



INSTITUTO TECNOLÓGICO
SUPERIOR JAPÓN

GUÍA
METODOLÓGICA
DE
PRÁCTICA DOCENTE II

COMPILADO POR:

LIC. PATRICIA BARRERA
PARVULARIA

AMOR AL CONOCIMIENTO



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”

Práctica Docente II



Compilado por:
Lic. Patricia Barrera Andrade
Carrera: Parvularia



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
 GUIA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE

Nombre de la Asignatura: PRÁCTICA DOCENTE II		Componentes del Aprendizaje		
Resultado del Aprendizaje:				
<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza los diferentes instrumentos curriculares. • Aplica objetivos, desarrollo, contenidos, metodología, recursos, evaluación y ejes transversales. 				
COMPETENCIAS Y OBJETIVOS				
<ul style="list-style-type: none"> • Planificar los diferentes instrumentos curriculares. • Conocer los objetivos, los contenidos, la metodología, los recursos, la evaluación, los ejes transversales. 				
Docente de Implementación:				
PATRICIA BARRERA ANDRADE		Duración: 20 horas		
Unidades	Competencia	Resultados de Aprendizaje	Actividades	Tiempo de Ejecución
FUNDAMENTOS CURRICULARES: ESTRATEGIAS DE ACCIÓN Y PRÁCTICA PEDAGÓGICA, CARACTERIZACIÓN, OBJETIVOS, ORIENTACIONES PARA PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA	Planificar en los diferentes instrumentos curriculares	<p>COGNITIVO: Identificar los diferentes elementos del Currículo contenidos, fuentes curriculares, estrategias de práctica de acción pedagógica, orientaciones para la planificación.</p> <p>PROCEDIMENTAL: Desarrollar Estrategias de acción y Práctica pedagógica. Caracterización. Objetivos.</p>	Elaboración de organigramas, mentefactos. Revisión de PPT Exposiciones orales de los temas individuales asignados a cada estudiante. Trabajos de análisis grupal.	5 horas



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
 GUIA DE APRENDIZAJE

		<p>Orientaciones para la planificación didáctica.</p> <p>ACTITUDINAL:</p> <p>Aplicar las Orientaciones para la planificación didáctica.</p>		
<p>METODOLOGÍA JUEGO TRABAJO, EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE Y ROL DEL DOCENTE</p>	<p>Conocer los objetivos, los contenidos, la metodología, los recursos, la evaluación, los ejes transversales.</p>	<p>COGNITIVO:</p> <p>Identificar los objetivos, los contenidos, la metodología, los recursos, la evaluación, los ejes transversales.</p> <p>PROCEDIMENTAL:</p> <p>Desarrollar la metodología juego trabajo, experiencias de aprendizaje y rol del docente.</p> <p>ACTITUDINAL:</p> <p>Aplicar, la metodología, los recursos, la evaluación, los ejes transversales para la planificación didáctica.</p>	<p>Exposición, representación y dramatización de la metodología Juego trabajo, según los temas asignados de forma grupal.</p> <p>Realización de trabajo escrito. Análisis y síntesis de temas tratados.</p> <p>Exposiciones orales.</p>	<p>10 horas</p>



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

<p>REALIZA ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE COLABORATIVO CON FINES DIDÁCTICOS.</p> <p>EVALUACIÓN DEL MÓDULO</p>	<p>Elabora una planificación micro curricular de proyecto pedagógico de aula e integra los elementos del currículo en la elaboración de los instrumentos curriculares según el nivel de concreción analizando cuidadosamente los elementos que intervienen en el proceso de enseñanza aprendizaje.</p>	<p>COGNITIVO:</p> <p>Identificar las estrategias de aprendizaje colaborativo con fines didácticos</p> <p>PROCEDIMENTAL:</p> <p>Desarrollar la planificación micro curricular de proyecto pedagógico de aula integrando los elementos del currículo en los espacios establecidos en la metodología Juego Trabajo.</p> <p>ACTITUDINAL:</p> <p>Aplicar adecuadamente las Planificaciones micro curriculares y las estrategias de aprendizaje según las orientaciones didácticas.</p>	<p>Reconstrucción de planificaciones en forma grupal.</p> <p>Recreación de los diferentes espacios para la creación de ambientes.</p> <p>Evaluación escrita con 12 preguntas, y una planificación curricular.</p>	<p>5 horas</p>
---	--	--	---	-----------------------



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

2. CONOCIMIENTOS PREVIOS Y RELACIONADOS

Co-requisitos

- Conocer el enfoque del currículo y los aportes realizados por cada uno de las teorías
- Pensamiento analítico y crítico.

3. UNIDADES TEÓRICAS

• Desarrollo de las Unidades de Aprendizaje (contenidos)

A. Base Teórica

Unidad 1

FUNDAMENTOS CURRICULARES: ESTRATEGIAS DE ACCIÓN Y PRÁCTICA PEDAGÓGICA, CARACTERIZACIÓN, OBJETIVOS, ORIENTACIONES PARA PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA

Enfoque:

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

El currículo se centra en el reconocimiento de que el desarrollo infantil es integral y contempla todos los aspectos que lo conforman (cognitivos, sociales, psicomotrices, físicos y afectivos), interrelacionados entre sí y que se producen en el entorno natural y



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

cultural. Para garantizar este enfoque de integralidad es necesario promover oportunidades de aprendizaje, estimulando la exploración en ambientes ricos y diversos, con calidez, afecto e interacciones positivas.

