

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO



JAPÓN

Amor al conocimiento

GUÍA METOLÓGICA

PRÁCTICA DOCENTE II

PARVULARIA



COMPILADOR: MGS. JESSICA NARANJO
2019



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN
 GUIA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN

Nombre de la Asignatura: PRÁCTICA DOCENTE II	Componentes del Aprendizaje
Resultado del Aprendizaje: Planificar y utilizar los diferentes instrumentos curriculares. Conocer los objetivos, desarrollo, contenidos, metodología, recursos, evaluación y ejes transversales.	
COMPETENCIAS Y OBJETIVOS: <ol style="list-style-type: none"> 1. Planificar los diferentes instrumentos curriculares. 2. Conocer los objetivos, qué desarrollar, los contenidos, la metodología, los recursos, la evaluación, los ejes transversales. 	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Generar criterios para evaluar la tarea. 2. Oportunidades de autoevaluación al estudiante. 3. Elaborar planificaciones. 4. Elaborar un registro de evaluación, considerando los estándares, las tareas de desempeño y evaluación. 	
Docente de Implementación:	
	Duración: 20 horas

Unidades	Competencias	Resultados de aprendizaje	Actividades	Tiempo de ejecución
Exposición y practica: Prácticas Pedagógicas Caracterización Objetivos. Estrategias de acción y Práctica Pedagógica de Aplicación Caracterización. Objetivos.	Conoce y aplica: Prácticas Pedagógicas Caracterización Objetivos. Estrategias de acción y reflexión. Práctica Pedagógica de Aplicación Caracterización. Objetivos.	Conocer las necesidades que aplica el docente en la programación de actividades de aula. Formula informaciones de las prácticas del aula en ambientación y aplicación.	Escritura de reflexiones acerca de la educación inicial y los ambientes de trabajo. Exposiciones orales sobre el tema de investigación asignado. Intervención de los estudiantes con criterios	5 horas



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN
 GUIA DE APRENDIZAJE

Estrategias de acción y reflexión. Orientaciones para la planificación didáctica.	Estrategias de acción y reflexión. Orientaciones para la planificación didáctica		sobre el tema en un foro abierto. Reflexión sobre la estructura del currículo de educación inicial.	
Exposición: Instrumentos curriculares. Planificación Didáctica curricular Plan de clase.	Aplica los instrumentos curriculares: Planificación Didáctica Curricular Plan de Clase.	Diferenciar la relación entre objetivo general y particular Formula objetivos de un curso o una unidad didáctica	Exposiciones orales sobre los temas de investigación individuales. Foro de discusión sobre el tema. Síntesis del documento “Lineamientos técnicos para el período de adaptación”.	5 horas
Guías de trabajo para la Práctica de Ambientación Desarrollo de la Guía (Informe) Fichas de Seguimiento a la Guía de la Práctica de Ambientación Reconstrucciones	Utiliza practica de ambientación: Guías de trabajo para la Práctica de Ambientación Desarrollo de la Guía (Informe) Fichas de Seguimiento a la Guía de la Práctica de Ambientación Reconstrucciones.	Elaborar estrategias de aprendizaje colaborativo con fines didácticos.	Exposiciones orales. Exposiciones orales sobre los temas de investigación. Foro de discusión abierto.	5 horas
Exposición: Planificaciones de clases Fichas de evaluación al Plan de Clase Lecturas Complementaria: Consideraciones sobre los métodos: Metodología para Lenguaje y	Utiliza practica de aplicación: Planificaciones de clases Fichas de evaluación al Plan de Clase Lecturas Complementaria: Consideraciones sobre los métodos:	Elaborar evaluación del desempeño para su clase considerando lo siguiente: Elaborar una tarea de desempeño que vaya acorde con estos estándares u objetivos	Lectura e investigación de los temas tratados para complementar la exposición. Exposiciones orales de los temas individuales asignados. Foro de discusión.	5 horas



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

comunicación, Estudios Sociales, Matemáticas, Ciencias Naturales Rincones de Trabajo Bases para la planeación del proceso enseñanza aprendizaje.	Metodología para Lenguaje y comunicación, Estudios Sociales, Matemáticas, Ciencias Naturales Rincones de Trabajo Bases para la planeación del proceso enseñanza aprendizaje	Generar criterios para evaluar la tarea. Oportunidades de autoevaluación al estudiante. Elaborar un registro de evaluación, considerando los estándares, las tareas de desempeño y evaluación		
--	---	---	--	--

