



**INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR
"JAPÓN"**

Guía
Metodológica De
Didáctica Integrada II



Compilado por:
Mgs. Alejandra Espinosa
Carrera: Parvularia
2018



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
 GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE

Nombre de la Asignatura: DIDÁCTICA INTEGRADA II		Componentes del Aprendizaje		
Resultado del Aprendizaje: COMPETENCIAS Y OBJETIVOS				
Docente de Implementación:				
ALEJANDRA ESPINOSA			Duración: 30 horas	
Unidades	Competencia	Resultados de Aprendizaje	de Actividades	Tiempo de Ejecución
Didáctica Integral fundamentos y conceptos	Conceptualiza y caracteriza los conceptos Básicos de la didáctica Integral	<p>COGNITIVO: Conocer la educación, fundamentos y fines. Breves historia de la educación</p> <p>PROCEDIMENTAL Desarrollar procesos para definir de forma de educación</p> <p>ACTITUDINAL: Aplicar la educación en el aprendizaje del niño</p>	Lectura del tema: La educación y la práctica docente	10



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
 GUÍA DE APRENDIZAJE

<p>Elementos de la Didáctica y teorías aplicadas</p>	<p>Define y Ejemplifica los fundamentos y elementos de la didáctica.</p>	<p>COGNITIVO: Explorar la naturaleza del campo de la educación inicial</p> <p>PROCEDIMENTAL: Desarrollar ejercicios a partir de la educación inicial</p> <p>ACTITUDINAL: Aplicar los conocimientos aprendidos al trabajo de la parvularia</p>	<p>Lectura de los temas para complementar lo expuesto mediante la plataforma virtual</p>	<p>10</p>
<p>Estrategias didácticas en el proceso de enseñanza aprendizaje</p>	<p>Selecciona diseña y aplica estrategias didácticas en el proceso de enseñanza aprendizaje.</p>	<p>COGNITIVO: Conocer cómo se aplican los enfoques metodológicos de la educación inicial</p> <p>PROCEDIMENTAL: Equilibrar la construcción de la ley con la práctica de la educación inicial</p> <p>ACTITUDINAL: Aplicar el desarrollo de lo aprendido a la educación inicial</p>	<p>Exposiciones orales de los temas individuales asignados a cada uno de los señores maestrantes. Foro de discusión-</p>	<p>10</p>



--	--	--	--	--

2. CONOCIMIENTOS PREVIOS Y RELACIONAD

Co-requisitos

Didáctica

3. UNIDADES TEÓRICAS

• Desarrollo de las Unidades de Aprendizaje (contenidos)

A. Base Teórica

Unidad 1

Didáctica

La didáctica es la rama de la Pedagogía que se encarga de buscar métodos y técnicas para mejorar la enseñanza, definiendo las pautas para conseguir que los conocimientos lleguen de una forma más eficaz a los educados.

Dicen los expertos que por didáctica se entiende a aquella disciplina de carácter científico-pedagógica que se focaliza en cada una de las etapas del aprendizaje. En otras palabras, es la rama de la pedagogía que permite abordar, analizar y diseñar los esquemas y planes destinados a plasmar las bases de cada teoría pedagógica. Elementos de la Didáctica y teorías aplicadas

Esta disciplina que sienta los principios de la educación y sirve a los docentes a la hora de seleccionar y desarrollar contenidos persigue el propósito de ordenar y respaldar tanto los modelos de enseñanza como el plan de aprendizaje. Se le llama acto didáctico a la circunstancia de la enseñanza para la cual se necesitan ciertos elementos: el docente (quien enseña), el discente (quien aprende) y el contexto de aprendizaje.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

En cuanto a la calificación de la didáctica, puede ser entendida de diversas formas: exclusivamente como una técnica, como una ciencia aplicada, simplemente como una teoría o bien como una ciencia básica de la instrucción. Los modelos didácticos, por su parte, pueden estar caracterizados por un perfil teórico (descriptivos, explicativos y predictivos) o tecnológico (prescriptivos y normativos).

Cabe resaltar que, a lo largo de la historia, la educación ha progresado y, en el marco de esos avances, las referencias didácticas se han modernizado.

En un primer momento, por ejemplo, existió un modelo que hacía hincapié tanto en el profesorado como en el tipo de contenido proporcionado al alumno (modelo proceso-producto), sin tomar en cuenta el método elegido, el marco de la enseñanza ni al educando.

Tipos de didáctica

Didáctica general

Como **didáctica general** designamos el conjunto de normas en que se fundamenta, de manera global, el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin considerar un ámbito o materia específico. Como tal, se encarga de postular los modelos descriptivos, explicativos e interpretativos aplicables a los procesos de enseñanza; de analizar y evaluar críticamente las corrientes y tendencias del pensamiento didáctico más relevante, y, finalmente, de definir los principios y normas generales de la enseñanza, enfocados hacia los objetivos educativos. Su orientación, en este sentido, es eminentemente teórica.

Didáctica diferencial

La **didáctica diferencial o diferenciada** es aquella que se aplica a situaciones de enseñanza específicas, donde se toman en consideración aspectos como la edad, las características del educando y sus competencias intelectuales. Por lo tanto, la didáctica diferencial entiende que debe adaptar los mismos contenidos del currículo escolar a diferentes tipos de audiencia. Por ejemplo, el mismo tema de historia universal se presentará de maneras distintas a los siguientes grupos: adolescentes, personas con necesidades especiales, adultos cursando estudios secundarios en un instituto nocturno.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Didáctica especial

La **didáctica especial**, también denominada **específica**, es aquella que estudia los métodos y prácticas aplicados para la enseñanza de cada campo, disciplina o materia concreta de estudio. En este sentido, establece diferenciaciones entre los métodos y prácticas empleados para impartir conocimiento, y evalúa y determina cuáles serían los más beneficiosos para el aprendizaje del alumnado según el tipo de materia. Por ejemplo, la didáctica especial entiende que los métodos y dinámicas para enseñar disciplinas tan dispares como el lenguaje, las matemáticas, o la educación física deben partir de principios de abordaje distintos.

Es decir, que la Didáctica es aquella rama dentro de la Pedagogía que se especializa en las técnicas y métodos de enseñanza destinados a plasmar las pautas de las teorías pedagógicas. Per se es una disciplina científico pedagógica cuyo foco de interés resultan ser todos los elementos y procesos que intervienen en el proceso de aprendizaje de una persona.

Ocupada en como transmitirle de manera eficaz los conocimientos a los alumnos

A la didáctica la ocupa especialmente el estudio de las formas más efectivas y satisfactorias en las que los profesores pueden transmitir a los alumnos los conocimientos.

Dentro de la educación, la didáctica resulta ser una herramienta esencial porque justamente aporta herramientas a los educadores para que enfrenten al proceso de enseñanza con una mayor seguridad y garantía que saldrá bien y que se podrán cumplir los propósitos planteados.

Corrientes internas

Ahora bien, debemos destacar que como en muchos otros ámbitos de la vida, en la didáctica también hay diferentes visiones y propuestas para garantizar el aprendizaje.

Hay algunas que proponen que el maestro es la fuente de saber y que el alumno debe recibir de manera pasiva los conocimientos; por otro lado, hay otras que buscan una mayor participación por parte del alumnado, fomentando que participen activamente en su educación a través de la realización de preguntas, por ejemplo.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Si bien cada uno de ellos puede resultar más exitoso en algunos contextos que en otros, debemos decir, que la segunda propuesta es la que más adeptos ha cosechado en la actualidad porque justamente se propone escuchar más a los alumnos y que éstos al sentirse oídos se comprometan más con el proceso educacional.

Ahora bien, no podemos soslayar una cuestión vinculada a esta última propuesta y que tiene que ver con el hecho que al depositarse una mayor responsabilidad en el alumno, al maestro, se le alivia la carga de los efectos del proceso.

Es habitual que se cargue las tintas sobre los profesores, especialmente cuando los resultados no son buenos, pero debemos decir que los alumnos también tienen su parte en este procedimiento que es tan crucial como el que desempeñan los maestros y por ello es importante que así también se tome.

Por otra parte, la didáctica es una disciplina que se encuentra estrechamente asociada a otras disciplinas pedagógicas tales como la organización escolar y la orientación educativa y que se encuentra en la búsqueda de fundamentación y regulación, tanto de los procesos de aprendizaje como de enseñanza.

El acto didáctico se encuentra compuesto por los siguientes elementos: docente (el profesor), discente (el estudiante o alumno), contexto de aprendizaje y currículum.

Por otra parte, la didáctica puede ser entendida como pura técnica, ciencia aplicada, teoría o ciencia básica de la instrucción. Y respecto de los modelos didácticos nos podemos encontrar con teóricos (descriptivos, explicativos y predictivos) o tecnológicos (prescriptivos y normativos).

Así como el mundo evolucionó en casi todos sus órdenes, la educación no se quedó al margen de esta evolución y entonces sus modelos didácticos han sido objeto de actualización conforme a los tiempos vigentes.

En el principio nos encontramos con el modelo tradicional que se centraba en el profesorado y los contenidos únicamente y sin prestar demasiada atención en cuestiones como ser los aspectos



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

metodológicos, contextos y la situación particular de los alumnos, en tanto, con el correr de los años y la progresiva evolución se alcanzó un sistema de modelos activos que antes que nada promueve la comprensión y la creatividad mediante el descubrimiento y la experimentación personal de los fenómenos. Es decir, más que nada este modelo pretende desarrollar las capacidades de autoformación.

Por su parte, las ciencias cognitivas le han aportado a la didáctica una mayor apertura y flexibilidad a sus modelos.

Actualmente nos encontramos con tres grandes exponentes de referencia: el modelo normativo (se focaliza en el contenido), incitativo (se centra en el alumno) y aproximativo (focalizado en la construcción del saber por parte del alumno).

Secuencia Didáctica

Para que el proceso educativo sea eficaz es necesario establecer estrategias útiles de enseñanza-aprendizaje. Una de estas estrategias es la secuencia didáctica. Podemos definirla como el conjunto de actividades diseñadas por el docente para que los alumnos adquieran conocimientos y competencias. Para que esto sea posible es necesario organizar una serie de apartados formativos encadenados y con un hilo conductor coherente que los unifique.

Ejemplo práctico

Un docente aborda el tema del espacio urbano. La secuencia didáctica podría comenzar con una introducción general sobre las ciudades y sus características. En un siguiente apartado, se podría realizar un recorrido urbano y que el docente explicara las distintas áreas de la ciudad. Por último, los alumnos tendrían que dibujar un plano con el recorrido realizado y señalar en él las zonas más destacadas. Con estas tres actividades se habría elaborado una secuencia didáctica y en ella habría tanto aspectos teóricos como prácticos.

¿Cuál es la finalidad de una secuencia didáctica?

El objetivo es ordenar y guiar el proceso de enseñanza. En líneas generales, el docente explica un tema, luego se desarrolla un contenido y finalmente se intenta que el alumno ponga en práctica lo



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

que ha aprendido. En términos pedagógicos, la secuencia didáctica se divide en tres apartados: apertura, desarrollo y cierre.

Desde la apertura, el docente debe intentar motivar al alumno en el aprendizaje. Con el desarrollo de la secuencia didáctica se informa y describe el tema en cuestión. El cierre de la secuencia consiste en sintetizar y reiterar los contenidos y todo ello se acompaña de una evaluación sobre los conocimientos adquiridos.

¿Qué debe incluir una secuencia didáctica?

En primer lugar, la secuencia didáctica se plasma en un documento y en el mismo deben aparecer una serie de datos (nombre del docente, la materia y el nivel educativo al que va dirigido). Por otro lado, en el documento de la secuencia el docente deberá incluir información sobre el número de clases previstas, las actividades a realizar, los materiales didácticos necesarios y la evaluación de los contenidos.

Además de los contenidos propiamente académicos estructurados, es necesario que se incluyan una serie de competencias educativas que deben ser alcanzadas por parte de los alumnos.

Educar por competencias quiere decir que en el proceso de aprendizaje el alumno debe aprender ciertas habilidades, como aprender a razonar, relacionar ideas o adquirir valores. En este sentido, una secuencia didáctica tiene que incorporar conocimientos teóricos y, paralelamente, una serie de destrezas.

Programación Didáctica

El concepto de programación didáctica proviene del campo de la educación y se refiere al fenómeno mediante el cual los educadores de diferentes niveles y tipo programan u organizan la didáctica del hermoso proceso de enseñanza y aprendizaje. La programación didáctica es justamente poner de manera ordenada y significativa (es decir, con un sentido lógico) los conocimientos, las tareas y actividades a realizar, los objetivos a cumplir, los recursos a usar y otros datos. Todos ellos en conjunto permiten tener una visión más clara del proceso de enseñanza y analizar de mejor modo los resultados a medida que estos se vayan obteniendo.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Cuando hablamos de didáctica estamos haciendo referencia a aquel proceso que representa la enseñanza y el aprendizaje entendidos como dos fenómenos correlativos y necesarios uno de otro. A través de la didáctica (que en griego quiere decir justamente 'enseñar'), el profesional de la educación puede establecer lazos entre los diferentes tipos de conocimientos y buscar los mejores métodos para hacer de ellos un cúmulo de datos o informaciones accesibles y aprehendibles para el alumno. La didáctica es, en otras palabras, el modo mediante el cual el docente elabora estrategias que utilizará en el proceso de enseñanza para asegurar el aprendizaje de los individuos que cumplan el rol de educandos o estudiantes.

La programación didáctica es entonces el proceso mediante el cual se programa a largo, mediano y corto plazo el modo en que esos elementos didácticos serán estructurados, ordenados y organizados a lo largo del ciclo lectivo correspondiente. Por lo general, la programación abarca todo un ciclo lectivo que normalmente dura alrededor de nueve meses. Es por esto que una buena programación didáctica requiere tener en cuenta un sinnúmero de variables que puedan ajustarse a las circunstancias específicas del momento, de los alumnos, del propio docente, del establecimiento, etc.

Unidad Didáctica

A instancias de un contexto de enseñanza, este concepto refiere a un espacio ordenado y planificado de aprendizaje, empleada generalmente en los primeros niveles educativos, como ser educación infantil y educación primaria y se emplea como una especie de medio de planificación en el cual se asentará lo que se irá haciendo durante un lapso determinado de tiempo, con la intención final y última de garantizar una planificación científica y sistematizada de todo aquello que se irá haciendo en el aula de la escuela.

La Unidad Didáctica es un modelo de aprendizaje que se encuentra fundamentalmente ligado a las teorías constructivistas, que como sabemos siguen la corriente del constructivismo la cual afirma que el conocimiento humano de todas las cosas es un proceso mental del individuo que se desarrolla de manera interna y conforme el individuo interactúa con su entorno.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

En tanto, la misma está comprendida por los siguientes elementos: objetivos didácticos (la enunciación de las capacidades que deberá alcanzar el alumno al fin de la unidad y que deberán ser coherentes con los objetivos generales y referenciales), contenidos (aquellos saberes organizados de manera armónica y que se enuncian como conceptos, procedimientos y actitudes), actividades (aquellos medios que permitirán lograr los objetivos previstos: recolección de ideas, actividades introductorias, de desarrollo, de síntesis y de expresión) y evaluación (de los resultados obtenidos).

Suelen abarcar un tiempo quincenal, aunque mayormente se adaptan a aquellas necesidades de tiempo que exija el grupo en cuestión.

Adaptación curricular

El proceso de aprendizaje que cualquier alumno emprende en la etapa escolar tiene una huella importante a lo largo de toda su vida puesto que a mayor nivel de formación, más opciones de empleo tiene esa persona en su etapa adulta pero también, más conocimiento tiene en la toma de decisiones. En un aula existen muchos alumnos que cursan un mismo curso, sin embargo, cada alumno es una persona única e irrepetible.

En la premisa de personalizar la educación a las necesidades del estudiante

Por tanto, uno de los grandes objetivos de la educación es la personalización de la enseñanza a través de la adaptación curricular que permite integrar de forma natural las diferentes necesidades especiales que pueden tener los alumnos con problemas de adaptación. De esta forma, a través de la adaptación curricular, es posible adaptar el contenido de una materia por ejemplo, al nivel de un alumno que tiene una necesidad especial con el objetivo de cumplir un reto concreto.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

De esta forma, la enseñanza se humaniza todavía más al tener en cuenta las limitaciones del alumno y no hacer de estas limitaciones un obstáculo insalvable sino que es posible buscar la forma de potenciar esas capacidades a través del método adecuado.

Reforzando las cualidades para mejorar la confianza y autoestima

A través de la adaptación curricular se parte de la premisa fundamental de que todo alumno tiene un talento, por tanto, debe de buscarse la forma de reforzar la autoestima de ese alumno adaptando el aprendizaje a sus necesidades. Esta adaptación curricular es realmente compleja si tenemos en cuenta que el número de profesores que hay en un centro educativo es mucho menor que el número de alumnos y que además, el tiempo es limitado pero los recursos materiales también lo son.

Diversidad en el aula, desafíos y el papel del maestro

No siempre la práctica integra a la perfección lo que sería ideal en la teoría para que todo alumno sea feliz en su etapa escolar, se sienta valorado y capaz, sin compararse con los demás compañeros del aula. Y a su vez, para que todo profesor cuente con todos los recursos necesarios para afrontar de la forma más efectiva posible su trabajo como docente. Ser profesor es ser todo un maestro de vida en tanto que el profesor también imparte valores.