Consecuentemente con lo planteado en la fundamentación, este currículo considera al aprendizaje y al desarrollo como procesos que tienen una relación de interdependencia, a pesar de ser conceptos de categorías distintas, ya que para que el aprendizaje se produzca, los niños deben haber alcanzado un nivel necesario de desarrollo, mientras que en el logro del desarrollo, el aprendizaje juega un papel fundamental.

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

Caracterización

Ejes de desarrollo y aprendizaje: son campos generales de desarrollo y aprendizaje, que responden a la formación integral de los niños y orientan las diferentes oportunidades de aprendizaje.

Ámbitos de desarrollo y aprendizaje: son espacios curriculares más específicos, que se derivan de los ejes de desarrollo y aprendizaje que identifican, secuencian y organizan los objetivos de aprendizaje y las destrezas en cada uno de los subniveles de Educación Inicial.

Objetivos de subnivel: orientan las expectativas de aprendizaje que se requieren alcanzar en cada subnivel educativo, posibilitando lograr el perfil de salida. A partir de estos se derivan los objetivos de aprendizaje. Su formulación está definida en función de cada uno de los ámbitos.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

Objetivos de aprendizaje: son enunciados del logro de las destrezas que se desea alcanzar en un período determinado. Son intenciones explícitas de lo que se espera conseguir por medio de la acción educativa.

Destrezas: en una línea similar a los otros niveles educativos, las destrezas se expresan respondiendo a la interrogante ¿qué deberían saber y ser capaces de hacer los niños? Estas destrezas se encontrarán gradadas y responderán a las potencialidades individuales de los niños, respetando sus características de desarrollo evolutivo y atendiendo a la diversidad cultural.

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

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

Orientaciones metodológicas: es el conjunto de sugerencias didácticas, cuyo objetivo es guiar la acción del docente y orientarlo en la toma de las mejores decisiones pedagógicas que debe asumirlas para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de que los profesionales de este nivel educativo dispongan de directrices metodológicas que faciliten y dinamicen el logro del desarrollo y aprendizaje de los niños.

Orientaciones para el proceso la evaluación: es el conjunto de sugerencias técnicas que permiten tomar decisiones oportunas acerca de la acción educativa y de las interacciones



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

que se requieran para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, desde el enfoque cualitativo.

Organización curricular de los aprendizajes

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

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

Caracterización de los Ejes de desarrollo y aprendizaje.

Eje de desarrollo personal y social.- Este eje integra los aspectos relacionados con el proceso de construcción de la identidad del niño, a partir del descubrimiento de las características propias y la diferenciación que establece entre él y las otras personas, promoviendo el creciente desarrollo de su autonomía mediante acciones que estimulan la confianza en sí mismo y en el mundo que le rodea, y fomentando la construcción adecuada de su autoestima e identidad, como parte importante de una familia, de una comunidad y de un país. También considera aspectos relacionados con el establecimiento de los primeros vínculos afectivos, propiciando interacciones positivas, seguras, estables y amorosas con la familia, otros adultos significativos y con sus pares.

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

Forman parte de este eje para el subnivel Inicial 1 el ámbito de vinculación emocional y social y



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

para el subnivel Inicial 2 el de identidad y autonomía y convivencia.

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

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

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

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

Unidad 2

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS, EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE Y ROL DEL DOCENTE

Orientaciones Metodológicas

Estas orientaciones responden a los criterios técnicos curriculares determinados en las bases teóricas y en el enfoque de este Currículo, así como también generan oportunidades de aprendizaje para lograr procesos pedagógicos interactivos, motivadores e innovadores,



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

que respeten las diferencias individuales, culturales y los distintos ritmos y estilos de aprendizaje de los niños, y posibiliten una educación integral basada en el juego, la exploración, la experimentación y la creación. Por ello, en este nivel se recomienda como lineamientos metodológicos al juego trabajo y a la organización de experiencias de aprendizaje como los mecanismos que permiten el desarrollo de las destrezas planteadas.

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

El juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en este nivel, es una actividad innata de los niños que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se involucran de manera integral -con cuerpo, mente y espíritu-, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea.

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

Metodología Juego Trabajo

Esta metodología consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, denominados rincones, donde los niños juegan en pequeños grupos realizando diversas actividades. Se trata de una metodología flexible que permite atender de mejor manera la diversidad del aula y potenciar las capacidades e intereses de cada niño. Los rincones de juego trabajo permiten que los niños aprendan de forma espontánea y según sus necesidades.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

La principal característica del juego trabajo en rincones es que brinda una auténtica oportunidad de aprender jugando. A través de esta metodología, se reconoce al juego como la actividad más genuina e importante en la infancia temprana. Es innegable que el juego es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños.

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

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

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

- El docente debe ser un “Observador”
- El docente debe ser un “Escenógrafo”
- El docente debe ser un “Jugador más”

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



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

En el caso de los niños de 0 a 2 años, el docente será quién motive y direcciona permanentemente el juego en los rincones, incentivando la participación de todos los niños; por ejemplo, si se encuentran en el rincón del hogar, el docente puede pedir a los niños que cocinen algo, preguntándoles ¿qué les gusta comer? ¿qué cocinaron? o si se encuentran en el rincón de construcción, puede preguntar ¿qué vamos a construir? y hacerlo en grupo o realizar una torre y pedirle que construya una similar; de esta manera el docente toma el papel de mediador dando al niño la oportunidad de explorar sus posibilidades partiendo de procesos de imitación participativa.

