



INSTITUTO TECNOLÓGICO
SUPERIOR JAPÓN

GUÍA
METODOLÓGICA
DE PRÁCTICA
DOCENTE III

LICENCIADA MARLENE NARANJO

COMPILADORA

CARRERA PARVULARIA

2019

AMOR AL CONOCIMIENTO



1. IDENTIFICACIÓN DE

Nombre de la Asignatura: PRACTICA DOCENTE III	Componentes del Aprendizaje	
Resultado del Aprendizaje: COMPETENCIAS Y OBJETIVOS <ul style="list-style-type: none">• Fortalecer el desempeño pedagógico docente desde su práctica pedagógica cotidiana.• Aplicación de una clase diseñada y ejecutada por el especialista en consideración de lo programado en la unidad didáctica diseñado por el docente participante y en base a las limitaciones que deba mejorar en su práctica pedagógica.• Analiza su labor pedagógica focalizando sus fortalezas y debilidades en base a la ejecución de su propuesta innovadora.• Amplía y/o refuerza los conocimientos de los docentes participantes que son necesarios para que mejore su desempeño en los campos que muestran mayores limitaciones• orientará al docente en la validación de su propuesta de innovación, organización de la información y análisis de los resultados.		



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

Docente de Implementación:				
LCDA. MARLENE NARANJO			Duración: 20 horas	
Unidades	Competencia	Resultados de Aprendizaje	Actividades	Tiempo de Ejecución
Aplicación de una clase diseñada y ejecutada por el especialista en consideración de lo programado en la unidad didáctica diseñado por el docente participante y en base a las limitaciones que deba mejorar en su práctica pedagógica.	Comprende y aplica conocimientos para la planificación pedagógica	COGNITIVO: Conoce conceptos y teoría para la aplicación de la planificación pedagógica PROCEDIMENTAL: Aplicar planificación dentro del aula: La demostración y la intervención conjunta. ACTITUDINAL: Aplica la planificación pedagógica en su actuar diario como docente.	Conferencia y Estudio individual del CURRÍCULO DE EDUCACION INICIAL Planificación pedagógica con la ayuda del Docente tutor	5



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

<p>El docente analiza su labor pedagógica focalizando sus fortaleza y debilidades en base a la ejecución de su propuesta innovadora.</p>	<p>Validación de la Propuesta de innovación, organización de la información y análisis de los resultados</p>	<p>COGNITIVO: Conoce conceptos y teoría para validación de propuestas de innovación.</p> <p>PROCEDIMENTAL: Validar propuesta de innovación, organización de la información y análisis de resultados.</p> <p>ACTITUDINAL: Aplica los conocimientos en la práctica docente en Educación Inicial</p>	<p>Estudio del Currículo de Educación Inicial</p>	<p>5</p>
--	--	--	---	----------



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

<p>Reforzamiento de los conocimientos de los docentes participantes que son necesarios para que mejoren su desempeño en los campos que muestran mayores limitaciones (contenido, programación, metodología, evaluación).</p>	<p>Programación de la Jornada Diaria en los CDI teniendo en cuenta:</p> <ul style="list-style-type: none">•Planificación Pedagógica•Actividades metodológicas•Evaluación de destrezas a través de los registros correspondientes	<p>COGNITIVO: Conoce conceptos y teoría para planificación de la jornada diaria en los CDI.</p> <p>PROCEDIMENTAL: Planificar actividades metodológicas en los CDI para el desarrollo de las destrezas de los párvulos.</p> <p>ACTITUDINAL: Aplica conocimientos en la práctica docente en Educación Inicial</p>	<p>Sesiones de reforzamiento de acuerdo a la necesidad de los docentes participantes.</p>	<p>5</p>
--	--	--	---	----------



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

<p>Orientación al docente en la validación de su propuesta de innovación, organización de la información y análisis de los resultados.</p>	<p>Orientación sobre el uso de los correspondientes registros que facilitan la interpretación y los resultados de la planificación pedagógica en el desarrollo de las destrezas de los párvulos</p>	<p>COGNITIVO: Conoce conceptos y teoría para uso de los correspondientes registros en los CDI.</p> <p>PROCEDIMENTAL: Saber utilizar adecuadamente los Registros en la planificación de las actividades pedagógicas en los CDI para el desarrollo de las destrezas de los párvulos.</p> <p>ACTITUDINAL: Aplica los conocimientos en la práctica docente en Educación Inicial</p>	<p>Actividad expositiva sobre la aplicación del uso de los registros en los CDI.</p>	<p>5</p>
--	---	--	--	----------

2. CONOCIMIENTOS PREVIOS Y RELACIONAD

Co-requisitos

3. UNIDADES TEÓRICAS

➤ **Desarrollo de las Unidades de Aprendizaje (contenidos)**



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

A. Base Teórica

B. Base de Consulta

UNIDAD 1

**CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL ESPECIFICACIONES
METODOLÓGICAS PARA EL DISEÑO DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA.**

El Currículo de Educación Inicial surge y se fundamenta en el derecho a la educación, atendiendo a la diversidad personal, social y cultural. Además, contiene orientaciones metodológicas y de evaluación cualitativa, que guiarán a los docentes de este nivel educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Cada uno de estos puntos posee gran relevancia y ninguno debe faltar para que el informe logre su cometido y permita verificar, guiar, prever, organizar y confirmar que el proceso se esté llevando a cabo del modo más óptimo, tanto para quienes lo imparten como para quienes lo reciben.

Siempre se debe recordar que, para estructurar un currículum, es necesario tener en cuenta lo que se debe enseñar y lo que los estudiantes deben aprender. Debe consignar lo que se enseña y lo que de verdad se aprende y, por último, la búsqueda de soluciones a los malentendidos que surgen a través de que muchas veces no se es capaz de ver más allá de lo que se puede observar con los ojos.

El currículum, en la práctica docente, es una herramienta que no debe faltar porque oficia como un verdadero guía en papel de la enseñanza, tanto dentro del aula como fuera de ésta.

El currículo es la esencia de la institución educativa, guía nuestros pasos hacia lo que queremos hacer y cómo hacerlo, responde a preguntas como ¿a quién enseñar?, ¿para qué enseñamos?, ¿qué enseñamos?, ¿cuándo?, y ¿qué, ¿cómo y para qué evaluamos? En ese sentido, el currículo brinda herramientas para comprender el contexto, la finalidad



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

de la educación, las secuencias, las estrategias metodológicas y los procesos de evaluación en una institución educativa.

La Educación Inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral de niños y niñas menores de 5 años, y tiene como objetivo potenciar su aprendizaje y promover su bienestar mediante experiencias significativas y oportunas que se dan en ambientes estimulantes, saludables y seguros.

Los niños y las niñas de esta edad, de manera natural, buscan explorar, experimentar, jugar y crear, actividades que llevan a cabo por medio de la interacción con los otros, con la naturaleza y con su cultura. Los padres y las madres, los familiares y otras personas de su entorno son muy importantes y deben darles cuidado, protección y afecto para garantizar la formación de niños felices y saludables, capaces de aprender y desarrollarse.

El Currículo de Educación Inicial parte de la visión de que todos los niños son seres bio-psico- sociales y culturales, únicos e irrepetibles y los ubica como actores centrales del proceso de enseñanza aprendizaje. En consecuencia, son sujetos de aprendizaje desde sus necesidades, potencialidades e intereses; por lo tanto, el documento reconoce y da valor a los deseos, sentimientos, derechos y expectativas de los niños, considerando y respondiendo a sus especificidades (nivel de desarrollo, edad, características de personalidad, ritmos, estilos de aprender, contexto cultural y lengua), atendiendo a la diversidad en todas sus manifestaciones, respondiendo a criterios de inclusión en igualdad de oportunidades.

El currículo se centra en el reconocimiento de que el desarrollo infantil es integral y contempla todos los aspectos que lo conforman (cognitivos, sociales, psicomotrices, físicos y afectivos), interrelacionados entre sí y que se producen en el entorno natural y cultural. Para garantizar este enfoque de integralidad es necesario promover oportunidades de aprendizaje, estimulando la exploración en ambientes ricos y diversos, con calidez, afecto e interacciones positivas.

Consecuentemente con lo planteado en la fundamentación, este currículo considera al aprendizaje y al desarrollo como procesos que tienen una relación de interdependencia, a pesar de ser conceptos de categorías distintas, ya que para que el aprendizaje se



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

produzca, los niños deben haber alcanzado un nivel necesario de desarrollo, mientras que, en el logro del desarrollo, el aprendizaje juega un papel fundamental.

Además, considera que para alcanzar el buen vivir, se requiere condiciones de bienestar que implican la satisfacción oportuna de las necesidades básicas del niño, como alimentación, afecto, vestido, protección, salud, entre otras, lo que se evidencia en las actitudes de alegría, vitalidad, relajamiento y espontaneidad del niño, posibilitando lograr una autoestima positiva, autoconfianza, seguridad e interrelaciones significativas con los demás y su entorno.

Si bien es cierto que para que el niño se encuentre en un estado de bienestar se requiere de diferentes elementos más allá de lo que el centro educativo proporciona, los actores de la educación, responsables de este nivel, también tienen una incidencia directa en el mismo. Es por ello que el presente currículo sostiene la necesidad del buen trato y de propiciar interacciones positivas con los niños, ya que inciden directamente en su desarrollo armónico. El bienestar del niño durante la primera etapa de su vida no sólo facilitará sus procesos de aprendizaje, sino que también favorecerá la construcción de una trayectoria saludable de su desarrollo.

- Propone la formación integral de los niños, esto implica el desarrollo de los diferentes ámbitos que permiten especificar la tridimensionalidad de la formación del ser humano, es decir, lo actitudinal, lo cognitivo y lo psicomotriz, con énfasis predominante en lo actitudinal, ya que en este nivel es fundamental el fomento de la práctica de buenos hábitos y actitudes como base para la construcción de principios y valores que les permitirán desenvolverse como verdaderos seres humanos y configurar adecuadamente el desarrollo de su personalidad, identidad y confianza.
- Es flexible ya que no plantea una rigurosidad en la planificación y organización de tiempos para el desarrollo de las destrezas propuestas en los diferentes ámbitos, por lo que no incluye una organización curricular con una carga horaria definida. Además, porque permite que el docente mediante su preparación pedagógica y capacidad creativa, proponga estrategias metodológicas interactivas y recreativas acordes a las características



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

de los niños y del contexto institucional, de tal forma que no se constituya en una práctica pedagógica escolarizante.

- Reconoce que cada niño es un ser humano único e irrepetible con sus propias características y ritmos de aprendizaje, esto exige al docente el respeto a las diferencias individuales y la necesidad de adaptar su labor docente a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje. Lo que implica comprender que el logro de una u otra destreza se constituye en una pauta de desarrollo, que cada niño puede alcanzar en diferentes tiempos.

- Reconoce a la familia como primera institución educativa, y plantea la necesidad de que los padres participen y colaboren en el proceso educativo y apoyen la gestión escolar que se lleva a cabo en los centros de educación inicial.

