumente la intensidad del sonido, los niños van aumentando la velocidad. El que se equivoque debe situarse al final de la hilera, los más atentos serán los que queden delante.

**JUEGO:** “El tren ciego”

**Proceso:** memoria auditiva.

**Objetivo:** lograr que el niño se ubique en tiempo y espacio y logre encontrarse con sus demás compañeros del otro vagón del tren; así como desarrollar la memoria auditiva, sólo con el sonido del tren.

**Materiales:** ninguno.

**Procedimiento:** es un juego al aire libre. Cada vagón estará formado por un determinado número de alumnos (entre 8 y 10). Los jugadores se vendan los ojos y en fila colocan las manos en los hombros o la cintura del que está delante. Cada vagón estará en una estación diferente. Cuando el facilitador de la señal, los vagones se desplazarán buscando los otros vagones hasta cruzarse o unirse. El juego es en silencio, sólo podrán emitir el sonido del tren: “Chuuu.Chuuu...”.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN  
GUIA DE APRENDIZAJE

JUEGO: “Las Palmadas”.

Proceso: atención, pensamiento (Conceptualización).

Objetivo: desarrollar la atención y contribuir a consolidar el concepto de cantidad y el razonamiento lógico matemático.

Materiales: ninguno.

Procedimiento: los niños se sientan formando un círculo, un poquito separados nos de otros. El facilitador les explica que él va a contar hasta cinco (5) y cuando pronuncie la cifra “cinco” todos deben dar una palmada. Al pronunciar los otros números no es necesario dar la palmada, sino simplemente se aproximan las palmas de las manos. El facilitador dirige el juego normalmente 2 ó 3 veces, después comienza a equivocarse al decir “tres” o cualquier otro número en lugar del cinco.

Separa y une rápidamente las manos como si fuese a dar una palmada pero sin darla. El que se equivoca debe sentarse más atrás y continúa jugando fuera del círculo hasta que no se equivoque y pueda sentarse en el círculo nuevamente.

JUEGO: “Pozo de tiburones”.

Proceso: equilibrio. Atención. Respeto por el otro.

Objetivo: mantener el equilibrio en una situación de tensión y colaborar con el grupo para lograr el objetivo.

Materiales: bancos, colchonetas, aro.

Procedimiento: utilizando varios bancos, o colchonetas un niño persigue a todos los demás, y éstos, para estar a salvo, tienen que subirse a los bancos o a las colchonetas. Distribuidos por el patio, los niños forman grupos de cuatro a ocho integrantes, cada grupo forma una ronda, tomados fuertemente de las manos, alrededor de un aro, que es el «pozo» de los tiburones. A una orden, todos reaccionan tratando de no caer al pozo y de que se le pise, o entre alguno de los compañeros.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN  
GUIA DE APRENDIZAJE

JUEGO: “La Mirada Fulminante”.

Proceso: atención. Discriminación viso-espacial.

Objetivo: estimular el desarrollo de la atención concentrada en estímulos ambientales.

Materiales: ninguno.

Procedimiento: la educadora tiene la «mirada fulminante» por lo que el grupo de niños no debe encontrarse en el lugar a donde ella dirige la mirada. Con los brazos extendidos para abarcar el ángulo de su mirada, ella apunta lentamente y mira hacia distintos lugares del patio de juegos. Los niños corren y se desplazan rápidamente hacia los lugares donde puedan esquivar la mirada.

JUEGO: “Los Muñecos”.

Proceso: creatividad, seguimiento de instrucciones. Noción de diferentes.

Objetivo: permite a los niños actuar en forma libre siguiendo un patrón dado, lo que les permite desarrollar su creatividad a partir de las limitaciones.

Materiales: cuento o relato elaborado por el docente.

Procedimiento: de acuerdo con un relato que les contará la educadora, el grupo de niños se transformará y vivirá en un mundo de muñecos. Cada niño elegirá el muñeco que desea ser y el tipo de material de que esté hecho (de madera, de trapo, de metal, plástico, etc.). De acuerdo con el relato y el material con que están hechos, la juguetería tomaría vida y los «muñecos» ejecutarán distintas acciones según indique el docente, se alternarán los papeles.



## ACTIVIDADES PARA EL DESARROLLO COGNITIVO

### EL SEMÁFORO DE LAS EMOCIONES

Otra forma de regulación emocional es la técnica del semáforo, el objetivo es que el niño aprenda a asociar los colores del semáforo con las emociones y la conducta. A continuación, se muestra un ejemplo para facilitar el aprendizaje de esta habilidad:

**ROJO: PARARSE.** Cuando sentimos mucha rabia nos ponemos muy nerviosos, queremos gritar y patear... ¡¡ALTO!! Es el momento de pararnos. Es como si fueras el conductor de un coche que se encuentra con el semáforo con luz roja.

**AMARILLO: PENSAR.** Ahora es el momento de pararse a pensar. Tenemos que averiguar cuál es el problema y lo que estamos sintiendo. Cuando el semáforo está en naranja los conductores piensan, buscan soluciones y se preparan para salir.