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

Momentos del Juego Trabajo

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

1. El momento de planificación: durante el cual los niños y el docente se reúnen para anticipar las acciones que van a realizar y decidir qué rincón escoger, mediante un diálogo, donde todos tienen su tiempo, respondiendo a las preguntas: ¿qué quiero hacer? ¿cómo lo puedo hacer? ¿con qué lo hago? ¿con quién? ¿dónde? y ¿para qué? Durante este momento, el profesional debe alentar al niño a elegir y decidir el rincón en que quiere interactuar. Una buena manera para la distribución de los niños en los rincones es mediante tarjetas de un color específico para cada rincón y de acuerdo a la cantidad de niños que pueden estar en ellos. Por ejemplo, las tarjetas amarillas pueden representar el rincón del arte, las tarjetas rojas el rincón de juego de construcción, entre otras. Finalmente, los niños se agrupan de acuerdo al color elegido y al rincón que pertenece. Cada rincón debe tener un tarjetero para que los niños coloquen las tarjetas de colores correspondientes.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

2. El momento de desarrollo: es el período del juego propiamente dicho, es la puesta en acción de lo planificado; durante este tiempo, los niños se encuentran en el rincón elegido o rotan si es el caso. El profesional interactúa con los diferentes grupos según la necesidad de los niños o su intencionalidad.
3. El momento del orden: se refiere al tiempo que necesitan los niños para ordenar el material que han utilizado y dejar los rincones organizados, tal como los encontraron; durante este tiempo, la docente ayuda activamente a los distintos grupos y puede valerse de canciones, rimas, etc., para que el momento sea más atractivo, animado y que motive la participación de los niños.
4. El momento de la socialización: los niños y el profesional vuelven a reunirse para realizar una evaluación de lo que cada uno realizó durante el momento de desarrollo; se trata de un diálogo ameno, participativo y activo donde los niños hablan de lo que hicieron, les gustó o no, les resultó difícil, lo que aprendieron, etc. Es un momento en el que también se pueden mostrar las producciones hechas por los niños, si se da el caso.

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE

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

La intencionalidad de las experiencias de aprendizaje es formar, desde edades tempranas, a personas capaces de indagar, explorar, experimentar y hacer hipótesis, potenciando un pensamiento lógico que permita desarrollar la capacidad intuitiva y creativa, para que, de esta manera, construyan su conocimiento a partir de sus experiencias y vivencias. Para lograr vivencias y actividades desafiantes, el docente debe proporcionar un entorno organizado para el aprendizaje, donde el niño se sienta estimulado para explorar por sí mismo, usar sus



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

conocimientos y habilidades en una variedad de situaciones, probar hipótesis que le ayuden a construir nuevas ideas y contar con el apoyo de pares y adultos que le estimulen a sentirse capaz y seguro frente al desafío. El docente en su rol de mediador, debe estar permanentemente observando las habilidades y capacidades del niño, proponiendo nuevas actividades, brindando apoyo y generando retos.

Es importante mencionar, que el desarrollo de una experiencia de aprendizaje puede ser una excelente herramienta para lograr la participación familiar y comunitaria, ya sea para la recolección, adaptación o elaboración del material; para involucrarlos en la organización y salidas de visitas pedagógicas; para compartir un tiempo con el grupo de niños en el que se pueden indicar actividades, labores y vivencias de miembros de la familia; todo ello con el fin de incentivar al compromiso y corresponsabilidad familiar.

Una experiencia de aprendizaje debe tener las siguientes características:

- Garantizar la participación activa de todos los niños.
- Respetar el ritmo de aprendizaje, ya que cada niño aprende en tiempos distintos y con diferentes estilos, respetando y valorando su diversidad.
- Tener pertinencia cultural y contextual.
- Facilitar la interacción positiva entre los niños y también con los adultos; es decir, establecer una relación libre de tensiones y donde los niños se encuentren inmersos en sus actividades gracias al disfrute que estas le provocan.
- Garantizar actividades en las que puedan expresar sus ideas y sentimientos, se respete y valore la diversidad en todos sus ámbitos, con normas claras, conocidas y comprendidas.
- Fomentar la interacción de los niños con problemas concretos interesantes, que respondan a situaciones de su vida diaria, planteando actividades que estimulen a realizar sus propios descubrimientos.
- Propiciar la indagación y reflexión como procesos significativos que permitan desarrollar su pensamiento mediante el fomento de la curiosidad, la exploración, la imaginación, evitando ofrecer respuestas a los niños antes de que estos pregunten o



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

lleguen a sus propias conclusiones, y/o formulen preguntas cerradas que solo permiten una respuesta correcta.

- Contextualizar cualquier entorno a que posibilite variadas y ricas experiencias, para lo cual se debe conocer las condiciones socioculturales.

Una de las condiciones que se requiere para lograr que una experiencia de aprendizaje sea efectiva, es que esta debe ser planificada, proponiendo un conjunto de actividades desafiantes que induzcan a la exploración y a la reflexión para que los niños puedan llegar a sus propias conclusiones.