La adaptación curricular es una estrategia eficaz para atender a la diversidad del aula. El sistema educativo debe poder ofrecer soluciones a los problemas concretos a los que se enfrenta el alumno con necesidades especiales en su día a día.

Especial

Se llama especial a aquellos objetos, individuos o condiciones que se consideran singulares o particulares en relación con la mayoría.

Son especiales aquellas cosas o entidades que se consideran individual o socialmente distintas de la mayoría, con un valor agregado único que otras no poseen, ya sea por cuestiones personales, culturales o de otra índole.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Es especial algo que es adecuado o propio para algún efecto en específico, aquello que tiene un fin concreto por sobre otros, lo que se distingue de los conjuntos mayoritarios como perteneciente a una clase distintiva.

Existen distintas formas y causas por las cuales se clasifica a algo como especial. El caso más común es referirse a lo que es especial para uno o para un grupo. Esta categorización tiene una relación intrínseca con el valor emocional o subjetivo de un objeto, como puede ser un juego, una prenda o un recuerdo de la infancia, una relación que se sostiene con una persona, un momento en la vida de una persona, un lugar o un pensamiento. En este sentido, lo especial es determinado de manera individual o grupal, pero no tiene una correspondencia objetiva ni tampoco con una perspectiva mayoritaria. Lo que es especial para uno no lo es para otro.

Otra forma de referirse a cosas o entidades especiales es cuando en diversos ámbitos institucionales se las clasifica como tales. Por ejemplo, unidades especiales de la milicia, de la policía o de alguna organización local o nacional. Esta distinción supone que son mejores o más especializadas para un fin que el resto y, por ende, disponen de un valor agregado a ser considerado por sobre la mayoría. Una unidad especial puede, por ejemplo, dedicarse a la resolución de conflictos entre dos naciones o de investigaciones criminalísticas.

También se le llama comúnmente especial a las necesidades o capacidades que poseen determinado grupo de personas, ya sea por sufrir discapacidades físicas o intelectuales, o bien, por tener características psíquicas o personales que las distinguen del resto, como puede ser un niño superdotado o autista.

Educación Especial.-

La educación especial es la que tiene como destinatarios a alumnos considerados "especiales", ya sea por que poseen superdotación o discapacidades intelectuales, psíquicas o físicas.

Se entiende por educación especial a la que comprende todo escenario o situación pedagógica que apela a compensar necesidades o aspectos inusuales o particulares de los educandos, ya sea por que éstos son considerados superdotados o con algún don o talento individual, o bien, porque padecen de limitaciones o discapacidades que demandan una enseñanza distinta.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Cuando se trata de alumnos superdotados o con algún talento especial, la educación estará dedicada a fortalecer y estimular esos aspectos mediante, por ejemplo, el trabajo con agentes estimulantes como juegos de ingenio, puzzles, crucigramas, instancias de creatividad empleando instrumentos musicales o fomentando la escritura y muchas otras alternativas.

En el caso de aquellos considerados discapacitados, la educación dependerá de las condiciones de limitación propias de cada individuo. Por ejemplo, en el caso de un niño ciego, sordo o sordomudo, las prácticas de enseñanza diferirán, buscando acercarlo al aprendizaje a través del uso de técnicas que estimulen los otros sentidos. Esto también puede darse en casos de alumnos paralíticos o cuadripléjicos, que requerirán de un reconocimiento particular de su cuerpo y su identidad. En el caso de discapacidades intelectuales, a menudo el empleo de juegos e instancias recreativas fomentarán el desarrollo de la psiquis.

A menudo, el niño superdotado, tanto como el discapacitado, requieren de una integración especial con el resto de los alumnos y con la sociedad toda, ya que por ser diferentes pueden considerarse discriminados o auto-marginarse. Es esta también una principal misión de la educación especial en términos de mejorar los lazos del individuo con su entorno.

La educación especial es una práctica tan difundida y estudiada en todo el mundo que de hecho existen carreras universitarias particularmente orientadas a formar docentes en este tipo de enseñanza y didáctica.

Educación Formal

La educación es uno de los pilares más importantes en el desarrollo de la personalidad. La educación es sinónimo de cultura, de formación y de tener no solo más opciones de encontrar un empleo vocacional sino que estudiar también es sinónimo de tener mejor criterio para tomar una decisión determinada. La formación formal remite a la formación reglada a través de la que el alumno realiza unos trámites determinados hasta obtener el título final.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Estructura de la Educación Formal

La formación reglada se inicia en la incorporación del niño a la etapa académica y finaliza al obtener el título universitario. La formación reglada está marcada por un calendario de estudios en el que quedan fijados los días de clase (periodo lectivo) y también, el periodo de descanso propio de las vacaciones de Navidad o verano.

La educación reglada es aquella que cuenta con una organización y planificación de acuerdo al cumplimiento de unos objetivos concretos en cada curso académico. Por ejemplo, en cada materia o asignatura existe un calendario de temas que tratar de una forma cronológica a lo largo del curso. El profesor evalúa a los alumnos en su nivel de conocimientos de cada tema a través de la realización de un examen o la realización de un trabajo. El método de evaluación también varía dependiendo del curso de académico.

Reglas claras y transparentes en el ámbito educativo

En la educación reglada existe un calendario, y por tanto, existen unas fechas concretas que se deben de cumplir. Por ejemplo, los alumnos reciben sus notas en un periodo concreto. Los alumnos acuden a clase y reciben las enseñanzas de un profesor que es quien tiene la autoridad en el aula. En la educación reglada también existe un criterio en relación con el número de alumnos que puede haber en cada clase.

Establecimientos dedicados con el objetivo de aprender

Uno de los objetivos de la educación formal es el desarrollo personal del alumno a través de la formación en distintas materias. La enseñanza formal se lleva a cabo en el contexto de los centros académicos de enseñanza oficial. Por ejemplo, en colegios, escuelas y universidades.

La educación formal se basa en el cumplimiento de un programa, con unos objetivos pedagógicos concretos, unos métodos de evaluación determinados. Además, la adaptación curricular también muestra la importancia de adaptar la enseñanza a las necesidades de cada alumno.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Educación a Distancia

La formación es uno de los pilares más importantes para el desarrollo profesional de una persona, pero además, el conocimiento también es esencial para el desarrollo personal si tenemos en cuenta el dicho que afirma que "el saber no ocupa lugar". Durante mucho tiempo, la enseñanza presencial fue la modalidad practicada como método pedagógico. Sin embargo, la llegada de las nuevas tecnologías también ha dado paso a nuevas formas de enseñanza.

Una comodidad basada en organizar los horarios propios

Por ejemplo, la formación online o la educación a distancia que ofrece una comodidad añadida al alumno en tanto que puede estudiar desde su propio hogar, programarse sus horarios de estudio y adaptar éstos horarios a su rutina personal. La educación a distancia es especialmente recomendada para algunos periodos, por ejemplo, para conciliar el trabajo con la formación.

Ideal para aquellos que saben comprometerse

La formación a distancia es especialmente recomendable para aquellos alumnos que tienen una elevada motivación intrínseca, es decir, con capaces de cumplir con el compromiso que se han marcado pero sin tener que recibir constantemente las indicaciones de un profesor. La educación a distancia es aquella en la que el alumno puede estudiar y formarse sin acudir a un aula concreta en la que se encuentre con otros compañeros de clase (algo que ocurre de forma lógica en la enseñanza presencial en la que el alumno debe de asistir a clase y justificar su ausencia en caso de faltar). La formación a distancia es especialmente positiva para potenciar habilidades personales tan importantes como la autodisciplina, la fuerza de voluntad, ser proactivo, la autonomía en la toma de decisiones...

Un maestro está presente a un clic de distancia, en cuanto hay etapas presenciales

En la formación a distancia, los alumnos cuentan con un tutor que es quien ejerce de guía y responde a todas las consultas vía correo electrónico y a través de una plataforma online. La educación a distancia sí tiene algunos requisitos presenciales, como por ejemplo, la realización del examen. Por otra parte, de una forma optativa, el alumno también puede asistir a algunas tutorías presenciales (pero es su decisión acudir o no hacerlo).



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Uno de los requisitos de la educación a distancia además de la flexibilidad en los horarios de estudio, es también, la integración de las nuevas tecnologías. La educación a distancia no es más sencilla que la formación presencial, simplemente, se trata de una metodología diferente utilizada con el mismo fin: que el alumno adquiera nuevas competencias y se forme en una materia en concreto.

Educación Elemental

En materia de educación formal, se conoce como educación elemental a la educación primaria que se imparte en los establecimientos educativos especializados en este nivel. La misma consiste en la enseñanza a los alumnos de actividades básicas como leer, escribir, realizar cálculos elementales y la aprehensión de conceptos culturales que se consideran primordiales para el correcto desenvolvimiento de la persona en la sociedad.

La educación elemental, también denominada como primaria, enseñanza básica o estudios básicos, se ubica después de la enseñanza infantil y antecede a la educación secundaria, y procura especialmente ser una formación común que acompañe el desarrollo del individuo en todo sus niveles, físico, emocional y psíquico, aportándole por supuesto conocimientos básicos y esenciales.

Cabe destacarse que la misma es un estadio educativo obligatorio en todo el planeta.

A la misma, el alumno accede entre los cinco y seis años y se extiende por seis años consecutivos, finalizando a la edad de 12 años. En todo el mundo es necesario haber aprobado la educación primaria para poder continuar con el nivel educativo siguiente que es el secundario.

El colegio, escuela, es el establecimiento en el cual se imparte la misma y al cual asisten los alumnos para ser aleccionados, en tanto, serán los maestros de las diversas materias los encargados de enseñar a los estudiantes los tópicos de sus asignaturas de acuerdo a lo que indica el programa de estudios correspondiente.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

La aprobación de cada grado, como se denomina a los niveles internos de la educación elemental, se logra habiendo aprobado satisfactoriamente al mismo a través de evaluaciones orales u escritas, según corresponda.

Si bien cada país dispone de un programa que se ajustará a su realidad histórica y cultural, algunos de los contenidos se encuentran estandarizados, entre ellos: introducción al abecedario, la fonética y las reglas de conformación de las palabras, entrenamiento de la dicción del alumno, acercamiento de las matemáticas básicas para que el estudiante pueda reconocer las cantidades y los números, instrucción cívica, que implicará la enseñanza de los distintivos patrios y de la identidad de nación, entre otros.

Educación Inicial

La educación es sin lugar a dudas el proceso más importante, en materia de socialización y de aprendizaje, que afecta a las personas. Se lleva a cabo en instituciones especializadas y en lo que respecta a la formación básica de un individuo debe ser obligatoria en cualquier parte del mundo. Porque la educación abre puertas como se dice popularmente, pero también, su ausencia o una deficiencia educativa pueden implicar un crucial problema a la hora del acceso a las oportunidades de desarrollo y progreso de una persona.

En tanto y como consecuencia de lo expuesto es que la educación resulta ser una parte fundamental de la vida de una persona y se extiende desde temprana edad hasta la juventud, incluso, quien así lo decida puede continuarla más allá de los tiempos obligatorios.

Servicio educativo brindado a la población infantil que tiene entre 45 días y cinco años

La educación inicial consiste, como ya su denominación lo anticipa, en el comienzo del proceso educativo y entonces como tal tiene la misión de brindar el servicio educativo a la población infantil que tiene entre 45 días de vida y hasta los cinco años.

La educación inicial corresponde al ciclo formativo previo a la educación primaria obligatoria y que comienza normalmente a la edad de seis años.

Muchos también la denominan educación preescolar.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

El niño desarrolla habilidades psíquicas y físicas que serán fundamentales en su desarrollo futuro. Este momento de la vida es importantísimo porque el niño desarrolla habilidades psíquicas y físicas que con una adecuada formación serán fundamentales en su desarrollo futuro.

Basada principalmente en el juego

Debemos destacar que la educación inicial se basa principalmente en lo lúdico, es decir, coloca al juego en el centro de la escena y como atractivo fundamental para que los niños se comprometan. Desde el juego se intentará formar al alumno en todos los campos del conocimiento como ser lengua y literatura, ciencias, matemáticas, música, educación física y por supuesto brindar un acercamiento a la escritura y la lectura, dos cuestiones fundamentales en el proceso educativo.

Atender demandas afectivas y brindar contención social

Pero además de lo estrictamente curricular la educación inicial, debe comprometerse con otras áreas que también afectan a los alumnos de esta edad y por ello es que deberá atender también además de las demandas de conocimiento, las afectivas y ser una contención social efectiva para niños pequeños y en etapa de crecimiento.

Es importantísimo para lograr los objetivos propuestos que la escuela de este nivel trabaje en conjunto y en sintonía con los padres de los alumnos.

Educación Básica

Se puede decir fácilmente que la educación básica es la educación más importante que un individuo recibe ya que es aquella que le permite obtener los conocimientos elementales a partir de los cuales profundizar su sentido intelectual y racional. La educación básica es parte de lo que se conoce como educación formal, es decir, aquel tipo de enseñanza que está organizada en niveles o etapas, que tiene objetivos claros y que se imparte en instituciones especialmente designadas para ello (escuelas, colegios, institutos). Si bien también es posible que un niño reciba los conocimientos básicos de un tutor o incluso de su propia familia, la escuela es siempre la mayor responsable de transmitir a la mayor parte de la población lo que se considera como conocimientos elementales y necesarios.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Podríamos señalar como elementos más distintivos de la educación básica dos tipos de conocimientos: por un lado, aquellos que tienen que ver con el desarrollo de las capacidades lectocomprensivas, es decir, leer y escribir. Por otro lado, la educación básica o elemental también se dedica a la enseñanza de las operaciones matemáticas básicas como la suma, la resta, la multiplicación y la división. Se considera que a partir de esta combinación primaria de conocimientos, la persona puede comunicarse mucho mejor con el resto de la sociedad, así como también a desarrollar sus capacidades intelectuales y lógicas.

La organización de la educación básica varía de país en país e incluso en algunos lugares no es igual la educación básica pública a la educación básica privada. En términos generales, la educación básica o elemental comienza alrededor de los seis años y dura hasta aproximadamente los doce o los trece años del niño, momento en el cual debe comenzar con la educación secundaria en la cual los conocimientos son mucho más específicos y están más claramente divididos en áreas (por ejemplo, en lugar de ser ciencias sociales hay historia, educación cívica, filosofía, geografía, etc.). En la mayoría de los países la educación básica es obligatoria y universal, lo cual significa que no depende de instituciones como la Iglesia (aunque pueden existir colegios privados que sí) sino que es organizada y llevada a cabo por el Estado, lo cual le da un sentido mucho más democrático e integrador.

Educación Artística

El concepto de educación artística designa en el campo educativo a la enseñanza, y al consecuente aprendizaje por parte del alumnado, de las diversas modalidades del arte entre las que debemos incluir: el arte plástico o pintura, la música y la expresión corporal.

Incluidas en la formación básica

Ya desde la escuela inicial y luego la formación básica y obligatoria, primaria y secundaria, ofrecen dentro de sus programas una formación artística. Los alumnos se encuentran con materias específicas de pintura y dibujo y asimismo de música en las que se les enseñarán los principios básicos de las mismas, la historia y por supuesto los incentivarán en la práctica.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

En el caso puntual de la pintura y el dibujo, el maestro, propone al alumno que se manifieste realizando creaciones personales y que normalmente se orientan a una temática puntual.

Y en el caso de la música es habitual que además del aprendizaje teórico, el maestro de música les enseñe a los alumnos a interpretar algún instrumento musical, siendo la flauta dulce el más recurrente, especialmente por la sencillez que implica su traslado a la clase.

Ayuda a canalizar inquietudes emocionales y contribuye en el desarrollo cultural del alumno
Cabe destacarse que la educación artística es muy relevante en la formación general porque por un lado le ayudará a la persona a canalizar sus inquietudes a través de la expresión artística, en la manera que escoja, música, pintura, corporalmente, entre otras. Y por otra parte, el aprendizaje en este sentido contribuirá en el desarrollo cultural e intelectual del alumno.

Porque la idea primordial de la educación artística es que los alumnos logren los conocimientos y las habilidades correspondientes de cada caso.

Una manera de descubrir tempranamente inclinaciones artísticas, de alejar los vicios y mejorar la comunicación con los otros

Asimismo en la educación artística el estudiante podrá identificar sus habilidades y la potencialidad a la hora de desarrollar tal o cual arte. Muchos alumnos justamente descubren en esta materia su pasión por la pintura, por la música o por la expresión corporal, por ejemplo.

Tampoco podemos soslayar ni dejar de lado que así como la actividad física y el deporte, ayudan a la hora que los jóvenes se mantengan alejados de los vicios, también, la expresión artística puede erigirse en un buen timón a la hora de ordenar a los jóvenes y también mantenerlos alejado de las malas costumbres.

Y ni hablar de la importancia que este tipo de expresión ostenta a la hora de la interacción y la comunicación con los otros. Sin dudas, la facilita, ya que el expresarse siempre desinhibe.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUÍA DE APRENDIZAJE

Unidad 2

Elementos de la Didáctica y teorías aplicadas

La didáctica ocupa un sitio central entre la educación y la enseñanza, aparece en este momento como una ciencia aplicada al estudio de la enseñanza.

La didáctica por lo tanto es la ciencia de la educación que estudia los procesos de enseñanza aprendizaje, ya que, trata de conseguir el desarrollo armónico y completo del ser humano. Por lo que, la didáctica tiene como objeto propio la educación intelectual.