DESARROLLO Y APRENDIZAJE

Estudios realizados sobre el desarrollo del cerebro, las relaciones interpersonales y los efectos de las condiciones del entorno en el comportamiento vienen demostrando que son múltiples los factores que intervienen en el desarrollo humano. Biología y experiencia son interdependientes; una y otra se afectan, especialmente en los primeros años de vida.

El período del desarrollo humano en los primeros 3 años de vida es intenso, acelerado, al mismo tiempo que frágil y permeable, no sólo debido al proceso de maduración de la estructura genética, sino y fundamentalmente porque responde a las experiencias y oportunidades que le brinda el entorno familiar, social y cultural en el que se desenvuelve. El entorno, no es simplemente una condición externa, sino una verdadera fuente que potencializa el desarrollo.

El desarrollo de las niñas y los niños es resultado de un proceso dinámico, en el que intervenga la maduración neurofisiológica, estrechamente relacionada con las condiciones del entorno social y cultural; es decir, con la calidad y formas de cuidado, el afecto, la alimentación y el bienestar, especialmente en los tres primeros años de vida, y de cuya afectación resultan el desarrollo cognitivo, la comunicación y el lenguaje, el pensamiento lógico y las habilidades sociales, todas las cuales participan en los procesos de desarrollo y aprendizaje.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

La niña y el niño se desarrollan y aprenden interactuando con las personas y los objetos de su entorno más inmediato. La práctica, la imitación, las vías senso-perceptivas, conjuntamente con las sensaciones y las emociones que esas experiencias le procuran, son los elementos que le van a permitir formar sus primeras capacidades perceptivo-motrices, de comunicación y del lenguaje.

Y aunque desarrollo y aprendizaje son procesos distintos éstos se afectan y retroalimentan. Mientras el desarrollo es un fenómeno multifactorial, resultado de la interacción entre factores externos (sociales, culturales, ambientales) e internos (neurológicos, fisiológicos, psicológicos),

el aprendizaje es resultado de la experiencia y más concretamente, de la oportunidad de acceder a experiencias de calidad.

La información que recibe el cerebro de un infante se aproxima a través de los sentidos: el tacto, el oído, la visión, el gusto, el olfato. Cuando en el infante se activan los órganos de los sentidos, como ocurre en el momento de la lactancia -por efecto del contacto físico, de las expresiones de afecto, en el contacto visual con su madre o cuidadora-, el cerebro se activa incrementándose la conexión entre neuronas. Consecuentemente, la relación afectiva que genera el contacto de la niña y el niño con su cuidador, abre a la comunicación y los estímulos placenteros dejan en el infante huellas de bienestar, seguridad y afecto, elementos que van a contribuir en un desarrollo y aprendizaje efectivo.

ESTRUCTURA CURRICULAR

Características del diseño curricular

Coherencia: en la elaboración de los diferentes apartados es necesario considerar los fines y los objetivos de la Educación Inicial, sus ideas fundamentales y sus concepciones educativas.

Flexibilidad: la propuesta tiene un carácter orientador que admite diferentes formas de ejecución y la utilización de diversos materiales de apoyo curriculares, que permitan su adaptación a los diferentes contextos nacionales.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

Integración curricular: implica mantener equilibrio de los conocimientos curriculares para lograr la formación integral, considerando los ámbitos del sentir, pensar y actuar de los niños en sus procesos de aprendizaje.

Progresión: porque las destrezas descritas en los diferentes años de edad, que abarca esta propuesta, han sido formuladas con secuencialidad y gradación determinando alcanzar diferentes niveles de dificultad.

Comunicabilidad: es indispensable enfatizar en la claridad de los enunciados para facilitar su comprensión y apropiación.

UNIDAD 2:

PRINCIPALES CONCEPTOS DE PRÁCTICA DOCENTE Y EJECUCIÓN DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN LOS CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL.

En este nivel educativo, coherente con las teorías sustentadas en la fundamentación, el docente, para poder permitir que el niño explore, juegue, experimente y cree, debe asumir un rol de mediador del desarrollo y aprendizaje que le permita potenciar las capacidades de los niños.

La forma más importante de mediación es la de “hablar con los niños”, conversar con ellos, utilizar el lenguaje para tender puentes entre lo que los niños saben y lo que el docente espera que aprendan para enriquecer su comprensión del mundo. Para que esto sea posible, el docente debe tomar con seriedad el diálogo con sus estudiantes, debe ser auténtico respecto a lo que dice y a lo que pregunta, debe mostrar un interés genuino por conocer y entender qué piensan y qué desean los niños.

EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Campos generales del proceso de desarrollo y aprendizaje, respondiendo a la formación integral de los niños. A partir de ellos, se desprenden elementos curriculares más específicos que orientan las diferentes oportunidades de aprendizaje.

AMBITOS DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE:

Espacios curriculares más específicos, que se derivan de los ejes de desarrollo y aprendizaje e integran un conjunto de aspectos relacionados con el proceso de formación de los niños, con el propósito de identificar, secuenciar y organizar los objetivos de aprendizaje y las destrezas en cada uno de los subniveles de Educación Inicial

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

Enunciados que evidencian el logro de las destrezas que se desea alcanzar en un período determinado. Son intenciones explícitas de lo que se espera conseguir por medio de la acción educativa.

DESTREZAS:

Las destrezas se expresan respondiendo a la interrogante ¿qué deberían saber y ser capaces de hacer los niños? Estas destrezas se encontrarán gradadas y responderán a las potencialidades individuales de los niños, respetando sus características de desarrollo evolutivo y atendiendo a la diversidad cultural.

Se entiende por destreza para los niños de 0 a 2 años a los referentes estimados que evidencian el nivel progresivo de desarrollo y aprendizaje del niño, cuya finalidad es establecer un proceso sistematizado de estimulación que permitirá potencializar al máximo su desarrollo, mientras que para los niños de 3 a 5 años la destreza es el conjunto de habilidades, conocimientos, actitudes y valores que el niño desarrollará y construirá, por medio de un proceso pedagógico intencionado.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

El proceso de desarrollo de las destrezas es continuo y progresivo, lo que implica que los rangos de edad propuestos para la formulación de las mismas son edades estimadas, ya que el logro de la destreza dependerá del ritmo de aprendizaje de cada niño. Por ningún concepto se considerará a estas edades con criterios de rigidez.

Referentes estimados que evidencian el nivel progresivo de desarrollo y aprendizaje del niño, con la finalidad de establecer un proceso sistematizado de estimulación, que permita potencializar al máximo su desarrollo.

ORIENTACIONES METODOLOGICAS:

Es el conjunto de sugerencias técnicas que permiten tomar decisiones oportunas acerca de la acción educativa y de las interacciones que se requieran para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, desde el enfoque cualitativo.

TIPS A TENER EN CUENTA:

- *Los Indicadores de EVALUACIÓN van ligado al CONTENIDO.
- *Las Destrezas van ligadas al Objetivo.
- *El Contenido va ligado a las Destrezas.
- *Los INDICADORES DE EVALUACIÓN se ponen en práctica durante toda la actividad.
- *Solo se evalúa un indicador por destreza.
- *Se evalúan 5 destrezas por semana.
- *La Lista de cotejo se llena de manera semanal y se anexa a la planificación.
- *Un ámbito se repite a la semana.
- *Una destreza por ámbito, no puede faltar ningún eje ni ámbito.
- *Las actividades con los niños dependen de la edad y la motivación que le brindemos: 10 min de 1 a 2 años. 20 min de 2 a 3 años.
- *Las actividades deben ser amplias, creativas, dinámicas y que desarrollen las destrezas que se planifican no otras.
- *Se tiene que describir anexa a la planificación las actividades que se desarrollaran en la semana.
- *Metodología Juego-Trabajo a través de los RINCONES.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

*La Experiencia de Aprendizaje lo crea la Educadora. (Poner gran nombre a la planificación, nombre significativo, nombre de la semana, una breve descripción de lo que se realizará en el desarrollo de los niños según planificación de la semana)

*Las actividades planificadas deben corresponder con el contenido.

*No se pueden confundir con el corte y pega de la información en la planificación.

*Las coordinadoras tienen que orientar a las educadoras sobre la planificación.

*Las coordinadoras tienen que revisar la planificación semanal y tomar las observaciones en cada carpeta de las educadoras.

*Se debe describir el proceso de planificación, así como el juego que se realizará como actividad para que la misma pueda ser desarrollada.

*Tener claro el modelo del Plan Participativo Anual de familia.

*Tener los formatos adecuados y empleados por el MIES.

*Tener creados los Rincones adecuados.

*Tener el material suficiente para el desarrollo de las actividades.

*Creación de los portafolios Mensuales, trabajos creativos y que demuestren el desarrollo de los niños.

ORGANIZACIÓN CURRICULAR DE LOS APRENDIZAJES

Se plantea tres ejes de desarrollo y aprendizaje para toda la Educación Inicial, cada uno de ellos engloba a diferentes ámbitos propuestos para cada subnivel educativo. Los ejes de desarrollo y aprendizaje son: desarrollo personal y social, descubrimiento natural y cultural, y expresión y comunicación.

De cada uno de los ejes de desarrollo se desprenden los ámbitos, que están identificados para cada subnivel educativo. El número de ámbitos planteados se incrementa del subnivel Inicial 1 al 2, en vista de que en los primeros años los procesos de aprendizaje son más integradores, y en los siguientes años, es posible considerar una mayor especificidad para la organización de los aprendizajes. Los ámbitos en los dos subniveles guardan total relación y correspondencia.

CARACTERIZACIÓN DE LOS EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE



Eje de desarrollo personal y social.

Este eje integra los aspectos relacionados con el proceso de construcción de la identidad del niño, a partir del descubrimiento de las características propias y la diferenciación que establece entre él y las otras personas, promoviendo el creciente desarrollo de su autonomía mediante acciones que estimulan la confianza en sí mismo y en el mundo que le rodea, y fomentando la construcción adecuada de su autoestima e identidad, como parte importante

de una familia, de una comunidad y de un país. También considera aspectos relacionados con el establecimiento de los primeros vínculos afectivos, propiciando interacciones positivas, seguras, estables y amorosas con la familia, otros adultos significativos y con sus pares.

Además, considera el paulatino proceso de adaptación y socialización del niño que propicia la empatía con los demás, así como la formación y práctica de valores, actitudes y normas que permiten una convivencia armónica.

Forman parte de este eje para el subnivel Inicial 1 el ámbito de vinculación emocional y social y para el subnivel Inicial 2 el de identidad y autonomía y convivencia.

Eje de descubrimiento del medio natural y cultural.

En este eje se contempla el desarrollo de habilidades de pensamiento que permiten al niño construir conocimientos por medio de su interacción con los elementos de su entorno, para descubrir el mundo exterior que le rodea.

Esta construcción se facilita por medio de experiencias significativas y estrategias de mediación que posibilitan la comprensión de las características y relaciones de los



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

elementos, tanto del medio natural como de su medio cultural. En este contexto se pueden rescatar los saberes y conocimientos ancestrales, se fomenta la curiosidad y se desarrollan procesos de indagación.