Las actividades y vivencias planificadas en la experiencia de aprendizaje se engloban por medio de un juego centralizador, cuento o un tema generador, los mismos que se constituyen en el punto de partida de la experiencia manteniendo el interés de los niños. Es necesario destacar que el juego centralizador y/o cuento eje, se utiliza con los niños en tramos de edad más pequeñas (0 a 2 años), y el tema generador con los niños más grandes.

Para el tramo de niños más pequeños, estas experiencias de aprendizaje serán organizadas por el profesional en su planificación en torno al juego centralizador y/o cuento eje, dadas las características de los niños de esta edad, sin que ello implique que no se pueda utilizar al juego como eje transversal y recurso metodológico importante en toda la Educación Inicial.

Para el subnivel Inicial 2, como se mencionó anteriormente, la planificación de la experiencia de aprendizaje se organiza mediante un tema generador, que permitirá mantener el interés de los niños.

El tema generador debe partir de una situación significativa, pregunta o vivencia que presentan los niños o el docente, convirtiéndose en un tema de interés susceptible de ser analizado e investigado, fomentando el deseo de los niños de explorar, experimentar y profundizar en ellos, convirtiéndose en una excelente motivación para lograr aprendizajes propuestos, integrando los ejes de desarrollo y aprendizaje y sus correspondientes ámbitos. El tema generador, es el eje alrededor del cual se llevan a cabo las actividades educativas, lo que permite que los niños tengan una experiencia de aprendizaje positiva.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

La visita de un niño al zoológico y lo que trae al aula para compartir, es un ejemplo de situación que puede provocar un tema generador. También, el nacimiento de un hermanito, el trabajo de pescador de uno de los padres de familia, el encuentro con una oruga, una mariposa, una lombriz, encontrar un panal de abejas, mirar a las nubes moverse recostados sobre el césped, etc., constituyen otros ejemplos como punto de partida de la planificación de la experiencia de aprendizaje. El docente debe estar atento a los comentarios y preguntas de los niños para guiar el diálogo y provocar en ellos la emoción de conocer más sobre estos temas generadores.

Momentos de la Experiencia de Aprendizaje:

Las actividades y acciones planteadas en la experiencia de aprendizaje determinan un período de tiempo, puede ser un día (para los niños de 0 a 2 años) o bien una o varias semanas (para niños de 3 a 5 años); por este motivo, es importante tener claro los momentos en los que se lleva a cabo la experiencia, para de esta manera, mantener el interés y las acciones diarias bien direccionadas.

1.El momento de inicio: los niños y docentes dialogan, planean y se entusiasman por lo que van a descubrir, organizan las actividades del día recordando cuál es el objetivo al que quieren llegar. Si la experiencia dura más de un día, este momento tendrá que cumplirse cada día, de esta manera, los niños encuentran sentido a lo que están realizando.

2.El momento de desarrollo: se refiere a cuando los niños se encuentran inmersos en las acciones y actividades propiamente dichas, cuando experimentan, preguntan, exploran, juegan y crean; es el momento en el cual el docente interactúa con los niños desde su rol de mediador, haciendo preguntas que les invite a indagar y respondiendo a las preguntas de los niños; poniendo a su disposición el material necesario y creando los ambientes de aprendizaje para que se den las distintas interacciones; es cuando los niños están descubriendo y asombrándose.

3.El momento de cierre: es el espacio en el que los niños sienten que lo que hicieron tiene un sentido y que es importante para ellos y para los demás. Reunirse cada día para recordar lo que se hizo, identificar lo que fue fácil, lo que disfrutaron, lo que descubrieron y aprendieron, así como lo que les resultó difícil, permite retroalimentar sus experiencias y estimular sus



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

capacidades para superar las dificultades. Es el momento donde los niños presentan sus producciones al grupo o se hacen exposiciones para el resto del personal del centro infantil o para las familias, donde se transmiten lo que vivenciaron los niños.

ROL DEL DOCENTE

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

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

- Hacer preguntas abiertas que permitan a los niños contar y explicar lo que están haciendo. Por ejemplo, ¿cómo lograste construir ese puente tan largo? ¿me cuentas qué escribiste aquí? yo quiero hacer un pez de plastilina como el tuyo, ¿me enseñas cómo?
- Hacer comentarios y preguntas que inviten a realizar nuevas actividades y a descubrir nuevos usos para los materiales disponibles. Por ejemplo, ¿qué crees que podríamos armar con estas cajitas? ¿para qué nos podrían servir estas ropas, de qué nos podríamos disfrazar? ¿sabes de qué trata este libro?
- Aprovechar ocasiones que surjan espontáneamente o crear situaciones para introducir nuevo vocabulario que se refiera a los materiales y actividades que se desarrollan.
- Parafrasear o decir en otras palabras lo que expresan los niños para clarificar ideas, introducir nuevo vocabulario y modelar el lenguaje convencional. Por ejemplo, si un



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

niño dice “me poní al revés el disfraz”, la maestra puede, con naturalidad y respeto, modelar la forma convencional del verbo y decir pusiste al revés el disfraz, ¿yo me puse bien el mío?”.