Didáctica general es aquella que se ocupa de la enseñanza de cualquier contenido a cualquier sujeto mediante cualquier tipo de recursos o medios.

Además de la didáctica general cuyos procedimientos se pueden aplicar a todos los procesos de enseñanza formal y no formal, existen tantas didácticas específicas como disciplinas académicas.

Perspectivas o Enfoques de la Didáctica

Técnica: racionalista, técnicocientífica, empíricoanalítica, se basa en la aplicación de la técnica y busca una base científica.

Práctica: se fundamenta en la sociología, antropología. La variable fundamental de este enfoque es el contexto, construye la teoría a partir de la realidad práctica. Perspectiva naturalista, enfoque directo de relaciones entre el medio y el comportamiento.

Sociocrítica: tiene un fuerte componente ideológico, trata de conseguir que los profesores generen sus propias teorías investigando cooperativamente. Busca la emancipación social, valores crítico-ideológicos, metodología de tipo colaborativo, el alumno tiene un papel activo

Emergente: tres aspectos (profesionalidad, indagación y complejidad) Características: el aprendizaje es más importante que la enseñanza, aprende a aprender, desarrollo de las inteligencias múltiples, de la intuición y la creatividad, visión ecológica, interculturalidad, etc.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Teorías didácticas

La didáctica tiene un carácter teórico, práctico y normativo, una teoría debe ser coherente generalizable, aplicable y efectiva. Las teorías pueden predecir, describir y explicar los fenómenos de la realidad.

Teorías del aprendizaje

Las actuales teorías de aprendizaje poseen raíces que se extienden ampliamente en el pasado. Los problemas con los que los teóricos e investigadores actuales luchan no son nuevos, sino simples variaciones de un tema interminable: ¿De dónde proviene el conocimiento y cómo la gente llega a saber? Dos posiciones opuestas sobre el origen del conocimiento han existido por siglos (el empirismo y el racionalismo) y todavía está presente en diversos grados en las teorías actuales del aprendizaje. A continuación, se presenta una breve descripción de estos puntos de vista, como una plataforma para comparar las perspectivas "modernas" del aprendizaje, es decir, la conductista, la cognitivista y la constructivista. El empirismo o asociacionismo, ve a la experiencia como la fuente primaria del conocimiento (Schunk, 1991). Esto significa que los organismos nacen básicamente sin conocimiento y todo se aprende a través de interacciones y asociaciones con el ambiente. Comenzando con Aristóteles (384 - 322 A.C.). Los empíricos han abrazado la postura de que el conocimiento se deriva de las impresiones sensoriales. Estas impresiones cuando se asocian contiguamente en el tiempo y/o en el espacio pueden unirse para formar ideas complejas. Por ejemplo, la idea compleja de un árbol, como lo ilustra Hulse, Egeth y Deese (1980), puede construirse a partir de ideas menos complejas como son las ramas y las hojas, las cuales a su vez, están hechas a partir de las ideas de madera y fibra, y éstas están hechas a partir de sensaciones básicas.

Racionalismo.- El Racionalismo ve al conocimiento como derivado de la razón sin la ayuda de los sentidos. (Schunk, 1991). Esta consideración fundamental de la diferencia entre la mente y la materia se originó con Platón (c. 427 - 347 A.C.), y se refleja en el punto de vista de que los humanos aprenden mediante el recuerdo y el "descubrimiento" de lo que ya existe en la mente. Por ejemplo, la experiencia directa con el árbol durante la vida de una persona sirve simplemente para revelar aquello que ya está en su mente. La naturaleza "real" del árbol (su verdor, la madera,



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

y otras características), se vuelve conocida, no a través de la experiencia, sino a través de la reflexión sobre las ideas personales acerca de un ejemplo dado de un árbol. A pesar de que los racionalistas posteriores difirieron de algunas otras ideas de Platón, la creencia fundamental permaneció igual: que el conocimiento aflora a partir de la mente. Desde esta perspectiva, los aspectos críticos del diseño de instrucción se centran en como estructurar mejor la nueva información para facilitar (1) la codificación de esta nueva información por parte del estudiante, así como también (2) el recuerdo o evocación de lo que ya se ha aprendido. El empirismo o asociacionismo proporcionó el marco de referencia para muchas teorías de aprendizaje durante la primera mitad de este siglo, y fue en este contexto que el conductismo llegó a ser la perspectiva psicológica líder (Schunk, 1991). Debido que el conductismo era la visión dominante cuando se inició la teoría de la instrucción (alrededor de 1950), la tecnología del diseño de instrucción que se desarrolló simultáneamente, reflejó esa influencia en muchos de sus supuestos y características básicas. Dado que el diseño de instrucción tiene sus raíces en la teoría conductista, luce apropiado que nos ocupemos, en primer lugar, del conductismo.

De corte psicológico: Conductista, cognitivista y constructivista. Podemos Citar:

Conductista.- El conductismo iguala al aprendizaje con los cambios en la conducta observable, bien sea respecto a la forma o a la frecuencia de esas conductas. El aprendizaje se logra cuando se demuestra o se exhibe una respuesta apropiada a continuación de la presentación de un estímulo ambiental específico. Por ejemplo, cuando le presentamos a un estudiante la ecuación matemática " $2 + 4 = ?$ ", el estudiante contesta con la respuesta "6".

La ecuación es el estímulo y la contestación apropiada es lo que se llama la respuesta asociada a aquel estímulo. Los elementos claves son, entonces, el estímulo, la respuesta, y la asociación entre ambos. La preocupación primaria es cómo la asociación entre el estímulo y la respuesta se hace, se refuerza y se mantiene. El conductismo focaliza en la importancia de las consecuencias de estas conductas y mantiene que las respuestas a las que se les sigue con un refuerzo tienen mayor probabilidad de volver a sucederse en el futuro. No se hace ningún intento de determinar la estructura del conocimiento de un estudiante, ni tampoco de determinar cuáles son los procesos mentales que ese estudiante necesita usar. Se caracteriza al estudiante como reactivo a las



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

condiciones del ambiente y no como sucede en otras teorías, donde se considera que asume una posición activa en el descubrimiento del mismo.

¿Cuáles son los factores que influyen en el aprendizaje? Aunque tanto el estudiante como los factores ambientales son considerados como importantes por los conductistas, son las condiciones ambientales las que reciben el mayor énfasis. Los conductistas evalúan los estudiantes para determinar en qué punto comenzar la instrucción, así como para determinar cuáles refuerzos son más efectivos para un estudiante en particular. El factor más crítico, sin embargo, es el ordenamiento del estímulo y sus consecuencias dentro del medio ambiente.

¿Cuál es el rol de la memoria? La memoria, tal como se define comúnmente, no es tomada en cuenta por los conductistas. Aunque se discute la adquisición de "hábitos", se le da muy poca atención a cómo esos hábitos se almacenan o se recuperan para uso futuro. El olvido se atribuye a la "falta de uso" de una respuesta al pasar el tiempo. El uso de la práctica periódica o la revisión sirve para mantener al estudiante listo para responder.

¿Cómo ocurre la transferencia? La transferencia se refiere a la aplicación del conocimiento aprendido en nuevas formas o nuevas situaciones, así como también a cómo el aprendizaje previo afecta al nuevo aprendizaje. En las teorías conductistas del aprendizaje, la transferencia es un resultado de la generalización. Las situaciones que presentan características similares o idénticas permiten que las conductas se transfieran a través de elementos comunes.

Cognitivismo.- A finales de los años 50, la teoría de aprendizaje comenzó a apartarse del uso de los modelos conductistas hacia un enfoque que descansaba en las teorías y modelos de aprendizaje provenientes de las ciencias cognitivas. Psicólogos y educadores iniciaron la desenfaticación del interés por las conductas observables y abiertas y en su lugar acentuaron procesos cognitivos más complejos como el del pensamiento, la solución de problemas, el lenguaje, la formación de conceptos y el procesamiento de la información (Snelbecker, 1983). Durante la pasada década, numerosos autores en el campo del diseño de instrucción han rechazado abierta y conscientemente muchos de los supuestos de los diseñadores de instrucción tradicionalmente conductistas, en favor de un nuevo conjunto de supuestos psicológicos sobre el



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

aprendizaje derivados de las ciencias cognitivas. Sea que se vea como una revolución o como un proceso de evolución gradual, parece que existiera un reconocimiento general que la teoría cognitiva se ha trasladado al frente de las actuales teorías de aprendizaje. (Bednar et al., 1991). Este paso de la orientación conductista (en donde el énfasis se localiza a nivel de la promoción de una desempeño observable del estudiante mediante la manipulación de material de estímulo) hacia una orientación cognitiva (en donde el énfasis se localiza en promover el procesamiento mental) ha creado un cambio similar desde los procedimientos para manipular los materiales presentados por el sistema de instrucción, hacia los procedimientos para dirigir el procesamiento y la interacción de los estudiantes con el sistema de diseño de instrucción (Merril, Kowalis, y Wilson, 1981).

¿Cómo ocurre el aprendizaje? Las teorías cognitivas enfatizan la adquisición del conocimiento y estructuras mentales internas y, como tales, están más cerca del extremo racionalista del continuum epistemológico (Bower y Hilgard, 1981). El aprendizaje se equipara a cambios discretos entre los estados del conocimiento más que con los cambios en la probabilidad de respuesta. Las teorías cognitivas se dedican a la conceptualización de los procesos del aprendizaje del estudiante y se ocupan de cómo la información es recibida, organizada, almacenada y localizada. El aprendizaje se vincula, no tanto con lo que los estudiantes hacen, sino con que es lo que saben y cómo lo adquieren (Jonassen 1991b). La adquisición del conocimiento se describe como una actividad mental que implica una codificación interna y una estructuración por parte del estudiante. El estudiante es visto como un participante muy activo del proceso de aprendizaje.

¿Cuáles factores influyen en el aprendizaje? El cognitivismo, como el conductismo enfatiza el papel que juegan las condiciones ambientales en la facilitación del aprendizaje. Las explicaciones instruccionales, las demostraciones, los ejemplos demostrativos y la selección de contraejemplos correspondientes, se consideran instrumentos para guiar el aprendizaje del alumno. Igualmente, el énfasis se localiza en el papel que juega la práctica con retroalimentación correctiva. Hasta ahora, se pueden observar pocas diferencias entre estas dos teorías. Sin embargo, la naturaleza "activa" del estudiante se percibe muy diferente. El enfoque cognitivo se concentra en las actividades mentales del estudiante que conducen a una respuesta y reconocen los procesos de planificación



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

mental, la formulación de metas y la organización de estrategias (Shuell, 1986). Las teorías cognitivas afirman que las "pistas" o "indicios" ("cues") del ambiente y los componentes de la instrucción por si solos no pueden explicar todo el aprendizaje que resulta de una situación instruccional.

Elementos claves adicionales incluyen la manera como los estudiantes atienden a, codifican, transforman, ensayan, almacenan y localizan la información. Se considera que los pensamientos, las creencias, las actitudes y los valores también influyen en el proceso de aprendizaje (Winne, 1985). El verdadero centro del enfoque cognitivo se localiza en cambiar al estudiante animándolo para que utilice las estrategias instruccionales apropiadas.

Constructivismo.- Los supuestos filosóficos subyacentes tanto en la teoría conductista como en la cognitivista son primordialmente objetivistas, esto es, que el mundo es real y externo al estudiante. La meta de la instrucción consiste en representar la estructura del mundo dentro del estudiante (Jonassen 1991). Ciertos teóricos contemporáneos cognitivos han comenzado a cuestionar estos supuestos objetivistas básicos y están comenzando a adoptar un enfoque más constructivista hacia el aprendizaje y la comprensión: "el conocimiento es una función de cómo el individuo crea significados a partir de sus propias experiencias".

El constructivismo no es un enfoque totalmente nuevo del aprendizaje. Así como muchas otras teorías del aprendizaje, el constructivismo posee múltiples raíces en la óptica tanto filosófica como psicológica de este siglo, especialmente en los trabajos de Piaget, Bruner y Goodman (Perkins, 1991). Sin embargo, en los últimos años, el constructivismo se ha convertido en un asunto de moda en la medida que ha comenzado a recibir mayor atención en un número considerable de disciplinas, incluyendo en el diseño de instrucción (Bednar et al. 1991).

¿Cómo ocurre el aprendizaje? El constructivismo es una teoría que equipara al aprendizaje con la creación de significados a partir de experiencias (Bednar et al. 1991). Aún cuando el constructivismo se considera una rama del cognitivismo (ambas teorías conciben el aprendizaje como una actividad mental), se diferencia de las teorías cognitivas tradicionales en varias formas. La mayoría de los psicólogos cognitivos consideran que la mente es una herramienta de



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

referencia para el mundo real; los constructivistas creen que la mente filtra lo que nos llega del mundo para producir su propia y única realidad (Jonassen 1991a). Así como los racionalistas de la época de Platón, se considera a la mente como la fuente de todo significado, sin embargo, tal como con los empiristas, se considera que las experiencias individuales y directas con el medio ambiente son críticas. Los constructivistas cruzan ambas categorías enfatizando la interacción entre estas dos variables. Los constructivistas no comparten con los cognitivistas ni con los conductistas la creencia que el conocimiento es independiente de la mente y puede ser "representado" dentro del alumno. Los constructivistas no niegan la existencia del mundo real, pero sostienen que lo que conocemos de él nace de la propia interpretación de nuestras experiencias. Los humanos crean significados, no los adquieren. Dado que de cualquier experiencia pueden derivarse muchos significados posibles, no podemos pretender lograr un significado predeterminado y "correcto". Los estudiantes no transfieren el conocimiento del mundo externo hacia su memoria; más bien construyen interpretaciones personales del mundo basados en las experiencias e interacciones individuales. En consecuencia, las representaciones internas están constantemente abiertas al cambio. No existe una realidad objetiva que los estudiantes se esfuercen por conocer. El conocimiento emerge en contextos que le son significativos. Por lo tanto, para comprender el aprendizaje que ha tenido lugar en un individuo debe examinarse la experiencia en su totalidad (Bednar et al. 1991).

¿Cuáles factores influyen en el aprendizaje? Tanto el estudiante como los factores ambientales son imprescindibles para el constructivismo, así como también lo es la interacción específica entre estas dos variables que crean el conocimiento. Los constructivistas consideran que la conducta está situacionalmente determinada (Jonassen, 1991a). Así como el aprendizaje de un vocabulario nuevo se enriquece con la exposición y la subsiguiente interacción con esas palabras existentes en un contexto (contrario a aprender su significado con la ayuda de un diccionario), igualmente es esencial que el conocimiento esté incorporado en la situación en la que se usa. Brown, Collins y Duguid (1989) sugieren que las situaciones realmente coproducen el conocimiento (junto con la cognición) a través de la actividad. Cada acción se ve como "una interpretación de la situación actual basada en la historia completa de las interacciones previas" (Clancey, 1986). Así como los significados de ciertas palabras cambian constantemente de matiz en la comprensión que de ellas tiene el estudiante, igualmente los conceptos cambian evolucionan



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

continuamente con cada nueva utilización que se hace de ellos. Por esta razón es fundamental que el aprendizaje tenga lugar en ambientes reales y que las actividades de aprendizaje seleccionadas estén vinculadas con las experiencias vividas por los estudiantes.

¿Cuál es el papel de la memoria? La meta de la instrucción no es asegurar que el individuo conozca hechos particulares sino más bien que pueda elaborar e interpretar la información. "La comprensión se desarrolla a través de la utilización continua y situacional ... no se cristaliza en una definición categórica" que pueda evocarse desde la memoria (Brown et al. 1989).

Cómo se mencionó anteriormente, un concepto seguirá evolucionando con cada nueva utilización a medida que nuevas situaciones, negociaciones y actividades vayan reformulándolo a formas diferentes, de "textura más densa". En consecuencia, la memoria siempre estará "en construcción", como una historia acumulativa de interacciones.

El cognitivismo.- Es una corriente de la psicología que se especializa en el estudio de la cognición (los procesos de la mente relacionados con el conocimiento). La psicología cognitiva, por lo tanto, estudia los mecanismos que llevan a la elaboración del conocimiento.

La construcción del conocimiento supone varias acciones complejas, como almacenar, reconocer, comprender, organizar y utilizar la información que se recibe a través de los sentidos. El cognitivismo busca conocer cómo las personas entienden la realidad en la que viven a partir de la transformación de la información sensorial.

Para el cognitivismo, el conocimiento es funcional ya que cuando un sujeto se encuentra ante un acontecimiento que ya ha procesado en su mente (es decir, que ya conoce), puede anticiparse con mayor facilidad a lo que puede suceder en el futuro próximo.

Los conocimientos ayudan a que las personas puedan desarrollar planes y fijarse metas, minimizando las probabilidades de experimentar una consecuencia negativa. La conducta de los seres humanos se ajusta a lo cognitivo y a las expectativas de lo conocido.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

El cognitivismo aparece como una evolución de la psicología conductista, ya que intenta explicar la conducta a partir de los procesos mentales. Los conductistas, en cambio, se basaban en la asociación entre estímulos y respuestas.

Los psicólogos cognitivos, por lo tanto, resaltan que, según la forma en que la persona procesa la información y entiende el mundo que la rodea, desarrolla un determinado tipo de conducta. Los seres humanos contrastan las nuevas informaciones con su estructura cognitiva y, a partir de allí, moldean sus acciones.