**VERDE: SOLUCIONARLO.** Vía libre para los vehículos. Ahora, es el momento de circular de nuevo. Es la hora de elegir la mejor solución y ponerla en marcha.

### 1.- JARDINERO

**Objetivo:** Desarrollar la confianza en sí mismo estimular la orientación espacial.

**Definición:** Consiste en recoger un objeto, con los ojos vendados, a través de un camino largo.

**Participantes:** Todo el grupo, a partir de los 4 años de edad

**Desarrollo:** Los jugadores se colocan en dos filas, frente a frente, a dos metros de distancia aproximadamente: representan los árboles de una avenida. La primera persona, a quien hace de jardinero, tiene que situarse en un extremo de la "avenida" (un pasillo) con los ojos vendados. Debe de ir en busca de una cubeta (u otro objeto) al otro extremo de la avenida. Este trayecto debe hacerse sin tocar los árboles, sucesivamente, actúan nuevos jardineros, hasta que pase todo el grupo.



## 1.-EL TEMOR DEL CUAL ME ALEGRO

**Objetivo:** Aceptar que el temor es un problema humano universal. Experimentar un viaje fantástico, prepararse para una serie de explicaciones sobre el temor.

**Desarrollo:** Diga a los alumnos que van a hacer un viaje fantástico. Para ello, cerraran los ojos; recordarán un momento cuando fueron muy felices. Indíqueles que, cuando lo recuerden, no hablen; que sólo lo recuerden y piensen que están allí, y que se queden allí. Pueden abrir los ojos si quieren, en el momento que deseen hacerlo.

Pídales que hablen de su experiencia de la infancia durante el resto de la sesión. Asegúrese de que usted utiliza los últimos minutos para recordar lo que se dijo. Tenga cuidado de esta actividad, quizá, algún niño habrá tenido una infancia muy negativa. Haga la ficha correspondiente, una vez que conozca mejor a sus alumnos.

## 2.-LA SILLA SUDÁFRICANA

**Desarrollo:** Es un juego competitivo y tramposo, parecido al de las sillas musicales. Antes de iniciar el juego, colocan cinco tarjetas de reservación en igual número de sillas. (éstas sillas no se quitarán durante el juego) y se dan tarjetas de reservación a cinco participantes. Las personas con tarjeta de reservación podrán sentarse en cualquier silla. Los demás no pueden sentarse en una silla reservada, aunque, por supuesto si pueden hacerlo en las demás. El juego es breve. Se corta cuando los niños empiezan a protestar por la injusticia del juego.

Con estos juegos se conocerá más a fondo lo que es la tolerancia



#### 4. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

##### **ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE 1: Análisis y Planeación**

**Descripción:**

Discusión sobre las lecturas, artículos y videos.  
Observación directa y descriptiva de las acciones a desarrollar.  
Investigaciones en bibliotecas, internet y de campo.  
Dinámicas grupales.  
Presentaciones apoyadas en el uso de las TIC's.

**Ambiente(s) requerido:**

Aula amplia con buena iluminación.

**Material (es) requerido:**

Infocus.  
Videos utilitarios computacionales, conferencias y videoconferencias, talleres  
Computador

**Docente:**

Con conocimiento de la materia.

#### 5. ACTIVIDADES

- Controles de lectura.
- Exposiciones grupales.
- Redacción de textos.
- Elaboración de organizadores gráficos.
- Presentación del Trabajo final.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN  
GUIA DE APRENDIZAJE

## 6. EVIDENCIAS Y EVALUACIÓN

<b>Tipo de Evidencia</b>	<b>Descripción ( de la evidencia)</b>
De conocimiento:	Definición del tema de investigación Redactar estrategias didácticas.
Desempeño:	Elaboración de planificaciones de clase.
De Producto:	Elaboración del miniproyecto.
Crterios de Evaluación (Mínimo 5 Actividades por asignatura)	Actividad 1: Investigación 10% y Desarrollo de contenidos 10%. Actividad 2: Investigación 10% y Trabajo escrito 10%  Actividad 3: Conocimientos 10% y elaboración de planificación de clase 10%  Actividad 4: Investigación 10% y elaboración del miniproyecto 10%  Rubrica de evaluación

MSc. Miguel Ruiz	MSc. Susana Cobeña	
<b>Compilado por:</b> <b>Docente</b>	<b>Revisado Por:</b> <b>Coordinador</b>	<b>Reportado Por:</b> <b>Vicerrector</b>



INSTITUTO TECNOLÓGICO  
SUPERIOR JAPÓN

---

AMOR AL CONOCIMIENTO

---

POMASQUI-

c/Marieta Veintimilla E5-471 y Sta. Teresa 4ta transversal

**Tlfs: 022356-368 - 0986915506**

---

[www.itsjapon.edu.ec](http://www.itsjapon.edu.ec)