Para el trabajo con los niños de 0 a 2 años, el docente en su rol mediador, a más de las orientaciones anteriormente descritas, es importante que, en función de las características particulares de los niños en estas edades, considere también las siguientes sugerencias:

- Atender de manera oportuna y pertinente las necesidades y requerimientos de los niños en relación con la alimentación, descanso, higiene, movimiento y seguridad física y emocional.
- Facilitar y promover el juego con objetos variados que estimulen todos sus sentidos: tacto, olfato, gusto, vista, oído.
- Respetar y valorar la curiosidad y la actividad innata de los niños, como su forma principal de aprender.
- Poner atención y dar respuesta a las expresiones y formas de comunicación verbal y no verbal de los niños en su lengua materna.
- Acompañar permanentemente con lenguaje verbal las diversas actividades que realice con el niño, así como también traducir en lenguaje verbal sus acciones, sentimientos, y deseos.
- Variar frecuentemente las actividades que realiza con el niño como: leer cuentos, poner música, cantar, masajear el cuerpo, entre otras.
- Propiciar momentos de interacción flexibles considerando las particularidades de cada niño y adaptados a la realidad del entorno.
- Garantizar la presencia de una persona continua y estable como los responsables del proceso de acompañamiento en las diferentes actividades y rutinas de los niños y niñas.

Además, considerando que este currículo reconoce que no todos los niños aprenden de la misma forma ni al mismo ritmo, así como la existencia en el país de diversas culturas, etnias y lenguas, es importante que el docente, para dar respuesta educativa a las



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

necesidades de todos, considere las siguientes puntualizaciones que permitan garantizar que cada niño se sienta valorado y acogido en el centro educativo:

- Es fundamental que el docente atienda a las necesidades y características específicas de cada niño de su grupo, adaptando las experiencias de aprendizaje y los espacios de manera que todos tengan acceso a ellos.
- Para atender a niños con necesidades educativas especiales, el profesional debe realizar las adaptaciones curriculares pertinentes para que estos niños tengan acceso a las oportunidades de aprendizaje de manera efectiva.

Considerando que la familia es la responsable de la crianza y cuidado de los niños y es el agente educativo más determinante en su desarrollo integral durante los primeros años, es fundamental que los profesionales procuren crear una sinergia de trabajo entre el centro educativo y la familia o los adultos responsables de los niños, de tal manera que comprendan la responsabilidad que tienen para favorecer e impulsar dichas potencialidades. Por este antecedente el docente debe:

- Mantener una comunicación fluida y coordinada con la familia para trabajar mancomunadamente a favor del desarrollo y aprendizaje de los niños. Esta comunicación se puede establecer por medio de un cuaderno viajero, de citas programadas entre la familia y los docentes, el momento de la entrega de los informes al finalizar el quimestre, el momento de salida al finalizar la rutina diaria, etc.
- Comunicar a tiempo las observaciones que tenga del niño y que esté abierto a recibir los comentarios, preguntas y dudas de los padres. En la medida que esta comunicación sea efectiva, los niños sentirán mayor seguridad ya que existe coherencia entre lo que sucede en casa y en el centro educativo.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

- Orientar a las familias para que garanticen un ambiente adecuado a los niños fuera del centro educativo, que permita mantener interacciones positivas y estimulantes.
- Fomentar la participación de los padres y familiares o adultos responsables a cargo de los niños a partir de varias acciones enfocadas a sensibilizarlos, comprometerlos y hacerlos parte activa del proceso educativo; para esto la organización de las experiencias de aprendizaje puede contener actividades en las cuales los padres participen en acontecimientos de los niños, acompañen en salidas pedagógicas, apoyen en la elaboración de material, donde los abuelos narren o lean cuentos etc.
- Planificar talleres para padres, con temas variados, de interés y de actualidad, reuniones individuales con la familia o adulto responsable, organizar tardes deportivas y otros eventos de la comunidad donde puedan coincidir familias, profesionales y niños.

Unidad 3

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE COLABORATIVO CON FINES DIDÁCTICOS.

Organización de Ambientes de Aprendizaje

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

Un ambiente de aprendizaje se concibe como un elemento vivo versátil y dinámico dentro y fuera del centro, que responde a los cambios de intereses y necesidades del desarrollo de los niños en los diferentes momentos del día a lo largo del tiempo. Dentro del rol de mediador del docente, una de sus principales funciones es procurar un ambiente de aprendizaje positivo y favorecedor para el aprendizaje de los niños. Desde esta perspectiva, el docente es el responsable de organizar ambientes intencionados con fines pedagógicos.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

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

A continuación, se proponen una serie de sugerencias, cuya finalidad es orientar la organización de los ambientes de aprendizaje que considera las cuatro dimensiones que lo constituyen.

DIMENSIÓN FÍSICA

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

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

El aula es donde los niños van a pasar mucho tiempo del día, es por esto que se debe cuidar la contaminación visual y procurar la armonía de los colores; es preferible que los colores de las paredes sean claros y con tonalidades pastel, al igual que los colores del mobiliario; tanto los materiales como los trabajos de los niños pondrán color al ambiente. Una sobrecarga de colores, así como de apliques, carteles, dibujos, etc., producirá un efecto contrario, ya que los niños pierden el interés; recuerde cambiarlos semanal o quincenalmente, de esta manera los niños se vuelven participantes activos dentro de su espacio y se apropian de él.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

Ubicar en el aula un espacio del encuentro es un recurso de mucha utilidad, debido a que en ese lugar los niños pueden verse unos con otros, organizar las actividades de la experiencia de aprendizaje, así como el cierre del día.