En la Teoría Completa del Desarrollo Cognoscitivo, desarrollada por el reconocido psicólogo Jean Piaget, se exponen los dos atributos que, en su opinión, representan la inteligencia: la organización, etapas de conocimientos que llevan a diversas conductas en cada situación; la adaptación, que se relaciona con la adquisición de nueva información y el acto de acomodarse a dicha información.

Relación con el constructivismo y el Cognitvismo

Según el paradigma del cognitivismo, el aprendizaje es un proceso que acarrea la modificación de los significados en el interior de la mente, y esto ocurre de manera intencional una vez que una persona interactúa activamente con la información que recoge de su medio. Este punto de vista surgió a finales de la década de los años 60, a modo de transición entre el paradigma del conductismo y las teorías actuales de la psicopedagogía.

Emilia Ferreiro Schiavi, psicóloga y escritora nacida en Argentina en 1936, es una figura importante dentro del estudio y la investigación de la psicología. Al respecto del cognitivismo, señala que se enfoca en la representación mental y, por consiguiente, en las dimensiones o categorías de lo cognitivo, que son la percepción, la atención, el lenguaje, la memoria, el pensamiento y la inteligencia.

Ferreiro también agrega que el cognitivismo suele acudir a diversos enfoques para explicar el proceso del aprendizaje, entre los cuales se encuentra el procesamiento de la información. Por



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

otro lado, es también importante el análisis del modo en el cual los actos son guiados por las representaciones mentales y de cómo éstas se construyen.

En pocas palabras, el cognitivismo es un proceso independiente que consiste en decodificar los significados para adquirir conocimientos a largo plazo y desarrollar estrategias para poder pensar libremente, investigar y aprender, y esto hace que toda materia sea valiosa en sí misma.

El paradigma del constructivismo se desprende de esto, ya que se trata de una forma de entender el aprendizaje como un proceso activo, en el cual cada ser humano construye su propia realidad y sus propias experiencias. Para el constructivismo, cada persona se involucra voluntariamente con otras para aprender y generar el conocimiento, apoyándose de manera fundamental en la retroalimentación para adquirir los contenidos.

Teorías de la enseñanza

Estas están más próximas a la didáctica y intentan explicar cómo se puede hacer para influir en el aprendizaje. Podemos citar:

Teoría Tradicional.- Esta teoría ha tenido su auge en el siglo XIX. En ella el maestro es la base de la enseñanza, organiza el conocimiento, selecciona y prepara la materia que ha de ser aprendida, la presenta a los alumnos para que la aprendan. Se utiliza el castigo para estimular el progreso y evitar toda desviación.

Todo en la vida escolar está planificado y minuciosamente organizado, fruto de esta planificación es el libro de texto, fuera de él no se trabaja nada. Representa un sistema rígido y poco dispuesto a la innovación.

Su representante es Comenio.

Teoría activista o de la escuela nueva.- Teoría surgida a finales del siglo XIX y principios del XX en Europa y América simultáneamente como reacción a la escuela tradicional pasiva. Parte de las necesidades e intereses de los alumnos, de la actividad como método didáctico y del deseo de hacer de la escuela no solo una preparación para la vida sino parte importante de la vida misma. Su representante es John Dewey.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

Escuela tradicional-pasiva	Escuela nueva
1. Base. El programa: acumulación de materias.	1. Base. El niño: evolución de los intereses.
2. Principio: De lo simple (abstracto) a lo compuesto (concreto).	2. Principio: seguir los intereses. Los intereses concretos aparecen primero
3. Enseñanza verbal, colectiva, a nivel del alumno.	3. Enseñanza activa mediante la vida, individualizada, mediante juegos educativos.
4. El maestro enseña al alumno pasivo, impone el ritmo del proceso de aprendizaje.	4. El alumno se autoeduca activamente siguiendo sus impulsos.
5. Disciplina represiva-constricción.	5. Libertad guiada-educación social.

Teoría humanista.- La idea básica del humanismo es la consideración de la persona en primer lugar, reconociendo la libertad y dignidad de todo ser humano y la importancia de la formación como derecho inalienable para el progreso personal y social. La libertad propuesta por Rogers o Fromm no es antiautoritaria, acepta el vínculo de la responsabilidad. La libertad tiene como límites la libertad y la dignidad de los demás.

Las características de una Didáctica Humanista son:

- La consideración de cada ser humano como único y valioso.
- La visión de conjunto de los componentes que constituyen la persona (corporeidad y espiritualidad).
- La visión positiva y optimista de la educación.
- El desarrollo del espíritu crítico, constructivo y de la creatividad
- El aprecio por la maravilla de la naturaleza.
- El deseo de saber y comprender.

Su mayor representante es Carl Rogers.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Transdisciplinariedad.- Teoría científica basada en el principio de la unidad del conocimiento más allá de los límites marcados por cada disciplina o ciencia. La transdisciplinariedad propone mezclar para aprender. Mezclando conocimientos de diferentes procedencias en espacios de intercambio y contraste se llega a un nivel superior. Es una forma de integración del conocimiento científico, de relacionarlo con la teoría, la experiencia y la práctica de la resolución de problemas globales procedentes del mundo real. Han aparecido modernamente disciplinas mixtas, constituidas por aportaciones de más de una ciencia, como la Bioquímica o la Psicolingüística. Incluso la misma didáctica recibe provechosamente influencias psicológicas, sociológicas, antropológicas, filosóficas, procedentes de la teoría de la comunicación, etc.

Características:

- El rigor científico argumental, considerando todos los datos existentes desde todos los puntos de vista posibles.
- La actitud de apertura que incluye la aceptación de la novedad y de lo desconocido, inesperado o incluso imprevisible.
- La tolerancia frente a otras ideas distintas a las propias, aún las opuestas.

Ecoformación.-

Profundización en la educación ambiental para la sostenibilidad de la Tierra. Educación para hacer conscientes a los educandos de su (nuestra) responsabilidad en la viabilidad futura del planeta. Tiene en cuenta aspectos ecológicos, económicos y sociales y busca la integración del ser humano consigo mismo, con su sociedad y con la naturaleza.

La ecoformación se inscribe en el concepto más amplio de formación tripolar ya enunciado por Rousseau. Tres maestros dirigen nuestra educación: los demás (entorno social), las cosas (entorno artificial y entorno físico o natural) y nuestra propia naturaleza personal; tres líneas formativas que participan en nuestro desarrollo a lo largo de la vida: la heteroformación, la autoformación y la ecoformación.

Su representante Edgar Morín.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Modelos didácticos

Un modelo es una representación abstracta más o menos provisional y aproximada de la realidad, un esquema conceptual que implica cierto alejamiento para poder ver esta realidad a distancia. Los modelos sirven para explicar el proceso de enseñanza-aprendizaje, facilitar su análisis, mostrar las funciones de cada uno de los elementos y finalmente, también pretender guiar la acción. Como esquema interpretativo, el modelo didáctico selecciona los elementos básicos de la realidad del proceso de enseñanza-aprendizaje y se basa en una teoría que debe ser comprobada en la práctica.

Modelo clásico.- También se podría denominar modelo tradicional transmisivo. Partiendo de los principios de Herbart, se caracteriza por promover una enseñanza directa que produce un aprendizaje de tipo receptivo, con exceso de verbalismo repetitivo y memorístico. Se centra en el proceso instructivo sin prestar atención a la asimilación del aprendizaje por parte del discente ya que concibe al profesor como sujeto principal del proceso (magistrocentrismo). Todo lo que se ha apuntado acerca de la teoría tradicional se podría repetir aquí.

Su representante es Johann Friedrich Herbart.

Modelo tecnológico.- Herman Frank (1960) consideraba tecnología didáctica un sistema controlado de transmisión eficiente de mensajes didácticos mediante artificios o medios instrumentales, con estrategias bien delimitadas. La tecnología, pues, no se reduce solamente al uso de medios y recursos audiovisuales y tecnológicos sino que incluye una propuesta de funcionamiento de la enseñanza como modelo de racionalización susceptible de tecnificación para su optimización y control.

El proceso didáctico es concebido como algo susceptible de tecnificación y se persigue la eficacia en la consecución de los resultados. Por eso, más que la utilización de artefactos, se caracteriza por seguir un proceso sistémico:

- Definición del problema en términos sistémicos.
- Análisis para generar alternativas.
- Selección de la solución óptima y síntesis.
- Implementación controlada.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

- Evaluación y revisión.

Modelo comunicativo.- Comunicar es poner mensajes en común, entrar en contacto con otros para dar y recibir informaciones; la comunicación pues, es un intercambio de 'significaciones' entre uno o más emisores y uno o más receptores. Destacan en este modelo Rodríguez Diéguez, Titone, Cazden, Medina y de la Torre.

El modelo se basa en la interacción y se fundamenta en las teorías de la comunicación verbal, no verbal. La esencia del acto didáctico es precisamente la: comunicación, así lo han entendido los principales representantes de este modelo.

La interacción cobra la máxima importancia en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. Tanto la interacción maestro-alumno, como con alumnos entre sí.

El modelo informativo es unidireccional con un solo emisor, como una conferencia o una clase magistral.

Emisor ----- mensaje -----Receptor.

En el modelo interactivo se produce una alternancia entre emisor y receptor “Emirec” de tal modo que una intervención determina la otra, y esta a su vez condiciona la siguiente. Se da pues bidireccionalidad con cambio de roles entre emisor y receptor.

El modelo retroactivo representa una síntesis de los anteriores. El profesor aprovecha la intervención del alumno para proponer una nueva pregunta o una nueva intervención suya. Aparece el feedback o retroacción que permite reformular las nuevas intervenciones.

En este modelo se deben considerar los discursos en el aula, el contenido verbal y no verbal de la comunicación y sus funciones. Se estudia el desarrollo de cada acto didáctico desde el punto de vista de la interacción, lo que incluye también el aspecto básico del clima relacional del aula. Se promueve el dialogo sincero y abierto, además se propone:

- Clarificar los objetivos de la comunicación: ¿para que?, ¿por que?
- Obtener información previa sobre los intereses del auditorio



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

- Explorar, observar y escuchar
- Evitar estereotipos
- Valorar el grado de deseo de comunicación del interlocutor
- No interpretar nunca, más bien preguntar lo que no se sepa
- Dar tiempo para la respuesta
- No basarse en suposiciones
- Ser específicos y no general o ambiguo
- Evitar juicios, ironía, valoraciones
- Mostrar coherencia en el mensaje verbal y no verbal
- Recoger y aceptar posibles sugerencias del auditorio
- Concederse permisos para equivocarse

Modelo constructivista.-

El constructivismo, basado en teorías de Piaget, Ausbel, Bruner y Vigotsky, considera que el conocimiento es función de la manera como el individuo crea significados a partir de sus propias experiencias. . Los constructivistas no niegan la existencia del mundo real, pero sostienen que lo que conocemos procede de la interpretación nuestras experiencias. El conocimiento no viene directamente de la percepción de la realidad sino que cada uno construye interpretaciones personales del mundo, basándose en acciones, experiencias e interacciones individuales con el ambiente. Para Piaget, el conocimiento no se forma a partir de la percepción ni de la sensación, sino a través de la acción; no emerge ni del sujeto consciente ni de los objetos ya construidos, sino de la interacción entre ellos.

Modelo Colaborativo.- Ante el individualismo creciente, el modelo colaborativo o cooperativo intenta crear un clima del aula opuesto a la competitividad que promueve unas actitudes solidarias mediante el trabajo del grupo. Se trata de una evolución del modelo comunicativo. Los principales son Cousinet, Johnson, Pujols entre otros. En el caso del trabajo colaborativo, cada equipo es un grupo básico, una célula social y su objetivo es el aprendizaje. Los objetivos del grupo pasan a ser más importantes que los individuales, pero para ello han de ser consensuados en una relación de iguales. El aprendizaje cooperativo, trabajo en equipo en el que todos ganan y nadie pierde, puede ser considerado como aquella situación de aprendizaje en la que los objetivos



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

de los participantes están tan estrechamente vinculados entre sí que cada uno sólo puede conseguir sus objetivos propios si, y sólo si, los demás pueden a su vez conseguir los suyos. Normalmente, el aprendizaje colaborativo no se lleva a cabo en espacios cortos de tiempo como cuando se trata de resolver un ejercicio en grupo, sino que implica el desarrollo a lo largo del tiempo de un trabajo de tal envergadura que sería difícil de abordar con éxito por cada estudiante de forma individual.

La teoría de las inteligencias múltiples de Gardner contempla diferentes tipos de inteligencias: abstracta, social, práctica, emocional, estética y cinestésica. La inteligencia social ha sido recientemente desarrollada por Albrecht (2006). Para este autor, este tipo de inteligencia o competencia consistiría en la capacidad de portarse bien con los demás y conseguir que cooperen. Las competencias relacionadas con las habilidades sociales son:

- Aptitud para trabajar en equipo
- Capacidad de liderazgo
- Adaptación a los cambios y a las nuevas situaciones
- Capacidad de escuchar activamente y valorar las ideas de los demás
- Sensibilidad ante, otros puntos de vista, respeto y tolerancia hacia las personas
- Apertura a otras posiciones, pero firmeza en la defensa de las propias convicciones
- Trabajo en colaboración con personas diferentes
- Aprender a asumir responsabilidades con gusto
- Capacidad de participar activamente en la toma de decisiones
- Capacidad de mediación y resolución pacífica y constructiva de problemas
- Capacidad de comunicación exponiendo las propias ideas en público
- Habilidades sociales, resumidas en una conducta socialmente activa, participativa, constructiva, asertiva y empática

La construcción del conocimiento es un proceso estrictamente personal, de aprendizaje autónomo, pero hay que reconocer las ventajas de la labor de equipo. El aprendizaje cooperativo es un término genérico que podría ser definido como aquel conjunto de métodos y estrategias didácticas, formas de organizar el trabajo académico, dentro y fuera del aula, que promueven la



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

obtención de los objetivos y el desarrollo de las competencias a partir de la interacción con un grupo de iguales.

Unidad 3

Estrategias didácticas en el proceso de enseñanza aprendizaje

Estrategia didáctica.-

Acciones planificadas por el docente con el objetivo de que el estudiante logre la construcción del aprendizaje y se alcancen los objetivos planteados. Una estrategia didáctica es, en un sentido estricto, un procedimiento organizado, formalizado y orientado a la obtención de una meta claramente establecida. Su aplicación en la práctica diaria requiere del perfeccionamiento de procedimientos y de técnicas cuya elección detallada y diseño son responsabilidad del docente.

Implica:

- Una planificación del proceso de enseñanza aprendizaje.
- Una gama de decisiones que el o la docente debe tomar, de manera consciente y reflexiva, con relación a las técnicas y actividades que puede utilizar para alcanzar los objetivos de aprendizaje.

Método.- En su acepción más general significa camino o vía, en educación se refiere al procedimiento o serie de pasos definidos con anticipación que establece pautas y se emplea para alcanzar un propósito educativo. Este se materializa en la consigna de trabajo que se sugiere para cada actividad en un proceso de aprendizaje.

Técnica.- Un procedimiento lógico y con fundamento psicológico destinado a orientar el aprendizaje, lo puntual de la técnica es que esta incide en un sector específico o en una fase del curso o tema que se estudia. Su propósito es brindar al estudiante espacios para que desarrolle, aplique y demuestre competencias de aprendizaje.

Por tanto:

- La técnica se refiere a la orientación del aprendizaje en áreas delimitadas del curso.
- Las técnicas buscan obtener eficazmente, a través de una secuencia determinada de pasos, uno o varios productos precisos.
- Determinan de manera ordenada la forma de llevar a cabo el proceso, sus pasos definen claramente cómo ha de ser guiado el curso de las acciones para conseguir los objetivos propuestos.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Las estrategias de aprendizaje son concebidas desde diferentes visiones y a partir de diversos aspectos. En el campo educativo han sido muchas las definiciones que se han propuesto para explicar este concepto. Según Schmeck (1988); Schunk (1991) “las estrategias de aprendizaje son secuencias de procedimientos o planes orientados hacia la consecución de metas de aprendizaje, mientras que los procedimientos específicos dentro de esa secuencia se denominan tácticas de aprendizaje.

En este caso, las estrategias serían procedimientos de nivel superior que incluirían diferentes tácticas o técnicas de aprendizaje”. Las estrategias de aprendizaje son una guía flexible y consciente para alcanzar el logro de objetivos, propuestos en para el proceso de aprendizaje. Como guía debe contar con unos pasos definidos teniendo en cuenta la naturaleza de la estrategia.

De manera particular las estrategias de aprendizaje en la Educación Inicial deben tener en cuenta las características de la persona adulta. Según Díaz Barriga (2002), hay una gran variedad de definiciones, pero todas tienen en común los siguientes aspectos:

- Son procedimientos.
- Pueden incluir varias técnicas, operaciones o actividades específicas.
- Persiguen un propósito determinado: el aprendizaje y la solución de problemas académicos y/o aquellos otros aspectos vinculados con ellos.
- Son más que los "hábitos de estudio" porque se realizan flexiblemente.
- Pueden ser abiertas (públicas) o encubiertas (privadas).
- Son instrumentos socioculturales aprendidos en contextos de interacción con alguien que sabe más.

Los objetivos particulares de cualquier estrategia de aprendizaje pueden consistir en afectar la forma como se selecciona, adquiere, organiza o integra el nuevo conocimiento o, incluso, la modificación del estado afectivo o motivacional del aprendiz, para que este aprenda con mayor eficacia los contenidos curriculares o extracurriculares que se le presentan. (Cf. Dansercau, 1985; Weinstein y Mayer, 1983). De ahí la importancia de planificar dicho proceso y valorar la gama de decisiones que el equipo docente debe tomar de manera consciente y reflexiva, en relación con las técnicas y actividades que pueden utilizar para alcanzar los objetivos de aprendizaje.