El ámbito del subnivel Inicial 1, que conforma este eje, es el de descubrimiento del medio natural y cultural, mientras que el subnivel Inicial 2 se divide en dos ámbitos, el de relaciones con el medio natural y cultural y el de relaciones lógico-matemáticas.

Eje de expresión y comunicación.

Entorno a este eje se consolidan procesos para desarrollar la capacidad comunicativa y expresiva de los niños, empleando las manifestaciones de diversos lenguajes y lenguas, como medios de exteriorización de sus pensamientos, actitudes, experiencias y emociones que les permitan relacionarse e interactuar positivamente con los demás.

Además, se consideran como fundamentales los procesos relacionados con el desarrollo de las habilidades motrices. El niño, partiendo del conocimiento de su propio cuerpo, logrará la comprensión e interacción con su entorno inmediato.

Para el subnivel Inicial 1 de este eje se derivan los ámbitos de manifestación del lenguaje verbal y no verbal, y exploración del cuerpo y motricidad; para el subnivel Inicial 2, los ámbitos de comprensión y exploración de lenguaje, expresión artística y expresión corporal y motricidad.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	EDUCACIÓN INICIAL		EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
	ÁMBITOS 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
	Exploración del cuerpo y motricidad.	Expresión corporal y motricidad	Expresión corporal

DISEÑO CURRICULAR PARA LA EDUCACIÓN INICIAL

Perfil de salida del nivel

- Se reconoce como un niño independiente de otra persona, con nombre y con características particulares, y que pertenece a una familia o grupo de referencia.
- Identifica sus principales características y preferencias que le permiten reconocerse como un ser único e irrepetible, contribuyendo al proceso de la construcción de su identidad y generando niveles crecientes de confianza y seguridad en sí mismo.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

- Interactúa con empatía y solidaridad con los otros, con su entorno natural y social, practicando normas para la convivencia armónica y respetando la diversidad cultural.

- Reconoce y aplica nociones temporo-espaciales y lógico-matemáticas para solucionar retos cotidianos acordes a su edad.

- Expresa, con un lenguaje comprensible, pensamientos, sentimientos, emociones, acciones y eventos utilizando su lengua materna y el lenguaje propio de su cultura y entorno.

- Disfruta de las diferentes manifestaciones artísticas como medio de expresión de sus emociones, plasmando sus ideas y aprendizajes.

- Demuestra habilidad motriz gruesa y fina en la ejecución coordinada de movimientos y desplazamientos que permiten facilitar la estructuración de su imagen corporal.

SUBNIVEL INICIAL 1

Objetivos del subnivel

- ✓ Desarrollar destrezas que le permitan interactuar socialmente con mayor seguridad y confianza a partir del conocimiento de sí mismo, de la familia y de la comunidad, favoreciendo niveles crecientes de autonomía e identidad personal y cultural.

- ✓ Potenciar el desarrollo de nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitan ampliar la comprensión de los elementos y las relaciones de su mundo natural y cultural.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

- ✓ Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal como medio de manifestación de sus necesidades, emociones e ideas con el fin de comunicarse e incrementar su capacidad de interacción con los demás.
- ✓ Explorar los diferentes movimientos del cuerpo que le permitan desarrollar su habilidad motriz gruesa y fina para realizar desplazamientos y acciones coordinados, iniciando el proceso de estructuración de su esquema corporal.

Caracterización de los ámbitos de desarrollo y aprendizaje para infantes del subnivel Inicial 1

Vinculación emocional y social. - En este ámbito se pretende desarrollar la capacidad socio-afectiva de los niños, la misma que parte de interactuar desde sus características egocéntricas (se centran más en sí mismos) y de la relación de apego con la madre y/o cuidadores, para que paulatinamente, por medio de las diferentes manifestaciones emocionales e interacciones con los otros, se vayan generando nuevos vínculos con otros actores y entornos, procurando así un estable proceso de socialización.

Para desarrollar el aspecto emocional del niño en esta edad, se requiere fundamentalmente del contacto cálido y afectivo y de las múltiples manifestaciones de cariño, amor, buen trato, cuidado, respeto, aceptación y protección que el niño logre tener, partiendo de la relación que se establece con la madre y con las personas que conforman su grupo primario inmediato, así como también con las personas encargadas de su atención. Todo ello permitirá desarrollar un proceso de identificación y de relación con la familia, con otras personas y con grupos más amplios, así como aportará a la configuración de una personalidad que garantice procesos adecuados de autoestima, seguridad, confianza, identidad personal y cultural, entre otros aspectos importantes.

Descubrimiento del medio natural y cultural.- En este ámbito se propone desarrollar las capacidades sensorio-perceptivas para descubrir su mundo natural y cultural, por medio de la



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

exploración y manipulación de los objetos, incorporando las primeras representaciones mentales que le permiten una comprensión e interacción con su entorno inmediato, las mismas que se constituyen en la base fundamental para el fortalecimiento de los procesos cognitivos propios de la edad, que permitan satisfacer sus necesidades de aprendizaje.

Manifestación del lenguaje verbal y no verbal. - En este ámbito se desarrollan aspectos relacionados con la adquisición del lenguaje, abordado tanto en su función estructurante (signos guturales, balbuceo, monosílabos, frases de dos, tres palabras) como en su función mediadora de la comunicación mediante diferentes formas de lenguaje. Otro aspecto que considera es el incremento de vocabulario que utiliza el niño, con el fin de satisfacer sus necesidades básicas, manifestar sus deseos, pensamientos, emociones para pasar del lenguaje egocéntrico al lenguaje social.

Exploración del cuerpo y motricidad. - En este ámbito contempla el desarrollo de las posibilidades motrices y expresivas, mediante los movimientos y formas de desplazamiento del cuerpo, para aumentar la capacidad de interacción del niño con el entorno inmediato, así como el conocimiento de su cuerpo por medio de la exploración, lo que le permitirá una adecuada estructuración de su esquema corporal.

UNIDAD 3:

METODOLOGÍA “JUEGO TRABAJO”.

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

Para llevar a cabo una buena práctica docente, mediante la cual los niños alcancen el desarrollo de sus destrezas, el Ministerio de Educación proporciona una serie de orientaciones metodológicas que guían el quehacer educativo del nivel.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Estas orientaciones responden a los criterios técnicos curriculares determinados en las bases teóricas y en el enfoque de este Currículo, así como también generan oportunidades de aprendizaje para lograr procesos pedagógicos interactivos, motivadores e innovadores, que respeten las diferencias individuales, culturales y los distintos ritmos y estilos de aprendizaje de los niños, y posibiliten una educación integral basada en el juego, la exploración, la experimentación y la creación. Por ello, en este nivel se recomienda como lineamientos metodológicos al juego trabajo y a la organización de experiencias de aprendizaje como los mecanismos que permiten el desarrollo de las destrezas planteadas.

Los profesionales competentes y comprometidos deben ofrecer una variedad de oportunidades de aprendizaje, que inviten a los niños a involucrarse, a pensar y a hacer las cosas por ellos mismos, proporcionándoles el tiempo para que jueguen, interactúen entre sí y con los materiales. Asimismo, deben conocer a los niños de su grupo para saber cuáles son sus intereses, escucharlos atentamente y alentarlos.

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 integral -con cuerpo, mente y espíritu-, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea.

Al jugar, los niños experimentan de manera segura mientras aprenden acerca prueban conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones.

METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO

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



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

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.

Los rincones de juego trabajo que el docente oferta deben estar ubicados dentro y fuera del aula de clase, proporcionar material motivador que despierte el interés en los niños y organizados para responder a las características del contexto. Entre los rincones que se sugieren estructurar están: lectura, construcción, hogar, arte, ciencias, agua, arena, entre otros.

Para los niños de 0 a 2 años, los rincones más recomendables podrían ser : el del hogar, construcción, agua, arena, entre otros, en donde el docente debe estar presente en todo momento observándolos constantemente, con el fin de precautelar su seguridad e integridad física, previendo el riesgo que puede existir por accidentes ocasionados por objetos; en esta edad el medio más significativo de explorar y conocer los objetos es a través de su boca y su sentido, y reconocer el peligro todavía no se encuentra plenamente desarrollado

Para que el juego en los rincones cumpla con su intencionalidad pedagógica, la mediación del profesional es importante. Debe ser una mediación de calidad y asumir diferentes formas de interacción:

Las interacciones que asume el docente con los niños en los rincones tiene muchas ventajas como: favorecer el desarrollo del lenguaje, de las lenguas, de la comprensión verbal, del pensamiento, de relaciones con los otros, etc.

En el caso de los niños de 0 a 2 años, el docente será quién motive y direcciona permanentemente el juego en los rincones, incentivando la participación de todos los



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

niños; por ejemplo, si se encuentran en el rincón del hogar, el docente puede pedir a los niños que cocinen algo, preguntándoles ¿qué les gusta comer? ¿qué cocinaron? o si se encuentran en el rincón de construcción, puede preguntar ¿qué vamos a construir? y hacerlo en grupo o realizar una torre y pedirle que construya una similar; de esta manera el docente toma el papel de mediador dando al niño la oportunidad de explorar sus posibilidades partiendo de procesos de imitación participativa.

Se recomienda que, para los niños mayores de dos años, el docente evite liderar el juego en los rincones, únicamente cuando sea necesario y por un mínimo tiempo. El adulto siempre debe buscar maneras para animar a los niños a ser protagonistas de su juego.

Las interacciones que asume el docente con los niños en los rincones tiene muchas ventajas como: favorecer el desarrollo del lenguaje, de las lenguas, de la comprensión verbal, del pensamiento, de relaciones con los otros, etc.

MOMENTOS DEL JUEGO TRABAJO:

Para que el tiempo en rincones sea rico en experiencias y en aprendizajes, es fundamental tomar en cuenta los cuatro momentos que lo comprenden:

1.El momento de planificación: durante el cual los niños y el docente se reúnen para anticipar las acciones que van a realizar y decidir qué rincón escoger, mediante un diálogo,

donde todos tienen su tiempo, respondiendo a las preguntas: ¿qué quiero hacer? ¿cómo lo puedo hacer? ¿con qué lo hago? ¿con quién? ¿dónde? y ¿para qué?

Durante este momento, el profesional debe alentar al niño a elegir y decidir el rincón en que quiere interactuar. Una buena manera para la distribución de los niños en los rincones es mediante tarjetas de un color específico para cada rincón y de acuerdo a la cantidad de niños que pueden estar en ellos. Por ejemplo, las tarjetas amarillas pueden representar el rincón del arte, las tarjetas rojas el rincón de juego de construcción, entre otras.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Finalmente, los niños se agrupan de acuerdo al color elegido y al rincón que pertenece. Cada rincón debe tener un tarjetero para que los niños coloquen las tarjetas de colores correspondientes.

2.El momento de desarrollo: es el período del juego propiamente dicho, es la puesta en acción de lo planificado; durante este tiempo, los niños se encuentran en el rincón elegido o rotan si es el caso. El profesional interactúa con los diferentes grupos según la necesidad de los niños o su intencionalidad.