Con respecto al mobiliario las sillas y las mesas tienen que ser adecuadas para que los niños puedan estar sentados a una altura cómoda para trabajar y alimentarse, y con una superficie que permita limpiarla con facilidad; los estantes donde se organiza el material de uso de los niños de igual forma deben ser seguros, resistentes, no impedir la visibilidad de la totalidad del aula para el docente y permitir que los niños tengan acceso directo a ellos, de esta forma, ellos encuentran y guardan lo que necesitan al tenerlo a su alcance; mantenga un orden y una organización de los materiales en función de la experiencia de aprendizaje que se encuentren desarrollando, y de las características de los niños en su contexto social y cultural.

La organización del mobiliario para los niños de hasta dos años debe estar distribuida en función de la necesidad y seguridad de los niños, para evitar accidentes y exponerlos innecesariamente a peligros, ya que en esta etapa empiezan con procesos de exploración de diferentes formas de desplazamientos, para lo cual requieren moverse con comodidad y facilidad. Además, también se debe considerar que los materiales para estas edades deben ser variados, de tamaño grande, llamativos, coloridos, estimulantes, con la finalidad de constituirse en un recurso que permita la exploración a través de las sensopercepciones, es decir, que los niños los puedan mirar, escuchar, oler o tocar, sin que sean peligrosos para su salud o integridad física. con ellos, los mismos que deben tener una distribución y organización en función del espacio del aula y del centro infantil, así como contar con el material adecuado.

El material de cada rincón debe ser suficiente, variado y pertinente a cada uno; organizado en repisas, estantes y cajoneras a la altura de los niños, con rótulos o etiquetas con el nombre del material con imágenes o palabras; esta forma de organización favorece en los niños el desarrollo de su pensamiento, de su lenguaje y su lengua, ya que se realizan procesos de clasificación, comparación, ubicación espacial y asociación con el lenguaje escrito, entre



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

otros, así como también permite fomentar hábitos de orden al ubicar los materiales en el lugar correspondiente.

El material debe ser revisado mínimo una vez al mes, es una excelente estrategia para mantenerlo inventariado, limpio y organizado; al involucrar a los niños en esta actividad ellos se muestran más comprometidos de cuidarlos, también es una buena estrategia para incluir a las familias y/o la comunidad en caso de que haya piezas que reponer, reparar y crear.

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

DIMENSIÓN FUNCIONAL

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

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

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



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

Los niños deben sentirse parte integrante e importante del aula y del grupo; destinar un espacio para que ellos coloquen sus pertenencias y/o trabajos personales con identificación clara y con sentido para ellos, permitirá favorecer el desarrollo de su identidad y autonomía.

DIMENSIÓN RELACIONAL

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

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

DIMENSIÓN TEMPORAL

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

Organizar una rutina donde se desarrollan actividades secuenciadas en respuesta a las necesidades básicas de los niños, como alimentación, aseo y descanso, así como sus necesidades de explorar, jugar, interactuar, comunicarse y comprender el mundo en el que



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

vive, es aprovechar el tiempo en el centro educativo. Los niños comienzan a diferenciar los distintos momentos del día a partir de la rutina, lo que les permite prever, recordar y anticipar lo que vendrá a esta edad.

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

B. Base de Consulta

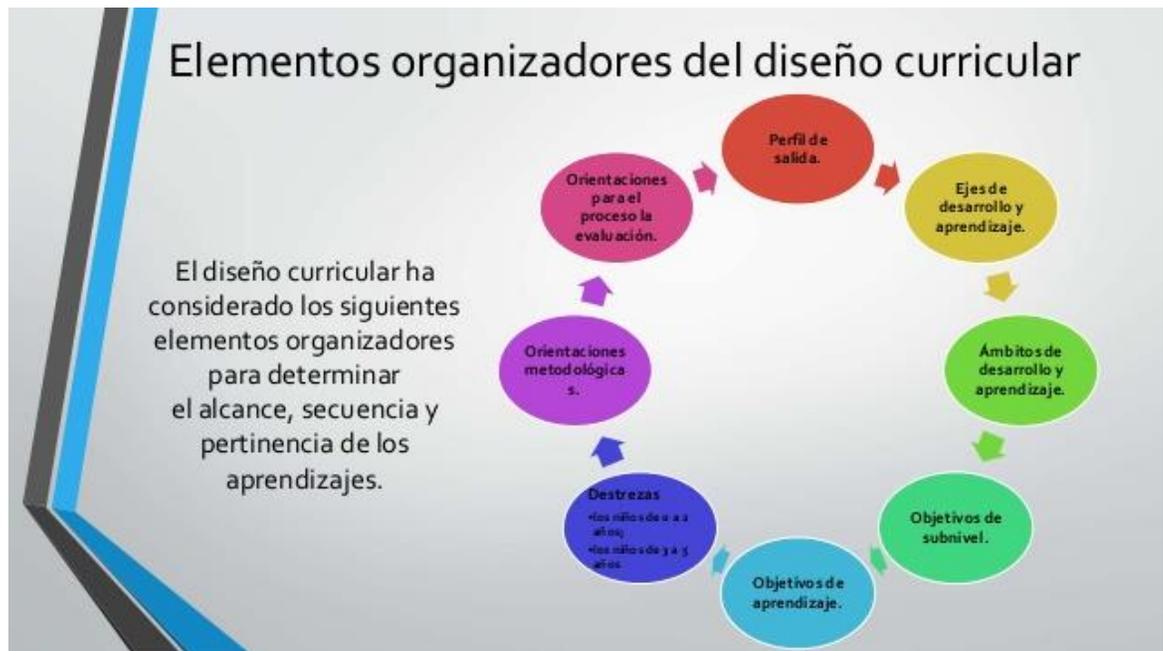
TÍTULO	AUTOR	EDICIÓN	AÑO	IDIOMA	EDITORIAL
Currículo de Educación Inicial 2014	Espinosa, M., Toro, S., Naranjo, S.,	Ecuador	2014	Español	MINEDUC
Guía metodológica para la implementación del currículo de educación inicial	Burbano, M.	Ecuador	2016	Español	MINEDUC