¿A qué responde una estrategia didáctica?

Ahora bien, toda estrategia didáctica debe ser coherente, en primer lugar a la concepción pedagógica que comporta la institución educativa y en segundo lugar, con los componentes de la planificación curricular, específicamente, a los objetivos de aprendizaje y a los contenidos.

Propuesta de Estrategia Metodológica En el área Socio emocional.

Algunos principios que se consideran orientadores para el desarrollo de estrategias didácticas que favorecen la consecución de los propósitos y contenidos propuestos para esta área son:

- Comprende las características del desarrollo afectivo social.
- Aceptar los sentimientos del niño la niño/a sin prejuicios para ayudar a conocerse asimismo.
- Estimular al niño la niña para el logro de una mejor autonomía.
- Brindar oportunidades para escoger, decida, emita, opiniones proponga iniciativas.
- Utilizar sanciones de reciprocidad cuando resulte necesario sancionar su conducta.
- Limitar al mínimo las consecuencias, dando oportunidades para que pueda el o ella misma realizar elecciones.
- Apoyar al niño y la niña en sus posibilidades para que no se desanime.
- Favorece la participación para la construcción y aceptación de normas que regulan el funcionamiento del grupo.
- Comprende las características del desarrollo afectivo social de la niña/o.
- Aceptar los sentimientos del niño y la niña sin prejuicios, para ayudarlo a conocerse asimismo.
- Propiciar el desarrollo relaciones cooperativas entre los niños y las niñas.
- Facilitar el intercambio de opiniones, expectativas, intereses.
- Ayudar para que el grupo coordine puntos de vistas divergentes y resuelve conflictos entre ellos.
- Promover el conocimiento y significado social de los comportamientos, normas y valores básicos de la comunidad.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

- Favorecer el conocimiento respecto de diferentes modalidades culturales que interactúan en la comunidad.
- Actual Coherente con las normas, pautas y valores que se pretende transmitir, teniendo en cuenta que la educación es también modelo de identificación muy importante en edad de tres a cinco años.
- Marca con claridad los límites que contribuyen a dar seguridad y confianza al niño y la niña.

Propuesta de estrategias metodológicas en el área de la comunicación expresión.

La comunicación es entendida como el proceso que posibilita el intercambio significados entre sujetos.

Este proceso se da a través de la utilización de sistemas de representación aplicados a determinado medio y semiótico verbal, gestual, plástico, matemático y musical, etc.

Se reconocen en el niño y la niña la existencia de una etapa comunicativas pre verbal: la sonrisa, el llanto, los movimientos corporales son expresiones de ella estos comportamientos no verbales y otros que aparecen con posterioridad y comprometen procesos más complejos de abstracción y simbolización (el dibujo, el juego) acompaña luego lenguaje verbal e interactúan con el.

Esta área plantea algunos principios que se consideran orientadores para el desarrollo estrategias didácticas para el logro de los propósitos y contenidos propuestos para esta área.

- Brindan al niño y la niña un amplio abanico de situaciones y recursos facilitadores de la expresión y comunicación a través de lenguajes verbales y no verbales.
- Plantear situaciones que favorezcan la interpretación utilización de lenguaje gestual, corporal y plástico.
- Asumir desde el rol docente una actitud abierta, flexible, entusiasta que permita el desarrollo del proceso creativo.
- Crear un clima del misivo, flexible irrespetuoso para que el niño la niña se exprese con confianza y seguridad.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Lenguaje oral.

Con el lenguaje infantil la educadora debe recobrar información (registrada situaciones anteriores diversas) acerca de las competencias lingüísticas del niño y la niña como productor (hablar) ese sector (escuchar), aceptando la lengua de cada uno como punto de partida.

Ofrecer a través de toda la situaciones escolares modelos lingüísticos adecuados no infantilizados, entendibles les para el niño y la niña y que amplíen y desarrollen vocabularios, estructuras y funciones de lenguaje. Frente a los errores del niño y niña que expresa frecuentemente niveles operatorios del pensamiento, la actitud del docente será de registrarlas sin corregir y estimular oportunamente en situaciones significativas para que el niño y la niña el uso correcto de patrones lingüísticos.

Desde una perspectiva pedagógica se le asigna al lenguaje las siguientes acciones:

Cognoscitiva: le permite al niño y niña ordenar sistematizar y categorizar la realidad al referirse a hechos, objetos, situaciones, relaciones y reconstruir el pasado.

Expresivo comunicativo: le permite al niño y niña la libre expresión y comunicación de sentimientos, deseos y experiencias.

Creativa: le permite al niño y la niña desarrollar la creatividad a través del uso e innovador de palabras y estructuras diferentes que no pertenecen a los esquemas lógicos adultos.

Los recursos y estrategias didácticas en el aula.

La variedad de recursos y que el profesor de este ciclo utilizan en el trabajo cotidiano en el aula.

Tres son los que se hallan presentes en todas las secciones.

- 1) El juego en sus múltiples formas.
- 2) Las rutinas.
- 3) La interacción bien con los objetos físicos del entorno o bien con los propios compañeros y con los adultos.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

El juego es un recurso didáctico de primera magnitud en educación infantil. Muy utilizado. (Escuela activa).

Supone una actividad o disposición innata que el niño realiza libremente que tienen un fin en sí mismo (actividad autotética) y que es en general placentero.

En la educación infantil autores como Decroly, Montessori y otros han trazado su metodología en este recurso lúdico.

Su valores pedagógicos han sido resultado desde distintas perspectivas educativas lúdico, creativa, terapéutica, etc. en función de los objetivos, contenidos y de los materiales empleados.

Las rutinas constituyen otro de los aspectos específicos de singular importancia en la escuela infantil, ya que en opinión generalizada los profesionales de educación una de sus más relevantes finalidades es la consecución progresiva de la autonomía por parte del niño, ayudarle a bastarse asimismo, a ser independientes en la elección a determinadas necesidades como:

- Alimentación.
- Saber utilizar los utensilios de comida con habilidad.
- Saber beber en un vaso sin derramar su contenido de agua de una Jara.
- Higiene personal adquisición de control de intereses.
- Lavarse los manos, colgar la toalla, cepillarse los dientes, etc.

Estrategias a Usar en el Aula.

El trabajo Autónomo

El maestro le proporciona a los niños y las niñas estrategias que le ayudan a expresar sus potencialidades.

Favorece la realización de actividades que les permitan conocer sus pensamientos, darse cuenta de sus sentimientos y llevarlos al autoconocimiento que se demuestra en una atención auto dividida, una memoria comprensiva, apreciación de su cuerpo espacio, inteligencia creadora y capacidad perceptiva.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Favores que tus niños y niñas piensen.

Ayuda a tus estudiantes a recordar.

Trabaja con ellos y pregúntales.

Motívalos a que...

Desarrollo de la creatividad.

La creatividad del maestro es promover la inteligencia misma.

Puesto que inteligencias resolver situaciones nuevas, inventar soluciones a problemas, es imaginación. La creatividad no está reservada solamente para algunas personas con talento.

Como maestro o maestra puedes propiciar un clima de libertad en clases que permita que los estudiantes se expresen creativamente.

Crear situación en el aula que tenga que resolverse con los objetos que utiliza los estudiantes diariamente. Pero que sea de distintas formas.

Inicia una historia y que la terminen de manera distinta los estudiantes.

Motiva a los estudiantes a crear ellos mismos las situaciones pedagógicas.

Resolución de conflictos

El maestro o maestra motiva a los niños y las niñas a contar las experiencias vividas en su casa y en su barrio y favorece un ambiente de discusiones y pregunta sobre los sentimientos involucrados.

De la misma manera aprovecha las situaciones que sedan en el aula que pueden reconocer el conflicto, tales como un niño que interrumpe a otro cuando está explicando.

Favorece la mayor libertad de expresión de tus estudiantes tratando de no dirigir su discusión, de manera que ellos y ellas puedan darse cuenta de la consecuencia de cada una de sus acciones.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Habilidades sociales

Para el maestro y la maestra.

Aprovechar cualquier señal de un niño tímido, retraído que no habla y crear las condiciones para que se exprese.

No pierda oportunidades de reconocer el trabajo que esté realizando de manera armoniosa ese niño niña que le gusta llamar la atención en vez de atender su comportamiento negativo.

Aprendizaje cooperativo.

Cada aula es un pequeño mundo donde hay niños y niñas grandes, bajitos, gorditos, alegre, tímidos, muy activos.

Promueve la formación de grupos de pequeños estudiantes, donde se favorecen en todas y todas con el intercambio de sus habilidades.

Herramientas para el aprendizaje significativo.

Aprovecha las experiencias que los estudiantes le cuentan en momentos informales para traerlos al aula y trabajar aspectos de las áreas curriculares.

A los más pequeños, pídeles que te cuenten una historia y copia en la pizarra palabras y frases de la misma.

Promueve juegos para que imiten animales y así se aprenda sus características y conversaciones sobre la comunidad y la familia.

Asumimos esta concepción amplia de toma de decisiones como equivalente la del espíritu crítico.

El espíritu es un cuestionarse siempre, forma parte de uno mismo.

Permite que tus estudiantes se expresen libremente para que puedan conocer sus juicios y sus valores que descienden y que se llegue a elaborar en grupo otros juicios y soluciones.

La autoestima

Reflexiona sobre el impacto que crea la autoestima el reconocimiento, así como la crítica o ironía que hace a tus estudiantes. Es muy importante rescatar el valor que cada persona tiene a su modo y manera que como hemos dicho conforman la riqueza de los seres humanos.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Tipos de estrategias.

Estrategia de recuperación de percepción individual.

La estrategia permite describir los elementos de la vivencia de los niños y niñas, opiniones, sentimientos, nivel de comprensión, se concretizan mediante:

Paseos, excursiones, visitas, encuentro de grupos, juegos, diálogos, experimentación con diferentes texturas, experimentación con diferentes temperaturas, experimentación con diferentes saberes, experimentación con diferentes colores, experimentación con diferentes sonidos, caracterización de los objetos, observación y exploración, juegos simbólicos, etc.

Estrategia de problematización.

En esta estrategia se pone en cuestionamiento lo expuesto, lo percibido, la observación en el entorno y las soluciones propuestas se enfatizan las divergencias a través de debates y discusiones.

El juego espontaneo, debates, diálogos, observación y exploración, juego trabajo.

Estrategia de descubrimiento e indagación.

Es utilizada para el aprendizaje de búsqueda e identificación de formación, a través de diferentes medios en especial de aquellos que proporciona la inserción en el entorno.

Observación exploración, diálogo, clasificación, juegos didácticos, juego de prácticas y aplicación cuestionamientos, indagaciones en el entorno.

Estrategias de proyecto

Proyectos un proceso que conduce a la creación, clasificación o puesta en realización de un procedimiento vinculado a la satisfacción de una necesidad o resolución de un problema se concretizan mediante:

Diálogo, juegos plásticos y de aplicación, juego trabajo, juego en grupos, armar y desarmar objetos, observación, experimentación, exploración, clasificación, etc.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Estrategia de inserción del maestros maestras, alumnos y alumnas en el entorno: se procura que se logre percibir, comprender promover soluciones para los problemas naturales, ambientales y sociales, se concretizan mediante:

Paseos

Visitas

Excursiones

Observación

Exploración

Diálogo, etc.

Estrategias de socialización centrada en actividades grupales.

Le permite al grupo la libre expresión de las opiniones, la identificación de cooperación y solidaridad.

Juegos dramáticos

Juegos simbólicos

Exposiciones

Danzas

El juego de práctica y aplicación

Dramatizaciones, etc.

La lecto-escritura en el nivel inicial

La lectoescritura es crear en el niño y la niña situaciones motivadoras que le permite los mecanismos los adiestramientos gráficos y reducir el esfuerzo del entrenamiento de la lectura y escritura como un trabajo de adiestramiento gráfico y de descubrimiento y afirmación personal que le acompañará durante toda la vida.

Importancia de la lectoescritura.

En los primeros años de la vida en el ambiente familiar y su asistencia al centro maternales el niño y la niña ha adquirido los mecanismos de base del idioma natal y la comunicación, con su ingreso al centro de educación inicial refuerza o amplía los conocimientos y habilidades ya construidos, que le permiten dominar el código lingüístico y su deferente utilización.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Para ello en el centro educativo el niño y la niña debe encontrar estímulos e instrumentos que le permitan elaborar específicas competencias ligadas a subsistemas fonéticos, léxicos semántico, morfosintáctico y textual, que constituyen el sistema lengua y poner a prueba estas competencias en contexto comunicativo distinto y con intencionalidades comunicativas diversas. La construcción de una competencia lingüística compleja y articulada sobre el plano de los habilidades y los usos, se ve favorecida por las específicas elecciones que el centro infantil realiza, teniendo en cuenta el hecho de que el niño y la niña de esta edad sirve de medios expresivos no verbales por lo que el ambiente escolar y la intervención educativa debe estar orientada para utilizar varios códigos (sonoros, gráficos, verbal oral y escrito) observando las peculiaridades y posibilidades de integración del niño y la niña.

Además, estamos consciente de las diferencias socioculturales de los ambientes familiares y su influencia en el desarrollo mirar y dominio y responsabilidad del centro infantil.

En el período de aprendizaje como es el proceso de iniciación a la lectura y escritura que constituye una tarea intelectual compleja. En el caso de la lectura el niño/a debe poseer una edad visual que sea capaz de ver con la realidad objetos tan pequeños como la palabra, percibir las ideas del autor, integradas para utilizarlas, emitir juicio maduración de percepción auditiva, lo que permite discriminar sonidos tan próximos como un fonema. Con a la escritura ésta no es una mera reproducción de gráficos, transmitieron pensamiento, por eso se hace necesario el desarrollo del lenguaje, poseer dominio de la estructuración tan especial.

El desarrollo de los conocimientos y habilidades lingüística, la reflexión acerca del lenguaje hablado, la familiaridad con las actividades de lectura escritura crearán un contexto para los sucesivos aprendizajes escolares.

Propósitos generales de la lectoescritura.

- Instaurar relaciones que incentiven el como un aprovechamiento de acciones, conocimientos, reforzamientos, evaluando la adecuación social y eficacia comunicativa de los comportamientos lingüísticos.
- Expresar sentimientos, estado de ánimo, deseos, intenciones y valoraciones.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

- Expresar conocimientos valoraciones a cerca del idioma.
- Reducir las desventajas iniciales, ofreciendo estímulos adecuado para los diversos niveles de competencia lingüística.

Propósitos específicos del nivel inicial. Tres años.

- Pronunciar correctamente las palabras.
- Desarrollar habilidades del cantar y narrar.
- Describe las características de los objetos.
- Aprender la correcta pronunciación de los fonemas del idioma natal.
- Modular la voz en las diferentes manifestaciones de la comunicación.
- Expresar de la mente sus experiencias con oraciones cortas.
- Adquirir periódicamente dos palabras nuevas.
- Identificar los elementos principales de una lámina.
- Experimentar libremente con el lápiz.

Propósitos específicos del nivel inicial. Cuatro años.

- Nombrar correctamente los objetos atendiendo sus características específicas.
- Narrar cuentos e historias sin ayuda del educador.
- Componer narraciones observando láminas.
- Enseñar a contestar correctamente.
- Relatar cuentos, leyendas en secuencia.
- Adquirir periódicamente cinco palabras nuevas.
- Distinguir el uso del aumentativo y diminutivo.
- Distinguir el uso del masculino y femenino.
- Reconocer auditiva mente las palabras que riman.

Condiciones requeridas en la educadora para la enseñanza de la lectoescritura.

- Para la enseñanza apropiada de la lecto-lectura se requiere que la educadora emplee un correcto lenguaje. Es significativo que él mantenga una estrecha relación con el niño o la niña sirviendo de ejemplo en el aprendizaje de su idioma natal.
- Hablando debidamente con una clara y correcta pronunciación de todos los fonemas del idioma, entonación y modulación, usando lenguaje entendible para el niño y empleando



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

las palabras apropiadas por lo que debemos tomar en cuenta las siguientes recomendaciones:

- Debe partir de un método global que tome como centro las experiencias del niño y su medio cultural.
- Ser motivante e innovador, creando en el niño y la niña interés por las actividades que realice.
- El objetivo debe estar claramente definido al igual que las actividades.
- Los materiales apropiados a tiempo.

Contenidos del aprestamiento a la lectoescritura.

- Frases y oraciones
- Uso de los verbos.
- Unión de puntos
- Repaso de líneas
- Repaso de figuras
- Reproducción de dibujos sencillos
- Puentear
- Contonear

El aprendizaje de la lectoescritura: uno de los principales retos educativos.

El aprendizaje de la lectoescritura es uno de los principales retos de la escuela. Actualmente existen varias metodologías que se utilizan para enseñar a leer y escribir; no obstante, en la gran mayoría como lo afirman peso y Villarubias (1989), la transmisión de conocimientos del enseñante hacia el alumnado, el interés, la motivación es de carácter intrínseco.

Los niños y las niñas desarrollan más una actividad buena con la voluntad de gustar a los docentes, que no por el interés intrínseco que le despierta el hecho de descubrir el propio fundamento de la lengua. También es fácil observar que en la mayoría de los modelos que se utilizan los errores tienden a evitarse.