3.El momento del orden: se refiere al tiempo que necesitan los niños para ordenar el material que han utilizado y dejar los rincones organizados, tal como los encontraron; durante este tiempo, la docente ayuda activamente a los distintos grupos y puede valerse de canciones, rimas, etc., para que el momento sea más atractivo, animado y que motive la participación de los niños.

4.El momento de la socialización: los niños y el profesional vuelven a reunirse para realizar una evaluación de lo que cada uno realizó durante el momento de desarrollo; se trata de un diálogo ameno, participativo y activo donde los niños hablan de lo que hicieron, les gustó o no, les resultó difícil, lo que aprendieron, etc. Es un momento en el que también se pueden mostrar las producciones hechas por los niños, si se da el caso.

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE

Una experiencia de aprendizaje debe tener las siguientes características:

- 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, respetando y valorando su diversidad.
- Tener pertinencia cultural y contextual.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

- Facilitar la interacción positiva entre los niños y también con los adultos; es decir, establecer una relación libre de tensiones y donde los niños se encuentren inmersos en sus actividades gracias al disfrute que estas le provocan.
- Garantizar actividades en las que puedan expresar sus ideas y sentimientos, se respete y valore la diversidad en todos sus ámbitos, con normas claras, conocidas y comprendidas.
- Fomentar la interacción de los niños con problemas concretos interesantes, que respondan a situaciones de su vida diaria, planteando actividades que estimulen a realizar sus propios descubrimientos.
- Propiciar la indagación y reflexión como procesos significativos que permitan desarrollar su pensamiento mediante el fomento de la curiosidad, la exploración, la imaginación, evitando ofrecer respuestas a los niños antes de que estos pregunten o lleguen a sus propias conclusiones, y/o formulen preguntas cerradas que solo permiten una respuesta correcta.
- Contextualizar cualquier entorno a que posibilite variadas y ricas experiencias, para lo cual se debe conocer las condiciones socioculturales.

ORGANIZACIÓN DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE (RINCONES).

"Juego-Trabajo" es utilizado en el ámbito de Educación Inicial como método para la enseñanza-aprendizaje del niño, a través del juego (actividad espontánea y placentera), los niños puedan llegar a obtener un logro u objetivo, por medio de actividades y rincones de

trabajo establecidas con anterioridad. Así, queda alejada la idea del "juego por el juego mismo" o "juego libre"... Y nos acercamos a un juego guiado, con un fin educativo.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Dentro de las actividades del juego-trabajo tenemos:

- Los niños pueden elegir entre varias alternativas y compartir una misma actividad con el grupo de compañeros
- En cada rincón, se disponen diferentes materiales y objetivos relacionados con el tema elegido
- Estos distintos ambientes de juego- trabajo permiten el desarrollo en la resolución de conflictos y brindan herramientas para que la niña y el niño pueda avanzar en sus limitaciones; ayudan a estimular su capacidad de elección.

Para desarrollar las actividades del Juego-trabajo, es necesario contar con cuatro momentos importantes: **planificación, desarrollo, orden y evaluación**

Los rincones de juego, deben estar ubicados dentro y fuera del área de aprendizaje, con material didáctico motivador que despierte el interés de las niñas y niños y organizados para responder a las características del contexto, estos no se deben mantener de manera estática ya que son espacios que responden a los intereses y necesidades de las niñas y niños, por lo cual periódicamente se les deberá rotar y renovar.

Para que el juego cumpla con su intencionalidad pedagógica, la mediación de las Educadoras es importante, la misma que debe ser de calidad y asumir diferentes formas de interacción, favoreciendo el lenguaje del desarrollo de las lenguas, de la comprensión verbal, del pensamiento, de las relaciones con los otros, etc. En esta edad la Educadora será quien motiva y direcciona el juego en rincones.

ORIENTACIONES PARA LA ORGANIZACIÓN DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE

Los ambientes de aprendizaje son la conjugación del escenario físico con las interacciones que se dan entre los actores en un tiempo determinado; promueven por si mismos poderosas experiencias de aprendizaje para los niños. Estos, intencionalmente organizados con fines pedagógicos, se constituyen en un recurso educativo que



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

promueven el aprendizaje activo, proporcionando ambientes de aprendizaje en los que los niños puedan explorar, experimentar, jugar y crear.

Para lograr un ambiente de aprendizaje efectivo es necesario considerar la interrelación que se debe establecer entre los diferentes aspectos que lo configuran, organizados en cuatro dimensiones: física, funcional, relacional y temporal.

DIMENSIÓN FÍSICA

Esta dimensión se refiere al espacio físico y sus condiciones de estructura, a los materiales, el mobiliario, la organización y distribución de los mismos; responde a la pregunta: ¿Cómo organizo lo que tengo?

El espacio físico tiene que brindar a todos los niños la posibilidad de moverse libremente y con seguridad dentro y fuera del aula, así como contar con acceso directo a las baterías sanitarias, lavabos y al patio de juegos; es fundamental que tenga una buena ventilación e iluminación, lo natural será siempre la más adecuada para el aula de educación inicial. Este lugar debe tener especial atención en el caso de los niños de 0 a 2 años, ya que es el lugar donde permanecen durante varias horas del día, por lo que deben cumplir con ciertas condiciones propias para esta edad, adicionales a las anteriormente descritas, espacios destinados para la preparación de sus alimentos (biberones, papillas), para el descanso, para el cambio de pañal y servicios sanitarios con duchas.

El material de cada rincón debe ser suficiente, variado y pertinente a cada uno; organizado en repisas, estantes y cajoneras a la altura de los niños, con rótulos o etiquetas con el nombre del material con imágenes o palabras; esta forma de organización favorece en los niños el desarrollo de su pensamiento, de su lenguaje y su lengua, ya que se realizan procesos de clasificación, comparación, ubicación espacial y asociación con el lenguaje escrito, entre otros, así como también permite fomentar hábitos de orden al ubicar los materiales en el lugar correspondiente.

El material debe ser revisado mínimo una vez al mes, es una excelente estrategia para mantenerlo inventariado, limpio y organizado; al involucrar a los niños en esta actividad ellos se muestran más comprometidos de cuidarlos, también es una buena estrategia para



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

incluir a las familias y/o la comunidad en caso de que haya piezas que reponer, reparar y crear.

Los rincones deben ser ubicados al interior y exterior del aula. Al interior del aula se pueden ubicar rincones como: del hogar, de construcción, del arte, de lectura, de experimentación, entre otros; en el exterior se pueden organizar rincones como del agua o de arena, ya que estos espacios pueden resultar muy relajantes, promoviendo el juego compartido y la experimentación.

DIMENSIÓN FUNCIONAL

La dimensión funcional está relacionada con el modo de utilización de los espacios, adecuación, polivalencia, materiales y accesos de los niños a éstos; responde a la pregunta: ¿Para qué y cómo se utiliza?

Desde esta visión, los espacios y el mobiliario deben ser flexibles y permitir diferentes formas de agrupar a los niños según el requerimiento y facilitar su autonomía durante la ejecución de las diferentes actividades.

Es importante que el docente tenga en claro que cada elemento en el aula debe cumplir una función, por lo que cuidar conscientemente de cada uno de ellos es fundamental en el transcurso del período educativo y de acuerdo a la experiencia de aprendizaje planificada, por lo que es importante cambiar los elementos oportunamente al desarrollar nuevas experiencias; por ejemplo, a esta edad es fundamental que los niños vayan familiarizándose con los textos escritos, por lo que la rotulación de los elementos significativos del aula debe estar a la altura de ellos y el docente debe utilizar un tiempo diario para trabajarlos.

Los niños deben sentirse parte integrante e importante del aula y del grupo; destinar un espacio para que ellos coloquen sus pertenencias y/o trabajos personales con



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

identificación clara y con sentido para ellos, permitirá favorecer el desarrollo de su identidad y autonomía.

Los rincones deben ser identificados con rótulos del nombre de cada uno de los niños y colocarlos a su altura. De ser posible, elija con los niños el nombre y el lugar donde se organizará el rincón, de este modo ellos se sentirán parte de la organización de su aula.

Los rincones de juego trabajo deben ser flexibles, se debe cambiar o rotar el material de los rincones de acuerdo a la experiencia de aprendizaje que se encuentren desarrollando; procure ubicar materiales y elementos que tengan que ver con el tema, de esta manera, los niños mostrarán interés en rotar de rincón y participar en todos.

DIMENSIÓN RELACIONAL

Esta dimensión tiene que ver con las relaciones que se establecen entre los docentes y los niños, los niños entre sí, entre los adultos, las normas que las regulan, la forma de definir las y la participación del docente en los espacios y actividades que realizan los niños. Responde a la pregunta: ¿quiénes y en qué condiciones? Esta dimensión se evidencia en la calidad de las interacciones que se dan entre los diferentes actores de este proceso.

Estudiar las características de la edad del grupo de niños es fundamental para planificar las experiencias de aprendizaje y organizar los ambientes en función de las necesidades generales de ellos; así también, conocer e interesarse por la historia de cada niño, de su situación familiar, cultural y de su contexto; de esta manera se puede estar alerta del estado emocional de los niños y de las características personales y así respetar sus ritmos particulares y madurativos, conocer estas características garantiza que el niño se sienta seguro incrementando su confianza en el medio. Parte importante para brindar esta seguridad, estabilidad y confianza en los niños es lograr que el profesional se encuentre permanentemente con su grupo a lo largo del año escolar. Los niños de esta edad necesitan que sus necesidades básicas (alimentación, cuidado, protección compañía, contacto físico y visual, de aseo y movimiento) sean satisfechas oportunamente.



DIMENSIÓN TEMPORAL

La dimensión temporal está vinculada a la organización y distribución del tiempo y a los momentos en que son utilizados los espacios; responde a la pregunta: ¿Cuándo y cómo se utiliza?

Organizar una rutina donde se desarrollan actividades secuenciadas en respuesta a las necesidades básicas de los niños, como alimentación, aseo y descanso, así como sus necesidades de explorar, jugar, interactuar, comunicarse y comprender el mundo en el que vive, es aprovechar el tiempo en el centro educativo. Los niños comienzan a diferenciar los distintos momentos del día a partir de la rutina, lo que les permite prever, recordar y anticipar lo que vendrá a esta edad.

La constancia para el cumplimiento de esta rutina, sobre todo aquellos momentos que son permanentes a la misma hora a modo de rituales, como la entrada, el saludo, el encuentro común, los momentos de alimentación, de sueño o descanso, el tiempo de juego al aire libre, los momentos para el aseo, la despedida y la salida, ayuda a crear seguridad y hábitos en los niños; además, cada uno de ellos son momentos precisos para estimular a los niños de manera natural. El momento de sueño es necesario en los niños más pequeños, conforme avanza en edad este tiempo va reduciéndose paulatinamente, por lo que, para los niños más grandes, el sueño puede ser opcional.