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

C. Base práctica con ilustraciones





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

Organización curricular de los aprendizajes



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

Caracterización de los ejes de desarrollo y aprendizaje

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





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE



Eje de descubrimiento del medio natural y cultural. - En este eje se contempla el desarrollo de habilidades de pensamiento que permiten al niño construir conocimientos por medio de su interacción con los elementos de su entorno, para descubrir el mundo exterior que le rodea. Esta construcción se facilita por medio de experiencias significativas y estrategias de mediación que posibilitan la comprensión de las características y relaciones de los elementos, tanto del medio natural como de su medio cultural. En este contexto se pueden rescatar los saberes y conocimientos ancestrales, se fomenta la curiosidad y se desarrollan procesos de indagación.



Eje de expresión y comunicación. - En torno a este eje se consolidan procesos para desarrollar la capacidad comunicativa y expresiva de los niños, empleando las manifestaciones de diversos lenguajes y lenguas, como medios de exteriorización de sus pensamientos, actitudes, experiencias y emociones que les permitan relacionarse e interactuar positivamente con los demás. Además, se consideran como fundamentales los procesos relacionados con el desarrollo de las habilidades motrices. El niño, partiendo del conocimiento de su propio cuerpo, logrará la comprensión e interacción con su entorno inmediato.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
 GUÍA DE APRENDIZAJE

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



Que es el juego trabajo

Es la actividad más importante en la vida de todo ser humano. En especial de los niños

(as) para que desarrollen sus aptitudes y habilidades, aprendan a conocer el espacio y el tiempo en que viven, es necesario ordenar en forma sistemática y progresiva sus juegos.

El niño(a) juegan movidos por una necesidad interior que se da en forma natural y espontánea y que, a la vez, les proporciona placer y diversión.



MOMENTOS DEL JUEGO

❖ La planificación.

❖ El desarrollo.

❖ La evaluación.

❖ El orden.



fypk.com



Como lograrlo.

- Organizar los espacios físicos con rincones de trabajo.
- Equipar con materiales los rincones de trabajo.
- Permitirles que seleccionen los rincones y los materiales con los cuales desea jugar libremente.





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

Objetivos.

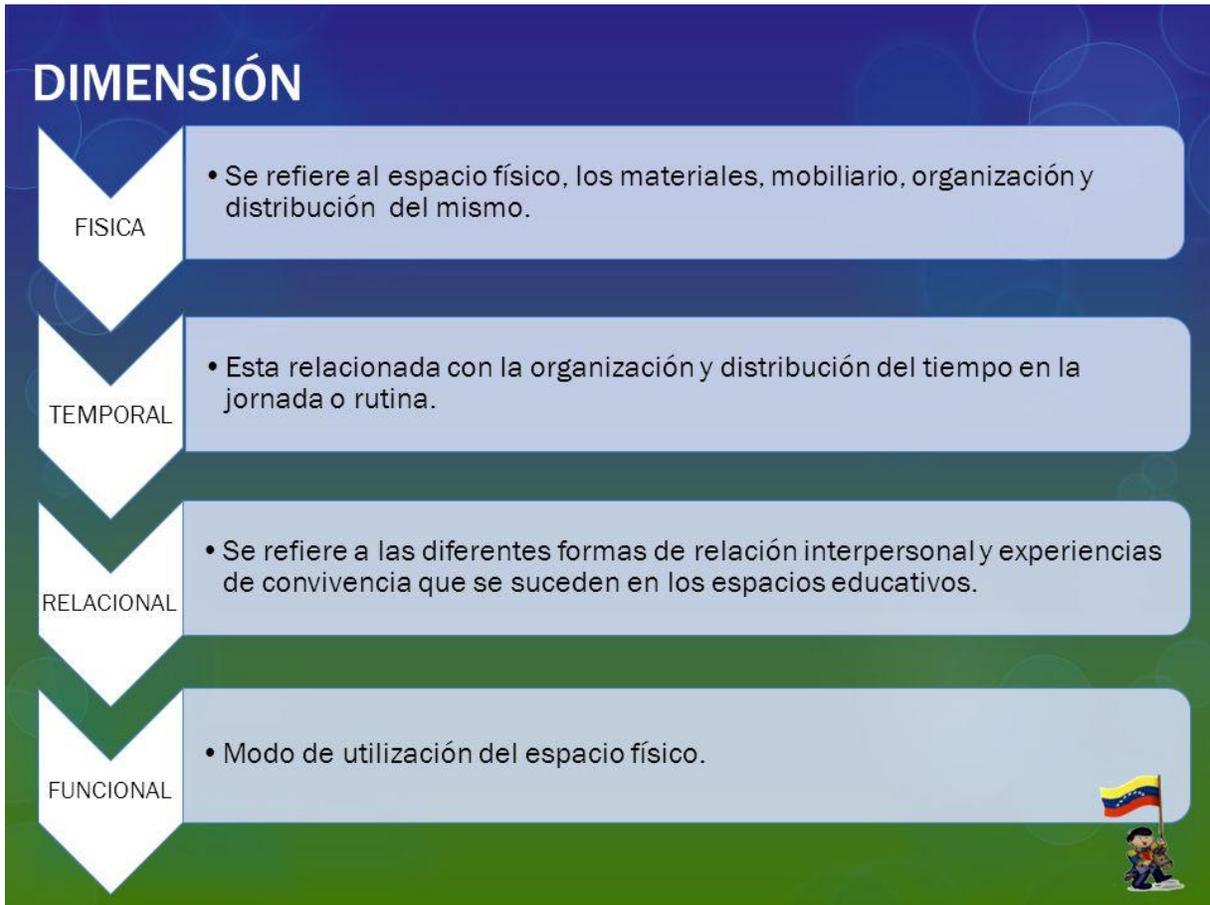
- Brindar oportunidades de desarrollo y aprendizaje en los campos de la conducta social, emocional e intelectual.
- Encausar el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña a través de las actividades creadoras.
- Facilitar una real situación de trabajo que permita expresar auténticas vivencia.