Se entiende el aprendizaje de la lectoescritura como un proceso interactivo en el que se considera el papel activo del niño la niña con capacidad de reflexionar y buscar significado de las ideas y



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

del pensamiento. Así en el modelo de aprendizaje que presentamos resalta la capacidad y la necesidad del alumnado de pensar sobre lo que lee y escribe.

Y el trabajo de los profesionales y los profesionales docente es facilitarles la comprensión de la realidad mediante la educación del pensamiento.

Para inicial en este reto es necesario empezar por los conocimientos previos: ¿qué saben los niños y las niñas sobre lenguaje?

Los alumnos y las alumnas llegan a la escuela con un amplio bagaje de conocimientos sobre la lengua y los hechos lingüísticos; así por ejemplo, los niños desde muy pequeños ya tienen ideas sobre determinados conceptos lingüísticos antes de entrar en el colegio, a pesar de que no conocen los significados convencionales de estos conceptos. En estos trabajos queda patente como se construye sucesivamente el conocimiento sobre las palabras, las sílabas y las letras muchas veces sin que se produzca una enseñanza explícita de estos aspectos y siempre vinculando al significado y al uso de los niños hace en distintas situaciones comunicativas.

En la evolución de la lectoescritura encontramos una serie de etapas que vale la pena conocer para saber dónde se encuentra cada escolar y así poder planificar basándonos en su nivel inicial de conocimientos, planteando actividades que permite confrontar aquello que saben con el nuevo contenido.

En siguiente apartado presentamos las diferentes etapas y los actividades que las permite inferir los diferentes niveles de conocimiento del alumnado, pasando la respuesta de Teberosky (1989).

ESCRITURA PRESILABICA.

Dibujo: escribir el nombre del objeto mismo.

Escritura indiferenciadas: igual serie de gráficos sea cual sea enunciando que el niño propone escribir. Marcas gráficas que simular las escrituras (garabatos, letras inventadas o conocidos)

Escritura diferenciada: en objeto distinto, escrituras diferentes. No se escribe igual tren



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

que vaso.

Letras inventadas : □ , △ , ()) Paleta

Letras conocidas (I, A, O.S) Paletas.

Letras del propio nombre con combinaciones diferentes: Sonia/ionia (paleta).

Escritura Silábica.

Correspondencia de lo que suena como lo que se escribe. Una grafía para cada sílaba.

silábicas: a e p (paleta)

silábicas consonantes: P L T (paletas)

Escrituras silábicas Alfabéticas

Más de una grafía para cada letra. Pa l ta (Paleta)

Escrituras alfabéticas.

Correspondencia entre el sonido y la gráfica con valor sonoro convencional. Pelota (pelota).

Para poder conocer el momento en que se encuentra cada niño y poder adecuar los instrumentos de trabajo de los maestros y maestras a las necesidades de su alumnado aconsejamos pasar una prueba cada trimestre, que nos puede servir de evaluación inicial, formativa y sumativa.

Es necesario no olvidar que la pauta que se presenta permite establecer el nivel de cada niño el conocimiento del sistema alfabético y su relación con el oral.

La prueba es individual. Se da un papel y un lápiz a cada niño, se le dice que escriba su nombre y se le dictan unas palabras.

Una palabra de una sílaba (por ej: sol)

Una palabra de dos sílabas (por ej: gato)

Una palabra de tres sílabas (por ej: manzana)

Una palabra de cuatro sílabas (por ej: elefante)

Una frase que tenga una de las palabras dictadas anteriormente (por ej: El gato hace miao).



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Leer y escribir dos procesos muy relacionados.

La lectura y la escritura son dos actividades complejas que, como se conoce resulta altamente necesarias para ceder a los saberes organizados que formar parte de la cultura.

Tanto la lectura como la escritura son procesos interpretativos a través de los cuales se construye significados. Es decir que leer y escribir son básicamente actividades con la que construimos y ampliamos nuestros conocimientos del mundo que nos rodea.

La lectoescritura tiene carácter marcadamente social e interactivo puesto que los intercambios comunicativos y los significados que se derivan de ellos siempre se origina y tienen sentido en un entorno social y cultural determinado. Así, se sitúa en un modelo constructivista que considera la lectura y la, lectura dos muy procesos muy relacionados que en situaciones educativas tienen que abordarse de manera global para garantizar el significado.

Al mismo tiempo, se entiende que el objeto básico de la adquisición de la lectoescritura es favorece y propiciar nuevos y más efectivos canales de comunicación entre los niños y su entorno social y cultural.

Estas dos relaciones se alejan de visiones más formalistas que consideran que la lectura y la escritura consisten en el dominio de un conjunto de símbolos que siempre se tienen que dividir en unidades más pequeños para facilitar el aprendizaje y que, de hecho, hace falta conocer y dominar antes de poder utilizarlos para comunicarse o para interpretar entorno cercano.

El modelo constructivista en el que se sitúa considera la lectoescritura como un proceso global de construcciones e interpretaciones de significados en entorno cultural alfabetizados está ampliamente avalado en la actualidad por numerosas propuestas educativas.

La lectoescritura es también crear al niño y la niña situaciones motivadora que le permitan lo mecanismo de adiestramiento gráfico y reducir el esfuerzo del entrenamiento de la lectura y la escritura como un trabajo del adiestramiento gráfico descubrimiento y asignación personal que le acompaña durante toda la vida.



Estrategias que propician el aprendizaje significativo

Las estrategias para promover aprendizajes significativos constituyen una gama de alternativas y opciones para producir intervenciones pedagógicas intencionadas, es decir acciones que los maestros las maestras ponen en práctica con el propósito de garantizar aprendizajes escolares significativos, utilizando materiales adecuados para trabajar contenidos bien seleccionados. Las diferentes estrategias para promover aprendizajes significativos difícilmente se dan puras. Por lo general las mejores planificaciones son aquellas que utilizan todas o algunas combinándolas entre sí, pero siempre pertinentes y adecuadas para los propósitos educativos formulados.

Las propuestas que utiliza el profesorado educación infantil.

Los diferentes contenidos y propuestas de motricidad que tienen mayor presencia en el aula del nivel infantil son:

A los tres años.

- Juegos
- Representaciones
- Motricidad fina
- Seguir ritmos
- Desplazarse por circuitos
- Movilidad articular
- Regulación
- Relajación
- Respiración

A los cuatro años:

- Juegos
- Representaciones
- Relajación
- Seguir ritmos
- Motricidad fina
- Desplazarse por circuitos
- Movilidad articular



A los cinco años.

- Juegos
- Representaciones
- Seguir ritmos
- Desplazamiento propuesta por el profesor
- Desplazarse por circuitos
- Motricidad fina
- Respiración
- Movilidad articular
- Relajación

El uso de estos contenidos que el profesorado convierte en procesos de enseñanza aprendizaje. Estos contenidos ayudan para que el niño y la niña tengan un aprendizaje más efectivo.

Algunas estrategias como procedimientos, técnicas e instrumentos que apoya la evaluación en el nivel inicial.

La observación.

Tiene una gran importancia para el proceso evaluativo en el nivel inicial. La vamos a destacar como una estrategia de valor indiscutible siempre y cuando la misma esté situada en un contexto de intencionalidad pedagógica, coherente con los esfuerzos que se realizan para el logro de los propósitos del nivel.

La observación está orientada por criterios que permite al educador y educadora atender manifestaciones, comportamientos, situaciones que desde la dinámica socio educativa cotidiana ocurre durante todo el proceso de desarrollo de los niños y las niñas.

Observación a los niños y las niñas.

- Cuando juegan exploran, preguntan, razonan, infieren
- Cuando interactúan entre sí.
- Cuando establecen relaciones con los materiales, con la naturaleza, con los adultos.
- En su medio ambiente familiar.
- Observación al medio ambiente, a la dinámica de relaciones que entre adultos, niños y niñas.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

3.2. Procesos de aprendizajes significativos.

El aprendizaje significativo ocurre cuando el alumno o la alumna otorgan sentido a los objetos, hechos y contexto que presentan experiencia educativa.

Se otorga sentido a través de una dinámica de intercambio de las estructuras de conocimiento (sentir con la emoción). Es decir, el mundo no absorbe o se capta simplemente, sino que es la persona que da significado las cosas, interpretándolas desde lo que sabe y siente de ellas.

Desde el inicio de la vida, el niño y la niña efectúa esa dinámica a través de sus percepciones y acciones.

La experiencia educativa que promueve aprendizajes significativos son:

Percepción es el proceso donde el niño y la niña a través de los sentidos entra e interacción con el medio ambiente, poniendo en relación su identidad, a la vez que reconocer las características y propiedades de lo que los rodea.

Razonamiento.

Es una forma superior de entendimiento o conocimiento del mundo en la cual ya podemos establecer relaciones lógicas entre objetos y hechos. Éste razonamiento se expresa a su vez a través de varios, como son:

Clasificación: proceso mediante el cual el niño y la niña determinan la inclusión no de objetos y sujetos en una clase determinada atendiendo las características que le son comunes, diferentes o propias.

Seriación: en este proceso el niño y la niña recopilan diversos objetos, ya sea atendiendo a las formas, el tamaño, el color, la superficie y las cualidades.

Análisis: proceso donde los niños las niñas identifican, describieron como comparan, asocian, disocian, antes de su marco de referencia.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Integración o síntesis: proceso mediante el cual se unifica las partes de un todo.

Imaginación: capacidad de representar mentalmente la realidad. Una vez que se determina la primera etapa del desarrollo cognoscitivo que es el sensorio motriz y la que aporta una experiencia real del mundo físico social, es posible imaginar la realidad sin tener presente a los sentidos.

Simbolización: es una forma de imaginación o representación mental. Consiste en representar un objeto o hecho por medio de otro. Esta capacidad se expresa en el juego, el dibujo y todas las formas de comunicación, gestual, verbal y gráfica, hasta incluir el lenguaje matemático, como la expresión más formal, abstracta del pensamiento.

Estrategias pedagógicas.

Las estrategias pedagógicas ponen de manifiesto la intencionalidad de los educadores y educadoras del nivel. Se refieren a las diferentes formas como el adulto o la adulta participa en la experiencia educativa de sus niños y niñas, promoviendo el aprendizaje significativo.

En este nivel educativo donde existen niños y niñas de corta edad, la estrategia pedagógica están suspendidos a las capacidades de propia de las etapas de desarrollo en que ellos y ellas encuentran. Ahora bien educadores y educadoras aportan direccionalidad al proceso educativo de sus propios saberes y los saberes elaborados, con el fin de generar un espacio social demandante que promueva el desarrollo de sus capacidades y que posibilite una acción comprometida con una sociedad más justa.

Criterios para las estrategias pedagógicas.

A continuación presentamos algunos criterios que posibilitarán estrategias pedagógicas capaces de propician aprendizajes significativos en los alumnos y las alumnos del nivel inicial.

- Integrar el movimiento de la imaginación en las actividades.
- Partir de la espontaneidad que los aportes específicos del niño y de la niña.
- Utiliza recursos naturales y materiales del entorno como fuente directa de aprendizaje.
- Propiciar el aprendizaje por descubrimiento.
- Favorece la experiencia en la comunicación todas sus formas.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

- Propiciar el trabajo autónomo.
- Propiciar un clima cálido y flexible, respetuoso para que el niño y la niña se expresen con seguridad.
- Comunicarse claras, sencilla y explícitamente con el niño y la niña.
- Crear un clima de goce y disfrute evitando correcciones.
- Incorporar al contexto familiar como parte del proceso enseñanza aprendizaje.
- Promoverla la observación permanente de los fenómenos y acontecimientos que ocurren en el entorno.
- Propiciar la generación de interrogantes y la búsqueda de respuestas a partir de la formulación de hipótesis.
- Tomar en cuenta el grupo, su situación en la vida cotidiana de los niños y las niñas.
- Seguir individualmente los niños y las niñas para el desarrollo armónico e integrar de las capacidades y de sus intereses.
- Implícita en todos estos criterios que está la dimensión lúdica el juego como forma de expresión natural que posibilita la conclusión de conocimientos. El sentido de la experiencia educativa en el nivel inicial se encuentra el juego.

El juego como estrategia de la enseñanza en Educación Inicial.

En el nivel inicial escolaridad inicial se privilegia el juego como el recurso más apropiado, dadas las características del momento evaluativo de los educadores.

Naturaleza del juego infantil.

El juego es la actividad espontánea que desarrolla el niño y la niña. Diversas corrientes psicológicas han analizado su naturaleza funciones. A fin de sistematizar las diferentes teorías se pueden agrupar en:

- a) Teorías psicogenéticas.
- b) Teorías compensatorias.
- c) Teorías funcionales.



Teorías psicogenéticas.

Para Piaget el juego consiste en una orientación del individuo hacia su propio comportamiento, un predominio de la asimilación sobre la acomodación. Es el paradigma de la acomodación, el juego, al modificarla realidad externa para adecuar a los propios esquemas, es el paradigma de la asimilación. Desde la perspectiva de esta corriente las funciones y las formas que se adopta a la actividad lúdica están estrechamente vinculadas con los procesos de desarrollo evolutivo del niño y de la niña.

Teorías compensatorias.

Según la teoría psicoanalítica el juego posibilita a las niñas y los niños la satisfacción de deseos y la resolución de situaciones conflictivas que le producen acontecimiento del mundo externo. Desde esta concepción el niño y la línea a través del juego realizan proyecciones inconscientes, resuelve deseos conflictivos y modifican los aspectos de la realidad que no le satisfacen.

Teorías funcionales.

Estas teorías asignaron al juego una función adaptativa, como para pre-ejercicios de aquellos instintos desarrollados y necesarios para la supervivencia del hombre.

La evolución de los juegos.

La evolución de los juegos infantiles se va dando a través de los distintos momentos que se correlacionan con las diversas etapas del desarrollo del pensamiento. Existe un consenso generalizado en reconocer las siguientes fases:

Juegos funcionales: se desarrolla durante el primer año de vida del bebé. Consiste en un juego de puros ejercicios de las funciones sensoriomotoras que compromete tan sólo movimientos, acciones y percepciones. Por ejemplo succionar cualquier objeto que tienen a su alcance.

Juego de ficción o simbólico: en este juego, que se desarrolla predominantemente entre los 3 a 5 años, interviene el pensamiento. La función noción del juego simbólico es satisfacer el yo mediante la transformación de lo real en función de los deseos del sujeto.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

En este proceso se realiza una asimilación deformadora del objeto y los esquemas del pensamiento. Por ejemplo: un niño cuando juega a los bomberos transforma un recipiente en el casco de bomberos una caja en el auto bomba, etc.

Juego de reglas: comienza alrededor de los 4 a 5 años. Su inicio depende en buena medida de la estimulación y de los modelos que tenga el niño en el medio que los rodea. En estos juegos es necesario aprender y respetan determinadas normas y acciones.

Dentro de los juegos reglados se ha observado una evolución que expresa el proceso de descentralización paulatina del pensamiento infantil. Esta evolución va de los juegos de reglas arbitrarios, con recurso consenso grupal hasta el juego con reglas convencionales, institucionalizado socialmente pasando una etapa intermedia de juegos con algunas reglas, constituidas y acentuadas como cierto consenso grupal.

Juegos de construcciones: éste tipo de juego coexiste con todo los otros y esta presente en toda la fase partir del primer año de vida.

En estos juegos se combina con el placer por la manipulación del objeto y el propósito de realizar algo por ejemplo: construir con bloques, moldear con masilla, apilar objetos, coleccionar elementos, etc.

El juego para la acción didáctica.

Hay que considerar el juego como el modelo peculiar de interacción del niño y de la niña consigo mismo, los otros y las cosas implica privilegiar las actividades lúdicas como recursos metodológico más apropiado para la consecuencia de los objetivos y contenidos del nivel inicial.

Desde esta perspectiva se consignan algunas las nociones que se describe:

Es el vehículo que posibilita la transición de la sensación al pensamiento, de los esquemas sensomotores a la conceptualización.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Es un medio de expresión de la personalidad infantil, como tal permite el docente descubrir y comprender las actitudes y comportamiento del niño para intervenir en ellos, ayudando los a superar dificultades y orientándola conclusión de los aprendizajes hacia la consecuencia de los objetivos y contenidos educativos.

Es el medio idóneo para favorecer la integración del niño y la niña al contexto sociocultural favoreciendo en la comprensión del mundo que sí mismo y de su relación con los otros.

En un medio privilegiado de comunicación expresión y creatividad infantil permite el pasaje de la actividad lúdica al trabajo a partir de la misma experiencia lúdica.

El período del juego trabajo.

El juego trabajos es el período didáctico del cual los niños realizan en forma individual grupal distintas actividades que le permite el desarrollar aprendizajes de acuerdo con sus posibilidades, intereses y experiencias previas. Durante el desarrollo de estas actividades el niño tiene posibilidad de crear, expresar, sentir, observar, explorar, relacionar, representar, construir, resolver, proyectar, el hogar, interactuar.

Las actividades que se desarrolla en este período pueden surgir a partir de los intereses espontáneos del niño y del grupo.

Las concepciones educativas que sirven de base a la propuesta curricular del nivel inicial plantean la necesidad desarrollar procedimientos de trabajos coherentes con requerimientos de niños y niñas en esta etapa.

A través de los tiempos se ha diseñado distintos modelos educativos, privilegiando aquellos que toman en cuenta la integridad de los niños y niñas y que rescatan la dimensión lúdica como su forma natural de aprender.