Todas las actividades pedagógicas deben ser planificadas en función de la organización de las experiencias de aprendizaje alternando actividades diversas fuera y dentro del aula, propiciando constantemente la actividad del niño.

TIPOS DE RINCONES

Cuando ingresamos a una institución educativa que oferta el nivel de Educación Inicial, antes del inicio de la jornada, miramos con atención alrededor y nos encontramos con un escenario notablemente diferente respecto a los espacios característicos de otros niveles



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

educativos. Algunas de las características con las que nos encontramos son: la disposición y el tamaño de los muebles, la presencia de juegos y juguetes, el modo en que están organizados al alcance de los niños, el tipo de decoración dispuesta por los docentes, la exhibición y tipo de producciones de los niños. Seguramente, esta escena silenciosa nos generará múltiples ideas acerca de las niñas y niños que cotidianamente llenan de ruido y actividades dicha sala.

Ambiente de Aprendizaje

Los ambientes de aprendizaje son la conjugación del escenario físico con las interacciones que se dan entre los actores en un tiempo determinado, y promueven por sí mismas poderosas experiencias de aprendizaje para las niñas y los niños. Estos ambientes intencionalmente organizados con fines pedagógicos, se constituyen en un recurso educativo que promueve el aprendizaje activo, proporcionando un ambiente en los que las niñas y niños pueden explorar, experimentar, jugar y crear.

El Rol del docente en los ambientes de aprendizaje.

El/la docente tiene como responsabilidad organizar ambientes de aprendizaje internos y externos que estimulen a que las niñas y niños se expresen creativamente de acuerdo a sus potencialidades. Deben explorar, experimentar, inventar, construir, simular, y realizar actividades que les permita aprender mientras están jugando; observar con atención el juego de los niños y las niñas, participando como un compañero más; propiciar aprendizajes significativos que partan de la investigación y la experimentación.

¿Qué orientaciones debo tomar en cuenta al momento de organizar los ambientes de aprendizaje?

El ambiente de aprendizaje puede ser analizado en sus dimensiones física, temporal, funcional y relacional (Forneiro, 1987). Cada una de ellas opera como una herramienta



que fundamenta nuestra búsqueda por encontrar las mejores decisiones para la enseñanza y el

uso del ambiente, los juguetes y materiales; ninguna de ellas actúa de manera aislada, sino que se ensamblan, confluyen y se articulan entre sí.

Ambientes de Aprendizaje

DIMENSION FISICA
Que hay en el espacio
Y como se organiza

DIMENSION FUNCIONAL
Para qué se utiliza y en
que condiciones

DIMENSION TEMPORAL
Cuándo y Cómo se utiliza

DIMENSION RELACIONAL
Quien y en que
condiciones

TIPOS DE RINCONES

RINCÓN DE CONSTRUCCION



En este rincón el niño desarrolla su inteligencia espacial, su pensamiento matemático, su lenguaje y creatividad; ejercita la coordinación motora fina y su capacidad de observación



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

y análisis al descubrir las formas, tamaños y características de los objetos al realizar las construcciones.

Se pueden utilizar:

Bloques de construcción, bloques de madera, plástico, cajas de zapatos, latas, cajas de fósforos, taquitos de madera lijadas pintados de diferentes colores y formas, carretes de hilo, y envases vacíos, legos, caja de sorpresas, rosetas, mullos grandes.

RINCÓN DEL HOGAR



Estos rincones brindan al niño y niña espacios reales en los cuales aprende de sus propias interacciones elaborando pautas y normas de convivencia. las niñas y niños inician sus experiencias de juego simbólico al recrear las actividades e interacciones del hogar.

Refrigeradora, lavaplatos, mesa, sillas, vajilla, cubiertos, mantel, frutas de plástico y demás elementos para jugar a la cocina.

Escoba pequeña, recogedor y trapeador de juguete.

Espejo grande.

Se pueden utilizar:



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Hogar: Cocina, mesas, utensilios de cocina, mantas, sillas, vajillas, artefactos. En este rincón pondremos una mesa y sillas para simular un comedor. Camas con sábanas, cobijas,

almohadas, cojines, muñecas y cochecitos para pasearlos, refrigeradora, lavaplatos, mesa, sillas, vajilla, cubiertos, mantel, frutas de plástico y demás elementos para jugar a la cocina.

Escoba pequeña, recogedor y trapeador de juguete, espejo grande.

RINCÓN DE LA DRAMATIZACIÓN



A través de estas interacciones, el niño o niña representa su realidad, la comprende y aprende a expresar sus sentimientos, emociones, frustraciones, etc. Son rincones proyectivos.

Se pueden utilizar:

Dramatización: disfraces, títeres, máscaras, muñecas, ropa de adultos, accesorios de médico, carpintero, bombero, etc.



RINCÓN DE JUEGOS



En esta área el niño podrá realizar juegos de razonamiento, análisis, reflexión, asociación, resolución de problemas, etc.

Se pueden utilizar:

Juegos de memoria, encaje, rompecabezas, dominós, loterías, enroscado, enhebrado, ensartado, pasado de cuentas, plantados, seriaciones, clasificaciones según forma, color, tamaño, series lógicas.

RINCÓN DE LECTURA



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE



En este rincón, las niñas y 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 y amar a los libros.

Se pueden utilizar:

Tarjetas de vocabulario, revistas, periódicos para hacer recortes, libros, cuentos, imágenes, láminas, historietas gráficas, tarjetas de bingo, fiestas, etiquetas de productos, afiches publicitarios, letras móviles, bits de lectura e inteligencia, adivinanzas, rimas, trabalenguas, canciones, plumones, crayolas, colores, y lápices, libros, cuentos con sonidos de animales, cuentos de tela, revistas, afiches, apropiados para las niñas y niños menores de 3 años de edad, láminas grandes con ilustraciones, alfombra o colchoneta para sentarse, cojines para arrimarse, títeres de guante.

RINCÓN DEL ARTE



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE



Rincón orientado al desarrollo de la creatividad y la expresión libre del niño. Se recomienda que este rincón se encuentre cerca al agua para que los utensilios utilizados se puedan lavar fácilmente.

Se pueden utilizar:

Témperas, pinturas, crayolas, moldes de repostería, pinceles gruesos y delgados, colores, plumones, tizas de colores, arcillas, engrudo, punzones, lanas, esponjas, goma, plastilina,

hojas, papelotes, papeles de colores, revistas, periódicos, cartulinas, cartón, y delantales para los niños y niñas.



RINCÓN DE MUSICA



La música no es sólo expresión artística, es un elemento esencial para lograr el equilibrio afectivo, sensorial, intelectual y motriz. En este rincón, el niño podrá desarrollar su sensibilidad, memoria, atención, concentración, coordinación, expresión corporal, motricidad gruesa y fina, además de permitir un espacio de relajación y tranquilidad según la melodía.

Se pueden utilizar:

Instrumentos musicales variados: claves de madera, panderetas, tambores, maracas, flautas, quenenas, triángulos, platillos, CDS, radiograbadora, etc.

RINCON DEL AGUA



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE



Las niñas y niños juegan y experimentan con el agua. Exploran las características del agua, desarrollan nociones de cantidad, capacidad, volumen y peso.

RINCON DE ARENA



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE



En este rincón las niñas y los niños exploran las características y propiedades de la arena; desarrollan nociones de espacio, volumen, peso, estimula su imaginación, construyen, juegan, y comparten en grupo.

RINCÓN DE CIENCIAS



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE



Puede estar al interior o exterior del aula, depende de la experiencia de aprendizaje planificada por la/el docente.

En esta sección el niño podrá, a través de la observación y la experimentación, descubrir las propiedades de los objetos y seres vivos.

Se pueden utilizar:

Esponjas, corchos, lijas, lupas, pinzas, mangueras, balanzas, embudos, hojas, plantas, insectos, mesas de luz, etc.

RINCÓN DE MOTRICIDAD



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE



En este rincón los niños y niñas desarrollan la motricidad gruesa: gatear, pararse, caminar, deslizarse, trepar, saltar reptar, entre otras actividades. Les ayuda a desarrollar

progresivamente el equilibrio y la coordinación corporal. Pueden armarlo al interior como al exterior del aula.

Se pueden utilizar:

Colchonetas, el kit psicomotor, ulas, rampas, arcos, escalones, túneles, aros, pelotas, conos juguetes de arrastre, carritos, coches, balancines, etc. La utilización de los juegos exteriores para recreación también estimula el desarrollo de la motricidad.



ASPECTOS A TENER PRESENTES ANTE LA PERTINENCIA DE LOS MATERIALES A UTILIZAR:

Diversidad cultural:

- ✓ El material didáctico debe ser en función a su entorno inmediato para que las niñas y niños se identifiquen con ellos y sientan que su cultura es valorada, es decir que sean en función de la localidad donde funciona el CDI, que reflejen la realidad natural, socio cultural y lingüística del entorno de la niña y niño, pero también la de otras realidades.
- ✓ No se genere estereotipos de género.

Calidad:

- ✓ El material didáctico que se adquiera debe ser de preferencia de fabricación nacional, con materiales de durabilidad y fácil limpieza.
- ✓ Para los procesos de adquisición de materiales didácticos, se recomienda la coordinación con el Instituto de Economía Popular y Solidaria – IEPS para generar ferias inclusivas con artesanos calificados de sus propias localidades, que garanticen la calidad de los materiales.

Materiales No Pertinentes:

- ✓ Andadores, que son aparatos en los que se coloca a la niña y niño para que camine.
- ✓ Escalera de espumas: Las niñas y niños van construyendo sus apoyos y desplazamientos de acuerdo a su peso y a la fuerza de gravedad, por ello necesitan de un piso y mobiliario estable. Si el material no es estable, la niña o el niño inmediatamente baja el centro de gravedad y lo pasa con demasiado apoyo ya que el miedo o la angustia de caída predomina.
- ✓ Material de espuma para psicomotricidad: También es un material que con el tiempo se hace inestable y se mueve con facilidad, no siendo en definitiva un lugar de apoyo para el niño y la niña que quieren jugar a la actividad que exige movimiento, como saltar, trepar, subir, bajar, etc.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

Un material reciclable es aquel que ha tenido un uso específico pero que con creatividad e iniciativa se puede re-usar para darle otro uso distinto. Una educadora puede apoyarse de las familias de las niñas - niños y la planificación de actividades para crear nuevo material didáctico. Los rincones de aprendizaje requieren de diversos materiales, fabricados y elaborados empleando material de reciclaje tanto de la zona como otros ya reconocidos a nivel mundial.

Los beneficios de emplear material de reciclaje es que además de promover el cuidado del medio ambiente, se promueve la creatividad de la niña y niño, ya que un material didáctico no estructurado o fabricado, invita a la niña y niño a darle un nuevo concepto y uso a un objeto, pues una de las condiciones de la creatividad es no limitar con prejuicios, ni estereotipos, sino más bien ser libre de explorar y darle su propio sentido a un objeto propio de su entorno inmediato

Ejemplos básicos con material de reciclaje:

- Libro de texturas
- Cubo de actividades (con cierres, botones, velcro, etc.)
- Títeres
- Maracas, tambores, chinescos, pandereta, etc.
- Gusanos
- Muñecos
- Trenes, etc.