El docente parvulario siempre debe tener en cuenta que para que el niño aprenda hay que incentivarlo, buscar sus interés y permitir que los mismos exploren, jueguen, creen, experimenten, etc, con la única finalidad que sus estudiantes desarrollen y potencien todas sus capacidades, habilidades y destrezas que le ayudarán a desenvolverse de manera óptima a lo largo de la vida.





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE





INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

Planificación Educativa para: Centros Infantiles del Buen Vivir							
Experiencia de Aprendizaje: <i>(Escribir el nombre o título de la experiencia de aprendizaje que englobe todas las actividades descritas para el desarrollo de los 3 ejes y 4 ámbitos.)</i>							
Grupo de Edad: <i>(Indicar el grupo de edad con el que se va a desarrollar la experiencia)</i>		Nro. de Niñas y Niños: <i>(Anotar cuántos niños están presentes)</i>		Nombre de Unidad de Atención: <i>(Anotar el nombre del CIBV)</i>			
Tiempo Estimado/Fecha: <i>(Anotar la fecha de inicio de la semana y finalización de la semana, recordar que la planificación es para 5 días una semana considerando los 3 ejes y los 4 ámbitos, tomando en cuenta que un día se repite 1 ámbito.)</i>				Nombre de la Educadora/or: <i>(Colocar el nombre de educadora responsable del grupo de edad)</i>			
Descripción General de la Experiencia de Aprendizaje: <i>Describir de manera general en qué consistirá la experiencia y que van a lograr las niñas y niños.</i>							
Elemento Integrador: <i>Sirve como el vínculo o medio para que las niñas y los niños ejerciten las destrezas a partir de los siguientes elementos integradores: un juego, una canción, un cuento, una fiesta tradicional, un evento o un suceso importante, una visita por la comunidad, una noticia entre otros (enunciar las estrategias que se desarrollan en la semana).</i>							
Eje de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Objetivo de Aprendizaje	Destrezas	Contenidos	Actividades	Recursos y materiales didácticos	Indicadores para Evaluar
Anotar el eje del Currículo de Educación Inicial a los que pertenecen las destrezas seleccionadas.	Anotar los Ámbitos del eje que corresponde del Currículo de Educación Inicial a los que pertenecen las destrezas seleccionadas.	Anotar el Objetivo de Aprendizaje del Ámbito que corresponde del Currículo de Educación Inicial a los que pertenecen las destrezas seleccionadas.	Anotar las destrezas seleccionadas del Currículo cuyo desarrollo se ejercitará o estimulará.	Anotar el contenido a desarrollarse según la destreza seleccionada.	Describir todas las actividades que se va a desarrollar, día por día, hasta concluir la experiencia. Recordar que al leer la actividad permita imaginar todo el proceso que se va a realizar detalladamente durante la actividad. Considerar que se debe iniciar motivando-predisponiendo a la niña y niño con la actividad a desarrollarse, por lo cual deberá relacionarse la motivación con la actividad diaria.	Anotar la lista de equipos, materiales didácticos y demás recursos necesarios para desarrollar la planificación, para prever su elaboración con tiempo.	Escribir los indicadores con los cuales se va evaluar el desarrollo de cada una de las destrezas y contenidos seleccionados. Cabe indicar que los indicadores no están desarrollados los elaboraran cada una de las educadoras con la orientación de la Coordinadoras en base al objetivo de aprendizaje, destreza y contenido. Para elaborar el Indicador es necesario hacerse la pregunta SI - NO alcanza la niña o niño la actividad planificada en el día.



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “JAPÓN”



Dirección: Barrio Marieta de Veintimilla – Pomasqui

Teléfonos: 02 2356 368 / 098 6915 506

Email: infor@itsjapon.edu.ec

www.itsjapon.edu.ec



INSTITUTO TECNOLÓGICO
SUPERIOR JAPÓN

AMOR AL CONOCIMIENTO

POMASQUI-

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

Tlfs: 022356-368 - 0986915506

www.itsjapon.edu.ec