Nancy Rudolph resalta el valor educativo del juego al afirmar que no se necesitan grandes dotes psicológicas para reconocer que todo los niños requieren de una oportunidad para jugar sin



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

restricciones, de reflexionar, modelar y remodelar su mundo. Debe contar con sitios donde puedan construir y echar abajo con libertad y el espacio necesario para aprobarse asimismo los y los materiales y herramientas que les rodean.

También plantea que los niños necesitan de adultos empáticos e interesados que le tienen una mano, que medien, modifiquen el ritmo de sus actividades, escuche. Todo niño es descubridor, un explorador y es único y todo niño merece y reclama el derecho de comprometerse en la aventura de la vida a su manera.

Esta conceptualización refleja los elementos y los objetos y metodológicos se orientan el juego trabajo como práctica educativa ya que destaca: el juego como necesidad de los niños y como mediación educativa.

La necesidad de ofrecer espacios materiales que permitan a los niños y las niñas construir y transformar.

El papel del educador en la promoción del aprendizaje que se genera de manera espontánea.

El respeto a la individualidad de cada niño y sus condiciones de explorador y descubridor.

Carl Rogers también enfatiza la importancia de la acción y el autodescubrimiento cuando tiene que: me parece que todo lo que por expresarse o diseñarse a otro es relativamente bien oscuro y tiene poca o ninguna influencia en su conducta. He llegado a pensar que el único aprendizaje que tiene poca o ninguna influencia en su conducta. He llegado a pensar que el único aprendizaje que tiene influencia significativa en el comportamiento es el autodescubrimiento y las enseñanzas que cada uno elabora y asimila por sí mismo".

El juego trabajo es una de las formas más efectivas para dinamizar el aprendizaje dentro de un ambiente reflexivo, libre y creativo de que experimente, dialogue, interactúe con su grupo de iguales, elabore y resuelva conflictos, construya y cree.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Sin duda, es una de las metodologías más apropiadas para promover aprendizajes indicativos en un ambiente cordial y placentero, en el que se respeta la creatividad y el ritmo individual de cada niño y cada niñas, al tiempo que se crea condiciones que se constituyen en retos permanentes para avanzar en el proceso de aprender.

¿En cuales aspectos se vincula el juego trabajo a la transformación curricular?

El juego trabajo sirve a los propósitos educativos planteado en la propuesta teniendo como finalidad principal el desarrollo integral de los niños y las niñas.

Rescata la dimensión lúdica como medio natural de aprendizaje en etapa que corresponde a su educación inicial.

Promover aprendizajes significativa a través de experiencias cualitativas y la resolución de problemas, a partir de situaciones de los niños y niñas que laboran en susurros espontáneos.

Favorece el autodescubrimiento, el aprendizaje múltiple y el trabajo de niños y niñas como actores de su propio progreso en interacción con su grupo de iguales, con la educadora y con los materiales.

Canaliza los ejes transversales a través del juego dramático que se desarrolla las diferentes zonas de juegos y la reflexión que acompañe estas actividades.

Integran a los padres, madres y otros familiares y miembro de la comunidad, lo cual aportan elabora materiales, comparten experiencia con los niños y niñas educadores e intercambian informaciones en una interacción permanente.

Posibilita la mediación del maestro la maestra su rol de facilitador de procesos de desarrollo de que su papel es el mediar y promover la participación.

Concretiza las estrategias que se privilegia en los fundamentos del currículum, ya que el juego trabajo conlleva como parte su progreso de indagación, solución de problemas, descubrimiento,



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

socialización, el rescate permanente de las opciones de los niños y niñas, la creación y la reflexión entre otros.

¿Cuáles principios orientan el juego trabajo como práctica educativa?

Esta metodología se fundamenta en una serie de principios los cuales refleja la concepción psicológica y pedagógica que lo sustente.

El juego como actividad característica de la niñez en su forma natural de aprender es placentera, creador, elaborado de situaciones, por lo tanto la acción educadora debe ser coherente con esta necesidad y desarrollarse a partir de la misma.

El niño o niña como integridad y el carácter sintético de las percepciones infantiles. Cuando un niño juega compromete su personalidad total, su capacidad social, física, afectiva e intelectual, por lo tanto los métodos de enseñanza de promover el aprendizaje integrado en múltiples dimensiones.

El conocimiento de la resolución de las capacidades intelectuales como base para promover el desarrollo de una personalidad y la sana, independientes, creadora y responsable.

La actividad como principio básico de aprendizaje y la experiencia directa en tendido como el mejor camino para manipular, descubrir, transformar y crear.

La actividad creadora y las soluciones situaciones problematizante que sabores como medio para promover aprendizajes significativos en interacción con compañeros, materiales, educadores y otros elementos del medio.

El respecto a cada niño y niña como ser únicos, que posee unas características particulares y un ritmo de desarrollo que es necesario estimular y respetar.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

¿En qué consiste el juego trabajo?

El juego trabajo puede definirse como "un momento dentro del período de tareas en el jardín donde se cumplen distintas actividades creadoras en forma individual con pequeños grupos".

Permite con jugar lo placentero del juego con intencionalidad del trabajo, en un ambiente flexible participativo en el que los niños y las niñas pueden manipular, crear y transformar en interacción con los compañeros, materiales y con el o la que le acompañe en ese entorno. El acompañante canaliza logro determinados propósitos, sin que los niños lo adviertan.

Se trata de canalizar el juegos espontaneo hacia el logro de las finalidades educativas del nivel inicial en una interacción que posibilite respeto a la necesidad de los niños y niñas, a su procesos evolutivos, su ritmo de aprendizaje de su capacidad expresión.

Dentro de éstas concepción se valoriza el trabajo como la energía, el esfuerzo activo que conllevan actividad lúdica y tiempos a los niños y niñas a actuar sobre los objetos y a transformarlas. Se rescate el carácter placentero del juego y se promueve trabajo como medio de realización personal y social. Este planteamiento es coherente con el interés manifestado por los niños y las niñas se sus actividades lúdicas, la cual asume como "estar muy ocupados" por "están trabajando" en los diferentes juego de roles que desempeña, interpretando el juego como su trabajo en el cual comprometer su personalidad total.

Este es una oportunidad para revalorizar el trabajo como fuente de autorrealización, desde edades tempranas y como una dimensión importante en el [desarrollo personal](#) y social.

Juego: actividad espontánea natural de los niños y niñas, expresión de la creatividad en individualidad.

Trabajo: esfuerzo activo, impulsa energía transformadora, actividad constructiva y significativa.

Juego trabajo: interacción entre lo placentero y espontáneo del juego y la intencionalidad del trabajo. Integración.

¿Ha cuáles propósitos sirve el juego?

Joanny Hendrick planteados objetivos del juego referido cinco categorías básicas.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

- Fomenta el desarrollo físico.
- Fomenta el desarrollo intelectual.
- Promoción del desarrollo social.
- Fuente de valores emocionales.
- Desarrollo aspectos creativos de la personalidad infantil.

Las finalidades es promover el desarrollo integral de los niños y niñas mediante el juego y las oportunidades creadoras que esto propicia.

¿Qué puede lograr de manera concreta en cada dimensión del desarrollo?

Que los niños y niñas puedan dentro de una situación del juego:

En la situación social:

- Aprender a compartir.
- Situación del juego.
- Compañeros de juego.
- Materiales.
- Proyecto de ideas.
- Formar hábitos.
- Aumentar enriquecer la capacidad de comunicar.
- Favorecer la integración progresiva grupo.

En la dimensión cognoscitiva:

- favorecer el desarrollo las capacidades perceptivas.
- Promover la actividad reflexiva frente al mundo natural y social.
- Adquirir de forma progresiva conceptos.
- Desarrollar las capacidades críticas resolución de problemas.
- Sentar las bases para nuevos y más profundos niveles de aprendizaje.

En la dimensión físico motrices:



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

- Favorecer el desarrollo psicofísico mediante un adecuado manejo de su cuerpo en el espacio.
- Desarrolla la musculatura gruesa y fina mediante el trabajo gráfico, plástico y las conclusiones libres.
- Desarrollar su lateralidad.
- Ejercitar el adecuado dominio de postura.

En la dimensión emocional:

- Favorecer el autoconocimiento.
- Fortalecer el desarrollo de la autonomía.
- Promover actitudes de responsabilidad.
- Ofrecer un medio para canalizar intereses y sentimientos.
- Favorecer la sensibilidad estética.
- Favorecer el desarrollo paulatino de valores sociales espirituales.

En la dimensión creativa:

- Fortalecer progresivamente la capacidad auto expresión.
- Desarrollar la capacidad imaginativa.
- Favorecer la capacidad de resolver problemas.
- Favorecer el desarrollo del pensamiento divergente, de modelos alternativos de reacción ante situaciones similares.
- Favorecer el desarrollo de la expresión por diversos medios gráficos, plástico ser dramáticos.
- Lugar del juego trabajo dentro del horario actividades que se desarrolla en el centro.
- En horario de trabajo con niños y niñas pequeños interesantes actividades:
- Ceremonial entradas.
- Iniciación.
- Juego trabajo.
- Expresión y comunicación oral.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

- Presentación de técnicas.
- Festejos, actos patrióticos, a consentimientos comunicativos, personales otros.
- Exploración activa.
- Educación física expresión corporal.
- Experiencia directa.

El juego trabajo se considera como parte integral de la dinámica de trabajo diario. Se desarrollan momentos pacíficos entre las actividades del centro. Su duración va a depender de la madurez del grupo, la experiencia acumulada y la riqueza de las horas de juego. La frecuencia dependería de los condiciones del centro, lo ideal es que sea un periodo diario.

Los períodos del juego trabajo con los niños y las niñas de tres años suelen ser cortos y bulliciosos dada la brevedad los ciclos de atención concentración, y su necesidad de movimiento para acción. Pueden durar hasta media hora aproximadamente, la idea es ejercitar los para que pueda realizar periodo de juego trabajo más largos en grupos y grados posteriores.

¿Cómo se concretiza el juego trabajo?

El juego trabajo como toda actividad educativa requiere de una organización y preparación. En este se pueden advertir cuatro momentos fases de planeamiento preparación, desarrollo ejecución, evaluación de orden.

Momentos en el juego trabajo.

Preparación planeamiento.

Desarrollo, concreción, ejecución.

Evaluación.

Orden.



EN QUE CONSISTE CADA MOMENTO.

PLANIFICACIÓN	DESARROLLO	EVALUACIÓN	ORDEN.
<p>Pensar en qué hacer donde, con quien y con que.</p> <p>Los si las niños y niñas eligen en que sólo jugarán.</p> <p>Se toman los grupos de juego en cada zona.</p> <p>Éste debe ser un momento cómodo y sencillo.</p>	<p>Es la concreción del que hicieron en el momento de la planifica, es el juego trabajo en sí.</p> <p>Los grupos juegan en las diferentes zonas dispuestas para estos fines.</p> <p>Elaboran proyectos. Construyen y crean.</p> <p>Transforma materiales.</p> <p>Intercambien ideas.</p> <p>Su duración dependerá de cada grupo y del proyecto realice.</p>	<p>Se trata de recordar el pasado.</p> <p>Los niños y las niñas dan cuenta de lo que hicieron.</p> <p>La educadora ayuda proporcionando pautas a través de preguntas abiertas para que describa lo que hicieron y como lo y hicieron.</p> <p>Las críticas deben orientarse preferiblemente los aspectos.</p>	<p>Tratar de ubicar las cosas en el lugar adecuado.</p> <p>Se estimula para un ordenamiento posterior.</p> <p>Los niños y niñas tratan de ordenar los materiales</p> <p>la educadora estimula y toma de iniciativas.</p> <p>Se estimúlala formación de hábitos de orden.</p> <p>El orden debe apreciarse desde el punto de vista del niño o niña no del adulto.</p>

¿En qué consiste cada momento?

Planificación, desarrollo, evaluación y orden.

<p>Por ejemplo.</p> <p>Pensar en qué hacer, donde,</p> <p>con quien y con que.</p>	<p style="font-size: 3em;">}</p>	<p>Es el área creación del plan que hicieron en el momento de la planificación es el juego trabajo en Si.</p>
--	----------------------------------	---



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Se trata de recordar el pasado.

Trata de ubicar las cosas en el lugar adecuado aquí en este ejemplo se conjuga la planificación, desarrollo, evaluación y orden.

Es conveniente aclarar que aunque se forman grupos de trabajo adecuados de un plan, por ejemplo: una construcción cambie se forman su grupo donde cada grupo trabajo su plan de manera individual. Ejemplo al mal rompecabezas, dibujos de pinturas, estructuras, , masilla, etc..

¿Dónde podría desarrollarse juego trabajo?

Este se realice en zonas de juego organizada para tales fines.

Esto responde determinada propósitos y criterios de organización dependiendo del tipo de material requerido, tipo de actividades que sea propicia en, tamaño del espacio, condición de denominación de necesidad de movimiento de los niños y niñas entre otros.

Si no se pueden establecer las zonas de juego consienta pertinencia se pueden organizar zonas de juegos móviles de acuerdo al espacio hielos materiales que se disponga, lo importante en este caso de que los materiales organizan de manera que favorezcan el logro de los propósitos que se promueve cada zona de trabajo.

La iniciativa y creatividad de la educadora son factores importantes en la promoción este protege educativa.

Si, pero ¿qué son las zonas de juego?

Son espacio donde se organiza los materiales con determinados criterios, con intención de provocar una necesidad del juego los niños y niñas, lo cual conlleva el logro de diferentes propósitos educativos. En otro país se le conoce con el nombre de rincones.

Las zonas de juego dependerá en del orden que tenga punto de modo que los niños y las niñas puedan circular con libertad y apreciar visualmente material disponible. Con ambiente desordenados poco favorecedor para el desarrollo del juego.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

La educadora elegida los lugares que considere más apropiado para establecer las horas de juego.

Pueden tener varias secciones que pueden ir estableciendo de acuerdo las posibilidades de cada grupo, entre las que se encuentran las áreas de:

- Dramatizaciones (la casita).
- Construcciones (bloques).
- Madurez intelectual y motora (área de pensar).
- Plástica (arte).
- Ciencias (área de la naturaleza).
- Biblioteca.
- Carpintería.

Se sugieren también.

- Pileta de agua.
- Pileta de arena.
- Área de la patria (rincón patriótico).
- Cualquier otra que se desee de acuerdo diferentes realidades, necesidades fechas y motivos.

Las familias pueden participar de manera significativas enviando útiles, ropas y todo material que sirva para estimular el juego de los niños las niñas, otras incitaciones y persona de la comunidad aporta materiales de estructuras que enriquecen el juego trabajo.

Cada zona de juegos organiza tendiendo determinados criterios espacio iluminación, acceso al exterior, y se dispone dependiendo los propósitos que se persiguen en cada una de ellas.

En el siguiente esquema se obsérvala relación entre:

Principio

Propósitos

Momento ejecución

Zonas de juegos.



Juego del Trabajo

Principios	Propósitos	Fases de Ejecución	Zonas de Juego
Juegos Actividades Libertad Socialización Creatividad ritmo individual desarrollo integral de los niños las niñas	Promover oportunidades en las dimensiones Sociales Cognitivas Física creativa	Preparación planeamiento con creación, desarrollo o ejecución. Orden de los materiales. Evaluación.	Dramatizaciones. Construcciones. Madurez intelectual. Ciencias. Biblioteca. Carpinterías

¿Cómo se organiza cada zona de juego? ¿Cuáles materiales incluyen?

Dramatizaciones: en esta zona los niños juegan edema que son diferentes roles tanto relativo a la vida familiar, su entorno. Éste debe ocupar un espacio melodía puedan movilizarse con libertad.

Generalizaciones sobre juego.

Los juegos ejemplifica la creatividad de los interacciones sociales deseables, puede ser estimulados proporcionando los niños materiales, lugares que oportunidades para practicar los. Se ha informado asimismo de que los niños de clases de preescolar en los que predominan las actividades altamente estructuras y dirigidos por el maestro se muestran menos imaginativos en el juego que los niños de clase menos estructuras.

El juego está lejos de ser una pérdida de tiempo. Es algo más que los educadores debe respetar y tener en cuenta en los programas.

El juego no es propiamente exclusivo del niño en edad preescolar, sino de todos estudiantes que puede servir para descubrir desviaciones sociales.

Así como para corregir tales desviaciones. Se revela como un gratificante medio para adquirir habilidades cognitivas y sociales, a fin de sacar el máximo partido del juego, los profesores deben



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

proporcionar contenidos favorables, modelos y demás tipo de estímulos, sobretodo a los estudiantes que no juegan demasiado.

En un hogar con una clase que se limita el juego donde se abundan las prohibiciones, donde se escucha menudo "no te atrevas a usar esos sin permiso" no probable que se desarrollen actividades positivas hacia el juego. Consideremos la incongruencia de la siguiente es situación.

Durante una elección de creatividad un alumno es recompensado por describir una serie de formas diferentes de utilizar un ladrillo, con un mágico pinchado, excederá. Veinte minutos más tarde se le castiga verbalmente por utilizar un gran vaso de laboratorio para regar las plantas. Las deprimente toma la forma del siguiente reproche: "el matraz no es para eso! Vea buscar la regadora!" Aunque, como es lógico los profesores no pueden conceder permiso los alumno para jugar con los productos cívicos de laboratorio, de para sustituir las estropeada diaria de tiro para a usar pintura al óleo, si está en sus manos crear un entorno en el que se puedan limitar estimular la sustitución de objetos, la creatividad y la disponibilidad del juego.