TÍTULO	AUTOR	EDICIÓN	AÑO	IDIOMA	EDITORIAL
CURRÍCULO	MINISTERIO DE EDUCACIÓN		2014	ESPAÑOL	
LINEAMIENTOS PARA ORGANIZAR LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE	MINISTERIO DE EDUCACIÓN		2016	ESPAÑOL	



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

ACTUALIZACION Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR DE LA EDUCACION GENERAL BÁSICA	MINISTERIO DE EDUCACIÓN		2010	ESPAÑOL	
ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS QUE UTILIZAN Y APLICAN LAS EDUCADORAS DE PÁRVULOS PARA DESARROLLAR HABILIDADES LECTORAS EN LOS NIÑOS	PROFESORA GUÍA: SRA. CAROLINA FLORES LUEG INTEGRANTE S: LILIANA CHANDÍA OLAVE KATHERINNE JAQUE MORAGA		2009	ESPAÑOL	CHILLAN
PRACTICA EDUCATIVA Y CREATIVIDAD EN EDUCACION INFANTIL. TESIS DOCTORAL	SAMUEL RUIZ GUTIERREZ UNIVERSIDAD DE MALAGA		2010		

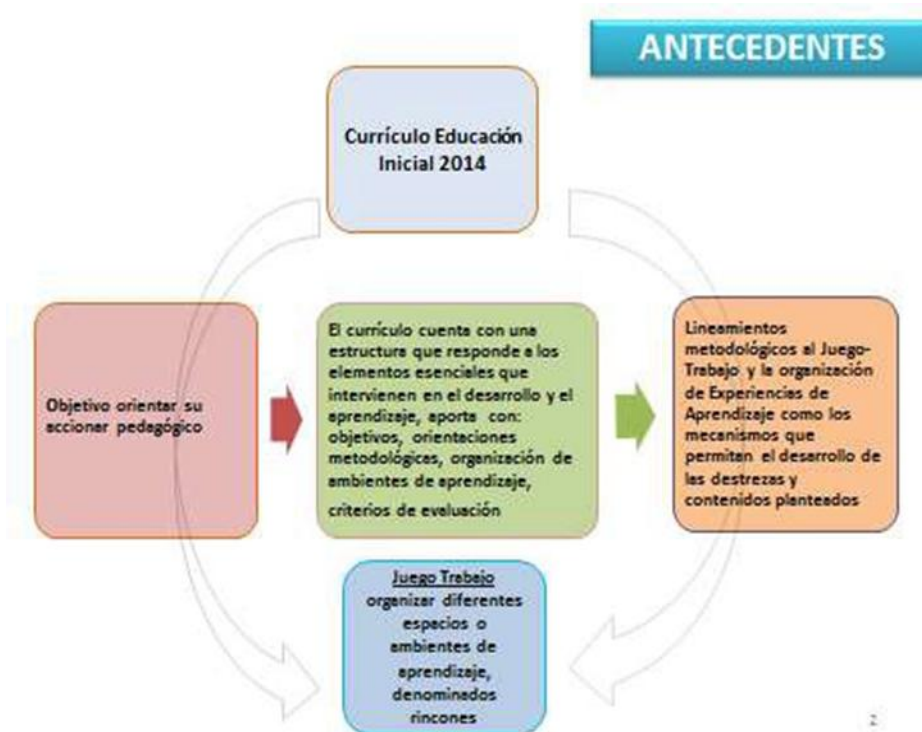
C. Base práctica con ilustraciones

PRACTICA DOCENTE III



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE



CUADRO DE ARTICULACIÓN



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE	EDUCACIÓN INICIAL		EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
	ÁMBITOS DE DESARROLLO Y 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
	Exploración del cuerpo y motricidad.	Expresión corporal y motricidad	Expresión corporal

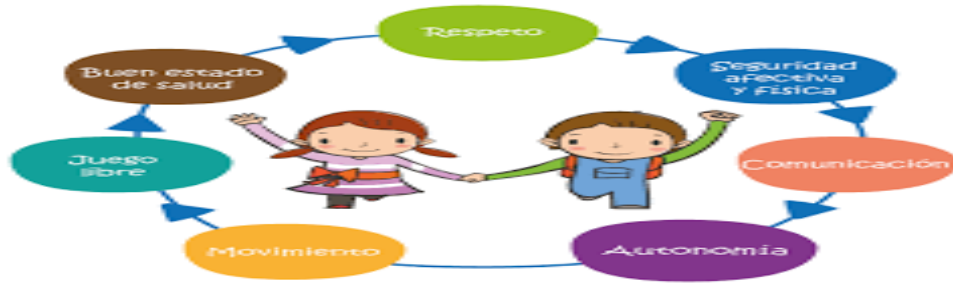
Educación Inicial





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUÍA DE APRENDIZAJE




DESTREZAS PARA EL SUB NIVEL 1

Ejes de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de desarrollo y Aprendizaje	Destrezas Currículo de Educación Inicial			
		hasta 6 meses	6 meses a 1 año	1 a 2 años	2 a 3 años
Desarrollo Personal y Social	Vinculación Emocional y Social	12	14	14	15
Descubrimiento del Medio Natural y Cultural	Descubrimiento del Medio Natural y Cultural	8	9	15	16
Expresión y Comunicación	Manifestación del Lenguaje Verbal y no verbal	6	9	13	16
	Exploración del Cuerpo y Motricidad	7	11	15	19
Total x Ámbito y Edad		33	43	57	66
Total Destrezas Sub Nivel 1		199			


123

PERFIL DE SALIDA DEL SUBNIVEL 1



0 a 2 años: proceso sistematizado de estimulación que permitirá potencializar al máximo su desarrollo.

3 a 5 años: conjunto de habilidades, conocimientos, actitudes y valores que el niño desarrollará y construirá, por medio de un proceso pedagógico



Para recordar cada día del año frente a tu grupo



1. Elige las palabras y sentimientos más hermosos para tus alumnos.
2. Contárgales tu entusiasmo por aprender y por vivir.
3. Escúchalos, respétalos y sé paciente con ellos.
4. Dale normas firmes y justas.
5. Actúa con generosidad, aprenderán de ti.
6. Organiza y optimiza tu tiempo, así aprovecharás mejor cada día.
7. No te excedas en el trabajo que te llevas a casa; concédete un tiempo para descansar y para divertirse.
8. Cumple las promesas que hagas a tus alumnos.
9. Busca el apoyo y la ayuda de tus colegas.
10. Que tu clase tenga un ambiente acogedor, donde niñas y niños se sientan cómodos, seguros y respetados.
11. Transmíteles confianza, para que no teman cometer errores pues de ellos se aprende mucho.
12. Que tu trato no muestre preferencias por algunos/as, concédeles a todas la misma atención.
13. Continúa formándote, aprendiendo y desarrollándote aún más.
14. Cuida tu cuerpo: aliméntate bien, con cosas sanas; haz gimnasia y descansa lo necesario.
15. Recuerda que tú vales muchísimo.

11

Jornada Diaria 

Preescolar

Recibimiento de los niños y las niñas.

Planificación del niño y la niña.

Trabajo libre en los diferentes espacios.

Orden y limpieza.

Intercambio y recuento.

Trabajo en pequeños grupos.

Actividades colectivas.

Despedida de los niños y niñas.



<p>PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS</p> <p>http://www.imageneseducativas.com</p>	<p>Centrar la atención en los estudiantes y en sus procesos de aprendizaje</p> <p>http://www.imageneseducativas.com</p>	<p>Planificar para potenciar el aprendizaje</p> <p>http://www.imageneseducativas.com</p>
<p>Generar ambientes de aprendizaje</p> <p>http://www.imageneseducativas.com</p>	<p>Trabajar en colaboración para construir el aprendizaje</p> <p>http://www.imageneseducativas.com</p>	<p>Poner énfasis en el desarrollo de Competencias Estándares curriculares Aprendizaje esperado</p> <p>http://www.imageneseducativas.com</p>



TEST DE ESTILOS DE APRENDIZAJE

Maestra: _____
 Nombre: _____

	Visual	Auditivo	Kinestésico
¿Qué te gusta más en tu cumpleaños?	 La decoración	 Cantar las mañanitas	 Abrazar
¿Qué actividades te gustan?	 Leer cuentos	 Escuchar cuentos	 Participar
¿Qué haces en tu tiempo libre?	 Dibujar	 Escuchar música	 Jugar
¿Qué es lo que más te gusta que te regalen?	 Un libro	 Un aparato para escuchar música	 Plastilina
Si tuvieras dinero, ¿qué comprarías?	 Una cámara	 Un radio	 Plastilina
¿Qué recuerdas cuando vas a una fiesta?	 Las personas	 Lo música	 Los juegos
¿Qué haces cuando te enojas?	 Cambio mi cara	 Grito	 Pateo
¿Qué te gusta hacer en vacaciones?	 Ver tv	 Escuchar música	 Jugar con mis juguetes

 Creaciones Preescolar



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE



HOJA DE PLANIFICACION

 Ministerio de Inclusión Económica y Social	PLANIFICACIÓN EDUCATIVA	Versión: 1
	VICEMINISTERIO DE INCLUSIÓN SOCIAL SUBSECRETARÍA DE DESARROLLO INFANTIL INTEGRAL DIRECCIÓN DE SERVICIOS DE CENTROS DE DESARROLLO INFANTIL	Código: MIES 2.1-SDI-DSCD-P 03/R 09
		Fecha: 24/02/2017
		Página: 5 de 5

Planificación Educativa para Centros Infantiles del Buen Vivir							
Experiencia de Aprendizaje: juego y me divierto desarrollando habilidades y conocimientos							
Grupo de Edad: 2 años.		Nro. de Niñas y Niños: 21		Nombre de la Unidad de Atención: CIBV "Sagrado Corazón de Jesús"			
Tiempo Estimado:		Fecha: del lunes 20 al viernes 24 de febrero del 2017		Nombre de la Educadora: Lida Virginia Janet Ulloa Bumbam.			
Descripción General de la Experiencia de Aprendizaje: la experiencia consiste en reforzar las habilidades y destrezas en lo aprendido.							
Elemento Integrador: canción y dinámica							
Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y Materiales Didácticos	Indicadores de Evaluación
Expresión y comunicación	Expresión del cuerpo y motricidad fina	Desarrollar la coordinación visomotriz de ojo-mano a través de la manipulación de objetos.	Explorar distintas posibilidades de producción de trabajos más elaborados utilizando materiales y técnicas grafoplasáticas estimulando su imaginación y creatividad.	Trazo circulares en superficies grandes papelotes	Viernes 24 de febrero del 2017 Motivación: Canción "El sapo que todo lo ve" Desarrollo de las actividades: 1.- Los niños (as) realizan esta actividad en el salón 2.- la educadora sienta a los niños (as) orando un semicírculo para ella ubicada de frente de ellos. 3.- les dice que va a realizar un ejercicio con ella y que se trata de elevar los brazos y hacerlos girar. 4. luego así mismo lo harán con sus manos para hacer girar sus muñecas 5.- lo deberán hacer todos y luego ella colocara en el centro un papelote y dará a cada niño, una crayola para que realicen trazos circulares grandes, moviendo sus manos y haciendo girar las muñecas de sus manos. .	Salón Papelógrafo Crayolas Niños niñas	Los niños (as) al realizar ejercicios con sus brazos y manos y haciendo girar las muñecas de sus manos logran trazar círculos grande, sobre el papel.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD Nº 5							
FORMATO DE PLANIFICACIÓN EDUCATIVA PARA LOS CENTROS INFANTILES DEL BUEN VIVIR							
Experiencia de aprendizaje: JUGANDO CON LA NOCIÓN DENTRO – FUERA							
Grupo de Edad: Niñas y niños de 2 A 3 AÑOS					Nombre de la Educadora:		
Tiempo Estimado/Fecha: 2016					Nombre del CIBV: "ATAHUALPA"		
Descripción General de la Experiencia de Aprendizaje: RECONOCER LA NOCIÓN DENTRO – FUERA DEL ENTORNO MEDIANTE LA EXPLORACIÓN.							
Elemento Integrador: Canción "bugui-bugui"							
Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicadores para Evaluar
Descubrimiento del medio natural y cultural.	Descubrimiento del medio natural y cultural.	Adquirir nociones básicas temporales, espaciales y de cantidad desarrollando habilidades cognitivas que permitan solucionar problemas sencillos.	Reconocer las nociones dentro /fuera en su relación con objetos	Inicia la noción de relación dentro/fuera de acuerdo a la experiencia personal de los niños y niñas.	VIERNES: Incentivar a los niños y niñas a escuchar la canción. Invito a los niños y niñas salir al patio para relacionar la noción dentro fuera. Jugar con los niños y niñas saltando dentro y fuera de la llanta.	Canción Con la mano dentro, con la mano fuera. Con la mano dentro y la hacemos girar. Bailando el bugui, bugui, una vuelta atrás y ahora vamos a aplaudir. Pendrive Grabadora Patio Llantas.	Reconoce e identifica la noción dentro/fuera.

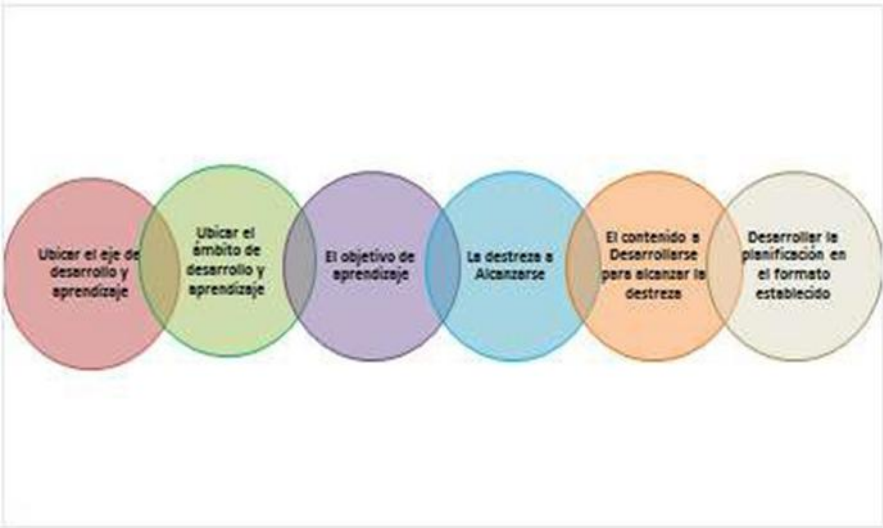
ACTIVIDAD Nº 1							
FORMATO DE PLANIFICACIÓN EDUCATIVA PARA LOS CENTROS INFANTILES DEL BUEN VIVIR							
Experiencia de aprendizaje: JUGANDO AL PIO PIO.....QUE YO NO HE SIDO							
Grupo de Edad: Niñas y niños de 2 A 3 AÑOS					Nombre de la Educadora:		
tiempo estimado/fecha: 2016					Nombre del CIBV: "ATAHUALPA"		
Descripción General de la Experiencia de Aprendizaje: DESARROLLAR EL AUTOCONOCIMIENTO.							
Elemento Integrador: Canción "PIO PIO....."							
Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicadores para Evaluar
Desarrollo personal y social.	Convivencia.	Incrementar su posibilidad de interacción con sus compañeros favoreciendo su proceso de socialización.	Reconocer e identificar al compañero del juego	Demuestra empatía por jugar con sus compañeros	LUNES: Incentivar a los niños y niñas a escuchar la canción. Invito a los niños y niñas a jugar al pio pio, un jugador se sienta y otro se apoya en las piernas del compañero tapándose los ojos con los brazos y otro lo pellizca entonces él tiene q adivinar quién de los otros que están de tras fue el q le pellizco.	Canción pio pio..... Que yo no he sido. Pio pio.....que yo no he sido. Pendrive Grabadora Patio Llantas.	Manifiesta empatía por jugar con sus compañeros, por medio de la ejecución de actividades lúdicas.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

Esquema para Uso de los Contenidos para el Desarrollo de las Destrezas del Currículo de Educación Inicial



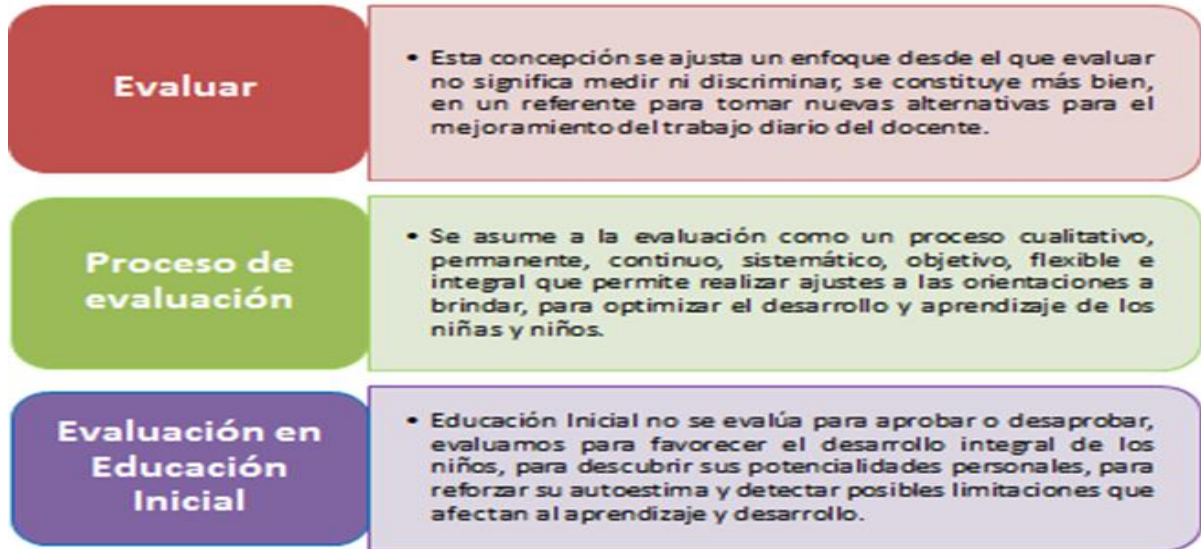
	UNIDAD EDUCATIVA FISCAL "....."	AÑO LECTIVO
PLANIFICACIÓN DEL PERIODO DE ADAPTACIÓN		2015-2016
DATOS INFORMATIVOS		
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA	AÑO/CURSO/NIVEL
	INICIAL	3-4 AÑOS
Fecha	Actividades	Desarrollo
Lunes 5/06/2016	Inauguración del año lectivo. Presentación de docentes padres y niños, Reconocimiento de aula	Bienvenida e inauguración del año lectivo por la directora
Martes 6/06/2016	Recibimiento de los niños Cantar varias canciones Invitar a los niños a jugar con legos	Recibir a los niños Cantar varias canciones. Invitar a jugar con legos Entregar identificativos y chocolates
Miércoles 7/06/2016	Recibir a los niños Dinámica de presentación Relatar cuento Identificar la ubicación de los baños y lavados de manos Demostración de aseo.	Recibir a los niños de manera cariñosa Me fui a paris y me compre un juguete Relatar el cuento del pollito que fue a la escuela. Salir con ellos a identificar el lugar donde están los baños pedir que hagan sus necesidades fisiológicas Hacer una demostración y enseñar la forma correcta de lavarnos las manos y utilizar el jabón
Jueves 8 /06/2016	Jugar Bailar Relatar cuento	Entregar una hoja de papel y luego pedir a los niños que transformemos la hoja en avión carro toalla pelota entre otros objetos Salir con la pelota de papel a jugar en el patio Poner música infantil y bailar
Viernes 9/06/2016	Jugar	Salir al patio y jugar al lobito (ronda) Armar torres con bloques Jugar con pelotas
		Materiales
		Amplificador micrófono USB banderas
		Grabadora Legos
		Juguete Cuento Jabón líquido
		Hojas de boom USB Cuento Papal periódico
		Bloques Pelotas



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

Proceso de Evaluación Determinado por el Currículo de Educación Inicial del MINEDUC





Momentos de evaluación:

- **Inicial (Tipo: Diagnóstica):** Predecir un rendimiento o determinar el nivel de aptitud previo al proceso educativo.
- **Formal (Tipo: Formativa):** Se realiza al finalizar cada tarea de aprendizaje y su objetivo es informar de los logros obtenidos y del nivel de dificultades de aprendizaje. Su fin es buscar nuevas estrategias más exitosas para los siguientes procesos.
- **Final (Tipo: Sumativa):** es aquella que tiene la estructura de un balance, realizada después de un período de aprendizaje en la finalización de un objetivo o curso.