Los propios educadores podrían mostrarse menos de recursos y de capacidad lúdica en el mejor de los sentidos para esta forma servir de modelo.

Los juguetes como medidas didácticas.

Qué duda cabe que el juguete es un elemento clave en el desarrollo y buen éxito de cualquier actividad lúdica. Aunque varía mucho de unos autores a otros la relevancia que se le otorga, parece claro que no se pueden elaborar un discurso sobre juego sin establecer una serie de consideraciones entorno juego.

Hay muchas formas de aproximarse el juguete. Por ejemplo puede hacerse desde la perspectiva comercial: son miles de millones de pesos de producción anual es uno de los objetos. De nuestra exportación supone la ocupación laboral de muchas personas. Puede considerarse el juguete de la perspectiva de su dueño (incorporación de nuevas tecnologías al propios juguete y a la fabricación, formas, colores etc.) desde la normativa legal y sanitaria que ríe sus obligaciones y vela desde la perspectiva publicitaria.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Realmente a quienes interesa destacar la perspectiva didáctica del juego.

(Su sentido y uso como material para el aprendizaje) enmarcando dentro de contexto formativo más amplio (aportaciones del juguete el desarrollo personal del niño).

Desde esa perspectiva el juguete es abordado como un proyecto educativo concretizado (legrand 1977) es decir en tanto que un instrumento que posibilita un determinado estilo de contacto con el potente en del niño del que se deriva algún tipo de ganancia las formativa para este (y pensemos que el simple hecho de pensar bien manejan del juguete ya es una ganancia formativa tanto directa como en directa).

De todas formas la idea de juguete no es uniforme. ¿Qué es el juguete?

El juguete lo que se vende compra como tal o simplemente aquello que se usa para jugar. La idea de los adultos con respecto al juguete entra en colisión con la del niño. Los juguetes están caracterizados por el adulto para el estética inestabilidad, y de ellos obtiene un tipo de placeres o al e incluso lógico al propio hecho de conservar costos al niño interesa todo lo contrario y subclase está ligado al dinamismo, a la variación, la excitación producida por el manejo del juguete y a la satisfacción producida por su oso a los resultados logrados.

Las modernas técnicas de marketing y publicitaria junto a la progresiva velocidad y autosuficiencia de los juguetes están alternando también en los niños sentido dinámico de imaginativos que caracterizaba su relación con el juguete. Como ha señalado Eartolini (1984) el juego pasó de selección a convertirse en espectáculos.

Vamos a recoger a continuación algunos datos y José relaciones entorno los juguetes y cómo inciden el actividad lúdica de los niños.

Desarrollo infantil.

La naturaleza social del juguete validada los distintos momentos del desarrollo evolutivo del niño.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Inicialmente sentido del juguete está en consonancia con el tipo de sensaciones corporales que despierta y de su significado como objetos notorios de la presencia de la madre.

El niño escoge aquellos objetos que tiene relación con su madre y que pueden adaptarse a la zona era erótica privilegiada.

Posteriormente irá adquiriendo importancia otras características de los juguetes: su potencia, resistencia y sus posibilidades funciones, los juguetes se utilizan ya por lo que representan y por lo que pueden hacer con ellos.

En términos generales, por tanto la evolución del juguete, de la perspectiva de algunos es del niño parte de objetos inespecíficos placenteros. Después va limitando y concretando su sentido José unos su simbolismo (lo que representa) y su funcionalidad.

Finalmente el niño llegará a prescindir esos juegos de soporte material del juguete y lo reemplazará progresivamente por palabras. La palabra permite disponer soporte y significado del juguete.

Características del juguete.

La naturaleza social del juguete validada también a las características materiales de los propios juguetes.

Diversas investigaciones han penetrado en el mundo del juguete en su disidencia los actividad lúdica de los niños puntos alguna esos con soluciones pueden ser los de interés al momento didáctico de actividades lúdicas.

Un grupo de profesores de 30 y una escuelas infantiles de la provincia de Bolzano en Italia, se propusieron investigar las características los juguetes más extendidas es escuelas y sus correspondientes consistencias didácticas.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Estrategias pedagógicas.- Son los métodos, técnicas, procedimientos, secuencias de actividades y recursos que se planifican de acuerdo con las características y necesidades de los niños y de las niñas. Las estrategias educativas determinan el accionar, y el tipo de situación de aprendizaje que se debe generar

Situaciones de aprendizajes.- Las situaciones de aprendizaje son escenarios y procesos pedagógicos que los educadores y educadoras diseñan intencionalmente y aprovechan para promover aprendizajes en los niños y las niñas.

¿Cómo se crea una situación de aprendizaje? .- Crear una situación de aprendizaje intencionada es colocar al niño y niña frente a un objeto, juego, escenario, realidad o problema y permitirle que explore, reflexione, investigue, se involucre en experiencias que posibiliten el ensayo error y solucione determinado problema.

¿Cuál es el papel del o la educador-a? El facilitador o la facilitadora, desde una situación de aprendizaje intencionalmente diseñada, brinda la oportunidad o crea la situación y realiza preguntas para generar la reflexión, análisis y aproximación del niño y la niña en la construcción de su aprendizaje y en la búsqueda de múltiples respuestas y soluciones a un mismo suceso.

Criterios para la selección de estrategias pedagógicas en el Nivel Inicial. Propiciar un clima cálido, respetuoso y de disfrute para que el niño y la niña se expresen con confianza y seguridad. Integrar el movimiento y la imaginación en las actividades, así como la dimensión lúdica en un clima de aprendizaje agradable, relajado, acogedor y respetuoso. Considerar la espontaneidad y los aportes específicos del niño y de la niña. Movilizar los recursos internos del niño y de la niña (conocimientos, habilidades, motivación, experiencias).

Utilizar los recursos naturales y materiales del entorno sociocultural y natural como fuente directa de aprendizaje.

Favorecer la expresión y la comunicación en todas sus formas. Incorporar el contexto familiar y comunitario como parte de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Promover la observación, la exploración y la experimentación permanente de los fenómenos y acontecimientos que ocurren en el entorno, así como el aprendizaje por descubrimiento.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Promover la autonomía de los niños y de las niñas. Propiciar la generación de interrogantes y la búsqueda de múltiples respuestas a partir de la formulación de hipótesis. Valorar la expresión de la diversidad y de la individualidad inherente a cada niño y niña.

Existen diversas estrategias pedagógicas, a continuación se proponen algunas:

Exploración oportuna (45 días a 2 años).- Es una estrategia de aprendizaje para la atención temprana, oportuna y adecuada mediante la realización de actividades en las que se propicien experiencias y situaciones de aprendizaje que le permitan al niño y a la niña explorar, y experimentar su medio ambiente, a través de los sentidos.

Esta estrategia puede ser utilizada como una de las estrategias fundamentales para el proceso de aprendizaje en estas edades.

Exploración activa. (1-3 años).- Ofrece oportunidades a los niños y niñas para explorar y aproximarse al ambiente en diferentes espacios de juego; los educadores y educadoras ubican y organizan distintos tipos de materiales y recursos para que los infantes puedan experimentar, expresar y socializar con los y las demás.

Al poner en práctica la estrategia de exploración activa se estimula el desarrollo de la autonomía, la toma de decisiones, la criticidad, la espontaneidad, la independencia y las actitudes de cooperación, respeto y solidaridad con los y las demás.

Momentos de la exploración activa

1. Selección del juego: el niño y la niña eligen y se ubican en espacios de juego escogidos por ellas y ellos.
2. Desarrollo del juego: el niño y la niña realizan su juego en los diferentes espacios y utilizan los diversos recursos y materiales disponibles. Los educadores y educadoras, animan, acompañan y motivan a los niños y niñas en este momento. El niño y la niña, según su tiempo de atención-



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

concentración pueden cambiar de juego o de espacio de exploración 3. Orden: el niño y la niña ayudan en el orden de las zonas de juego.

Grupo grande y grupo pequeño (2 a 6 años)

Los niños y niñas interactúan con sus compañeros y compañeras para desarrollar diferentes actividades: de lectura y escritura, de pensamiento lógico, motora fina, y socialización de experiencias, producciones y saberes.

A través de esta estrategia los educadores y educadoras realizan preguntas generadoras para estimular el diálogo, la reflexión individual, entre pares y en grupos durante el desarrollo de la situación de aprendizaje intencionalmente programada. Es un espacio para apoyar de manera personalizada a cada niño y niña e identificar sus necesidades individuales y superarlas.

El juego- trabajo. (3-6 años)

Ofrece oportunidades a los niños y las niñas de explorar, inventar, planificar, decidir y organizar su juego en diferentes zonas (rincones). Los y las educadores y educadoras ubican y organizan distintos tipos de materiales y recursos para que los niños y las niñas puedan experimentar y crear junto a los y las demás, posibilitando la expresión escrita, la expresión plástica, artística, corporal, el pensamiento lógico, el desarrollo socio-afectivo, la resolución de problemas y conflictos, entre otros importantes aspectos.

Sociodrama o dramatización: (3 a 6 años)

Es una estrategia que presenta un argumento, tema o histórica mediante la simulación y el diálogo de los personajes con el fin de emocionar, motivar y promover la comprensión. Se utiliza para representar un hecho, evento histórico, una situación social o historia.

Inserción en el ambiente

Se brindan al niño y a la niña las oportunidades para explorar, percibir, y comprender su entorno sociocultural y natural con el fin de que los aprendizajes escolares reciban los aportes de la cultura de la comunidad, contextualizando lo que se enseña y se aprende.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

Al ponerse en contacto con su contexto natural, social y cultural, el niño y la niña tienen la oportunidad de interactuar con su realidad en el proceso de construcción de sus aprendizajes.

Estrategia de Cuestionamiento.- Mediante esta estrategia se formulan preguntas a lo largo de los procesos de enseñanza y de aprendizaje, al inicio para introducir un tema o motivar; durante el desarrollo para verificar comprensión por parte de estudiantes; al finalizar para evaluar.

Al momento de formular las preguntas es importante tener clara la intención y relacionarlas con los contenidos y con los intereses de los y las estudiantes.

El educador o educadora debe también dar oportunidad a los y las estudiantes de preguntar y hacer preguntas, enseñándoles a construir y plantear buenos cuestionamientos que no se limiten a una sola respuesta, promoviendo una participación activa y una actitud crítica.

Base de Consulta

TÍTULO	AUTOR	EDICIÓN	AÑO	IDIOMA	EDITORIAL
Didáctica, currículo y evaluación: ensayos sobre cuestiones didácticas.	ÁLVAREZ, J.M.	Madrid: Miño y Dávila.	(2000)	Español	Madrid: Miño y Dávila.
La mediación escolar: una estrategia para abordar el conflicto.	AMAIA AGUIRRE...[et al.]:	Barcelona: Graó.	(2005)	Español	Barcelona: Graó.
Teoría crítica y educación.	APPLE, M.W.	Madrid: Miño y Dávila	(2001)	Español	Madrid: Miño y Dávila
Los métodos naturales: I. El aprendizaje de la lectura; II. El aprendizaje del dibujo. III. El aprendizaje de la escritura.	FREINET, C.	Barcelona: Fontanella/Estela	(1970)	Español	Barcelona: Fontanella/Estela



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

Educación por competencias ¿Qué hay de nuevo?	GIMENO SACRISTÁN, J. (Comp.)	Madrid: Morata.	(2008)	Español	Madrid: Morata.
El currículum: más allá de la teoría de la reproducción.	KEMMIS, S.	Madrid: Morata.	(1988)	Español	Madrid: Morata.
Desarrollo de portafolios para el aprendizaje y la evaluación: procesos y principios.	KLENOWSKI, V	Madrid: Narcea.	(2004)	Español	Madrid: Narcea.
La investigación-acción: conocer y cambiar la práctica educativa.	LATORRE, A	Barcelona: Graó.	(2003)	Español	Barcelona: Graó.
Las escuelas aceleradas: Una década de evolución.	LEVIN, H.	Barcelona: Graó.	(2000)	Español	Barcelona: Graó.
Diez nuevas competencias para enseñar.	PERRENOUD, PH	Barcelona: GRAÓ	(2004)	Español	Barcelona: GRAÓ

B. Base práctica con ilustraciones



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE



Pobre Gatito. Todos sentados en círculo menos uno que es el gatito que va maullando porque tiene mucha hambre, y se pasea por delante de los niños que están sentados. Cada alumno le pasará la mano por la cabeza y deberá decir 3 veces sin reírse "pobre gatito". El que se ría pasa a ser gatito



El Teléfono Escacharrado. Todos los alumnos se sientan formando una fila. Un niño de un extremo comienza el juego diciendo una frase al oído del niño que tiene a su lado. El mensaje debe transmitirse de la misma forma a través de toda la fila. El último niño de la fila debe decir el mensaje que le ha llegado y se comprueba si ha sido el mismo que se ha mandado.



¿Quién Falta? Todos los alumnos, sentados en círculo, con los ojos cerrados. Se le indica a un niño que se esconda. Después, el resto de niños abren los ojos para adivinar que niño es el que falta.



Cambio de Sitio. Todos los alumnos, sentados en círculo, con los ojos cerrados. Se indica a dos niños que cambien su posición. Después, el resto de niños abren los ojos para adivinar que niños han cambiado sus sitios.



ACTIVIDADES RECTORAS

EL ARTE

La Educación Inicial propone acciones en las que se fomente el juego dramático, la literaria, el contacto con diversos ritmos y melodías, la expresión visual y plástica, y la participación en espacios culturales, de forma tal que el arte se convierta en parte sustancial de la experiencia vital, de la construcción de la identidad y del desarrollo integral de los niños y las niñas.

El arte en la educación inicial. Documento N° 21. MEN. Bogotá, 2014.





Teorías del Aprendizaje





¿Porque enseñar tecnología desde el preescolar?

- El mundo tecnológico atrae el interés de los niños. La docente parte de los saberes previos de los alumnos y utiliza la actitud espontánea de curiosidad para ampliar, profundizar y lograr que los niños accedan a niveles crecientes de conocimiento.





EL JUEGO

El juego es reflejo de la cultura, de las dinámicas sociales de una comunidad, y en él los niños y las niñas representan las construcciones y desarrollos de su vida y contexto.

El juego como un derecho que debe ser garantizado en todos los entornos hogar, educativo, salud y en los espacios públicos.

El juego en la educación inicial. Documento N° 22. MEN. Bogotá, 2014.





¿Qué son las estrategias pedagógicas?

Las estrategias pedagógicas son aquellas acciones que realiza el maestro con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los niños.

Es considerado un medio de introducción que utiliza el docente para propiciar en los niños la construcción de un criterio propio y un sentido de pertenencia.

Así mismo, los valores representan las actitudes o características que mueven a la conducta humana que orientan a la vida, así también marcan una identidad.





Criterios para la selección de estrategias pedagógicas en el Nivel Inicial.

Propiciar un clima cálido, respetuoso y de disfrute para que el niño y la niña se expresen con confianza y seguridad.

Integrar el movimiento y la imaginación en las actividades, así como la dimensión lúdica en un clima de aprendizaje agradable, relajado, acogedor y respetuoso.

Considerar la espontaneidad y los aportes específicos del niño y de la niña.

Movilizar los recursos internos del niño y de la niña (conocimientos, habilidades, motivación, experiencias).



El juego: Un Pilar básico en la evolución del niño



- La importancia del juego para el desarrollo saludable y el aprendizaje de los niños está sobradamente documentada y queda fuera de todo cuestionamiento. Décadas de estudios han mostrado que el juego es fundamental para el desarrollo físico, intelectual y socio-emocional a todas las edades. Sobre todo, la forma más pura de juego: el juego no estructurado, auto motivado, imaginativo, independiente, cuando los niños inician sus propios juegos e incluso inventan sus propias normas para el juego.





LA LITERATURA

El Universo Literario como escenario en el que los niñas y las niños jueguen, de rienda suelta a su imaginación y creación, exploren, sueñen y se expresen con diferentes lenguajes; en otras palabras, que se les posibilite su capacidad de asombro.

La literatura en la educación inicial.
Documento N° 23. MEN. Bogotá, 2014.





La Motivación como estrategia indispensable en el aprendizaje

4. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE 1: Análisis y Planeación

Descripción:

Discusión sobre las lecturas, artículos y videos.

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

Ambiente(s) requerido:

Aula amplia con buena iluminación.

Material (es) requerido:

Infocus.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

Docente:

Con conocimiento de la materia.

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 sobre el desarrollo de una propuesta de clase desde una estrategia didáctica aplicada en el proceso de enseñanza aprendizaje en educación inicial
De Producto:	Trabajo de realizado
Criterios de Evaluación (Mínimo 5 Actividades por asignatura)	Unidad 1 Actividad 1 Desarrollar un ensayo a partir de Didáctica Integral fundamentos y conceptos
	Unidad 2 Actividad 2 Elaborar mentefactos a partir de los Elementos de la Didáctica y teorías aplicadas
	Unidad 3.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

	Actividad 3. Desarrollar una producción técnica a partir de las Estrategias didácticas en el proceso de enseñanza aprendizaje
--	--

Compilado por: Alejandra Espinosa (Docente)	Revisado Por: (Coordinador)	Reportado Por: (Vicerrector)



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "JAPÓN"



www.itsjapon.edu.ec

Calle Mariete de Veintimilla y
Cuarta Transversal
2 356 368