Momentos de evaluación

MOMENTOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DEL PROCESO DE EVALUACIÓN		
MOMENTOS	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
EVALUACIÓN INICIAL O DIAGNÓSTICA (Única base- contacto social-familiar y tonor claro al estado de salud, de desarrollo, capacidades y aptitudes de la niña/niño según su edad - luego del proceso de adaptación).	Entrevista (Se realiza a familias inicio del año de servicio para conocer a niñas y niños y su contexto) Diálogo (Espontáneo con niñas y niños en los diferentes momentos de la jornada diaria) Observación (Libre - espontánea y planificada para evaluar algún comportamiento específico, destreza, habilidad y actitudes en las niñas y niños)	Ficha de Persona Atendida (Instrumento del manual de procesos NISS. Se registra al ingreso de la niña y niño, se realiza con la entrevista) Ficha de registro Asistencia (Instrumento donde se registra la asistencia diaria de las niñas y niños) Ficha de observación (Según planificación educativa construye cada educadora según instrumento adjunto) Lista de cotejo (Se registra la presencia o ausencia de actitudes, características y destrezas puntuales en relación a los tres ejes de desarrollo y aprendizaje. Se puede utilizar en el diagnóstico y durante el proceso. Su aplicación es mensual en base a los contenidos elaborados para la propuesta).
EVALUACIÓN DE PROCESO (Continua, permanente y permite obtener información clara sobre los avances, logros, desempeño, actitudes, hábitos de aprendizaje, dificultades para reconocer las acciones educativas)	Observación Diálogo	Ficha de observación (Aplicación como anterior proceso) Registro anecdótico (Fichas manuales individuales por niña/niño registro de datos acerca de la evaluación del desarrollo integral) Registro de evaluación formal (Sistematización de todo el proceso educativo con niñas y niños ubicando las destrezas según edades utilizado una escala de valor se lo realizara cada 6 meses-Julio-Diciembre) Lista de cotejo (Aplicación como el anterior proceso) Portafolio (Considerando las edades de las niñas y niños se deberá elaborar un álbum gigante del grupo de edad atendido con papalote donde se plasman algunas destrezas desarrolladas mediante diferentes técnicas)



LISTA DE COTEJO

- Una vez terminada la aplicación de la LC tendrás una imagen mas clara del nivel de desarrollo de cada uno de tus niños a cargo.
- Para ello es importante que elabores un “Cuadro Resumen de los Resultados de la Lista de Cotejo”. Ejm.

Items/	Nombres	MARI A	CARLO S	NATY	CESAR	JOSS IE	ANA	MIGU EL	Total SI	Total NO
AREA: RELACIÓN CONSIGO MISMO										
1. Sonríe a la persona conocida		S	S	S	S	S	N	S	6	1
2		S								
3		S								
TOTAL SI %		100%	60%	75%						
AREA: RELACION CON EL MEDIO NATURAL Y SOCIAL										
1										
2										
3										
TOTAL SI%										
AREA: COMUNICACIÓN INTEGRAL										
1										

Lic. Jhowany E. Villafuerte S.

Unidad Curricular	Extension Ambiental
Unidad de aprendizaje	Conciencia Ambiental
Competencia	Integra los conceptos que le sirven de base para la transmisión de concientización ambiental a la comunidad a través de una herramienta didáctica. Representado en un proyecto de extensión.
Instrucciones	Indique con una "O" la casilla que crea correspondiente siguiendo la escala presentada

Facilitador:	Fecha:
--------------	--------

Lista de Cotejo				
	Indicador a evaluar	Alcanzado	No alcanzado	Observaciones
1	Identifica de manera pertinente los conceptos			
2	Investiga de manera autonoma			
3	Demuestra interes			
4	Coopera con su equipo			
5	Identifica los problemas ambientales del estado			
6	Maneja conceptos y terminos tecnicos			
7	Trata con respeto a sus compañeros, mantiene la idea principal.			
8	Estructura Creativamente la herramienta para la extensión			
9	Entrega Informe Proyecto de extension			
10	Expone en grupo en el aula sobre la problemática a tratar y su herramienta didáctica de extensión ambiental.			
11	Demuestra interes en la realizacion de dicho proyecto con la comunidad			



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

C.E.I.P. GENIL
Isla Redonda (Sevilla)
Curso : _____

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EL PERÍODO DE ADAPTACIÓN

Nombre del alumno/a: _____

Edad: _____

Fecha de observación: _____

ENTRADA A CLASE:

ITEMS	CÓDIGO
Espontáneamente	
Alegre	
Alborotando	
Retraído	
No quiere entrar	
Intenta escaparse	
Llorando	
Patalea	
No quiere separarse de las personas que lo llevan al colegio	
Un familiar debe permanecer en el aula	

JORNADA ESCOLAR:

ITEMS	CÓDIGO
Llora	
Se pasa el día al lado de la puerta	
Patalea	
Permanece en un lugar determinado sin moverse	
Cambia continuamente de lugar	
Juega con los compañeros/as espontáneamente	
Manifiesta curiosidad por conocer los objetos de la clase y los utiliza	
Manifiesta alguna conducta desadaptativa en el juego: Agresión, dominación, control	
Intercambia juguetes con los compañeros/as	
Juega solo/a	
Colabora con los compañeros/as	
Busca compañeros/as para jugar	
Utiliza los objetos descontroladamente, cambiando continuamente	
Manifiesta ausencia de movimientos	
Manifiesta ausencia de comunicación verbal	
Se apega al docente	
Responde a las llamadas del docente y sus requerimientos	
Prefiere actividades dirigidas	
Prefiere actividades libres	
Comprende lo que se le dice	
Se expresa con sonidos	
Se expresa con palabras	
Se expresa con frases	
Su motricidad general es buena	
Controla esfínteres	



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
 SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
 DIRECCIÓN GENERAL DE FORMACIÓN Y DESARROLLO DE DOCENTES
 DIRECCIÓN DE FORMACIÓN DE DOCENTES
 ESCUELA NORMAL SUPERIOR FEDERALIZADA
 DEL ESTADO DE PUEBLA
 CLAVE: 21DNS0001J



OBSERVACIÓN Y PRÁCTICA DOCENTE II

GUÍA DE OBSERVACIÓN DE UNA SESIÓN DE CLASE

ESCUELA _____
 PROFESOR _____
 ASIGNATURA _____, GRADO _____ GRUPO _____
 FECHA _____ HORA DE ENTRADA _____ HORA DE SALIDA _____

ASPECTOS GENERALES	SI	NO
1. El profesor llegó puntual a clase		
2. Se encuentra el aula limpia		
3. Utilizó el registro de asistencia y calificaciones		
4. Se presentaron interrupciones ajenas a la clase		
5. Cumple con el horario final de la clase		
PROCESO COMUNICACIONAL		
6. El volumen de la voz es el adecuado		
7. El lenguaje verbal utilizado está de acuerdo al nivel		
8. El lenguaje no verbal es apropiado		
9. Se realizan desplazamientos dentro del aula		
10. Mantiene una atención y motivación sostenida hacia el grupo.		
11. Propicia con los alumnos relaciones espontáneas y positivas.		
12. Atiende a todos los alumnos por igual		
13. Se habla para los alumnos		
14. Se habla con los alumnos		
15. Utiliza el maestro el diálogo como una postura dentro del aula.		
16. El maestro fomenta las habilidades comunicativas		
17. Acepta ideas y críticas contrarias a su punto de vista		
18. Demuestra empatía con los estudiantes		
19. Ejerce su autoridad con respeto hacia los alumnos		
20. Fue necesario recurrir a las amenazas para controlar el grupo.		
PROCESO ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE		
21. El maestro da cuenta de una planeación didáctica		
El modelo pedagógico que maneja se centra en los: Contenidos		
El modelo pedagógico que maneja se centra en los: Procesos		
PROCESOS		
22. Actúa como mediador dentro del proceso		
23. Orienta y facilita el aprendizaje		
24. Las estrategias de aprendizaje estuvieron de acuerdo al tema		
25. Toma en cuenta los tres tipos de contenidos:		
Conceptuales		
Procedimentales		
Actitudinales		



Registro anecdótico

Nombre del niño(a): _____ Sofía _____

Fecha: _____ 12 de mayo del 2014 _____

Materia: _____ Español _____

Actividad: _____ Reconocimiento de señalamientos _____

Descripción de la situación	Análisis/interpretación
<p>El día lunes durante la clase de español se les estaban presentando, al los alumnos, varias ilustraciones sobre algunos señalamientos que se pueden encontrar en la ciudad, uno que les llamó mucho la atención fue el de una cámara fotográfica que decía que estaba prohibido usarlas, Sofía dijo que este símbolo significaba otra cosa, ella mencionó que ese cartel se podía observar en museos porque estaba prohibido el uso de flash al momento de tomar fotos porque este les hacía daño a las pinturas y cosas que se pueden observar en sitios como este. Esto llevó la clase a otro sentido donde se les tuvo que explicar a los niños por qué pasaba esto, como Sofía lo sabía ella fue quien les explicó a sus compañeros la situación.</p>	<p>La situación demostró que el nivel de observación de los niños en veces te puede sorprender, como en este caso Sofía es una niña muy seria que siempre se preocupa por terminar sus trabajos a tiempo, pero también le gustan mucho este tipo de actividades donde tiene que usar su sentido de la vistas, en otras palabras su tipo de aprendizaje e visual.</p> <p>Sofía también tiene un nivel de perspectiva de las cosas más alto que el de los demás niños porque este tipo de situaciones también ya ha pasado en las clases de Matemáticas y las de Exploración de la naturaleza y la sociedad, ella se da cuenta de muchas cosas que van más allá de lo que se les está mostrando al grupo en general.</p>



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE



4. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

Las metodologías para el desarrollo de las competencias propuestas en la asignatura, deben seleccionarse considerando que el estudiante es el que construye los aprendizajes, a través de



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

su participación activa y la mediación pertinente del profesor. En tal virtud, se aplicará el Método Socrático, el cual busca contradecir toda opinión, a través del beneficio de la duda, en una constante búsqueda de la verdad. Hay que recordar que el método socrático no consiste en “enseñar” en el sentido convencional de la palabra. El profesor y director de la investigación socrática no es el portador de conocimiento, que llena las mentes vacías de alumnos ostentadamente pasivos con hechos y verdades adquiridas a lo largo de años de estudio; el profesor socrático no es “el sabio ubicado en escena”. En el método socrático, no hay lecciones ni tampoco necesidad de memorización.

En el método socrático, la experiencia en el aula es un diálogo compartido entre el profesor investigador y sus estudiantes, en el cual ambos son responsables de conducir dicho diálogo a través de preguntas. El “profesor”, o director del diálogo, plantea preguntas tentativas para sacar a la luz los valores y creencias sobre los que se estructuran y apoyan los pensamientos y afirmaciones de los participantes en el aprendizaje constructivo basado en investigación. Los estudiantes también plantean preguntas, tanto al profesor como entre ellos. La investigación y aprendizaje progresa interactivamente, y el profesor es tanto un partícipe como un guía de la discusión. Es más, la investigación y aprendizaje tienen un final abierto. No hay tal cosa como un argumento predeterminado o una meta a la cual el profesor pretenda llevar a sus estudiantes.

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.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

5. ACTIVIDADES

- Controles de lectura
- Exposiciones
- Presentación del Trabajo final

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
Desempeño:	Trabajo grupal presentación del trabajo Exposiciones Individuales Dramatización grupal Realización de rincones de aprendizaje
De Producto:	Trabajo de realizado
Criterios de Evaluación (Mínimo 5 Actividades por asignatura)	Lluvia de ideas Trabajos de grupales Cuestionario sobre el tema Videos en plataforma y foros Actividad 1: Currículo de Educación Inicial. Generalidades Actividad 2: Práctica docente, principales conceptos. Jornada diaria Actividad 3: Metodología juego-trabajo. Rincones de aprendizaje



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

	Actividad 4: Planificación Pedagógica teniendo en cuenta ejes, ámbitos, contenidos y destrezas a alcanzarse



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

Elaborado por: Lcda. Marlene Naranjo (Docente)	Revisado Por: (Coordinador)	Reportado Por: (Vicerrector)



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