2. CONOCIMIENTOS PREVIOS Y RELACIONAD

PRE REQUISITO:

Currículo de la educación inicial 2014

CO-REQUISITOS: Ninguno

3. UNIDADES TEÓRICAS

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

- A. Base Teórica.**

UNIDAD 1

PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS

Concepto

Práctica pedagógica es el escenario, donde el maestro dispone de todos aquellos elementos propios de su personalidad académica y personal. Desde la académica lo relacionado con su saber disciplinar y didáctico, como también el pedagógico a la hora de reflexionar de las fortalezas y debilidades de su quehacer en el aula.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

La práctica pedagógica permite al maestro centrar su atención en tres tipos de saberes, el disciplinar, el pedagógico y el académico, donde dichos saberes tienen lugar en la práctica y están vinculados con tres preguntas ¿que se? ¿Cómo comunico lo que se? ¿Cómo me transformo con lo que se?



PROPÓSITO DE LAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS





INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

La práctica pedagógica debe despertar en el estudiante interés por lo que enseña el docente y por lo que él aprende, dicho en otras palabras, el docente como el estudiante deben preocuparse por la formación académica y cultural; para ello se hace necesario que el docente utilice mecanismos que contribuyan no sólo a fortalecer el conocimiento sino a promover el pensamiento y la reflexión, fundamental en la educación.

De esta manera como lo manifiesta el profesor Héctor Consuegra “la práctica pedagógica no debe contribuir a que el profesional que se está formando sirva para rendir cuentas sobre el resultado del conocimiento sino para que pueda pensar en los procesos que condujeron a ese conocimiento ó a los resultados de un saber; debe permitir que los estudiantes se ubiquen intelectualmente en el pensamiento científico contemporáneo, aprendan a pensar los conceptos básicos de construcción, a elaborar posiciones críticas y posibles soluciones a las problemáticas del medio ambiente natural y social que rodea el ejercicio contable”.

Los principales propósitos de la práctica pedagógica son: desarrollo profesional docente, a partir de la transformación de la propia práctica; producción de un conocimiento válido que se fundamente en los saberes científicos, culturales y educativos; procesos individuales y colectivos de reconstrucción racional del pensamiento y la teoría; actuación racional de las nuevas generaciones; construir nuevos enfoques y modelos pedagógicos; aprender a transformar colectivamente la realidad que no nos satisface y el desarrollo social - individual.

CARACTERÍSTICAS DE LAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS

Las prácticas pedagógicas se constituyen en un proceso de reflexión, conceptualización, sistematizada y de carácter teórico - práctico sobre la realidad educativa pedagógica y social.

las prácticas pedagógicas permitan que los futuros profesionales salgan de su papel receptivo y pasivo de la información hacia uno más creativo y crítico en el conocimiento, para tal propósito es primordial que tanto los docentes como discentes comprendan la gran importancia que tiene la buena utilización de métodos de enseñanza - aprendizaje para la transmisión del conocimiento, que se innoven esas prácticas para salir del paradigma convencional y tradicional que ha venido



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

imperando y se ubique en un esquema actual basado en las nuevas teorías educacionales que al respecto plantean varios autores y que se hacen esenciales en la formación profesional de los docentes.

IMPORTANCIA DE LAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS

La práctica pedagógica es importante porque por medio de ella el maestro puede demostrar su destreza, actitudes y competencia para la dirección, control y evaluación del aprendizaje de los diferentes niveles del sistema educativo.

Por esto para poder tener claridad la concepción de aprendizaje que subyace al programa de una buena instrumentación didáctica, es conveniente que el profesor cuente con elementos teóricos_ técnico que le permitan interpretar didácticamente un programa educacional a partir de una teoría y con una concepción de aprendizaje que lo lleve a propiciar en su educandos una formación acorde con el plan de estudio de la institución donde realiza su labor, el medico por ejemplo enfrenta sus conocimiento a la enfermedad y la forma de indagar la hace atreves de unos instrumentos lo cuales aplica al cuerpo; el maestro enfrenta sus conocimientos pedagogicos al discurso o de las teorías de la ciencia y el instrumento que utiliza para ello es el MÉTODO DE ENSEÑANZA.

COMO SE TRASFORMA EL MAESTRO PARTIR DE LAS PRACTICAS PEDAGÓGICAS

La formación de docentes competentes es la meta de la madurez de las concepciones teóricas y proyecciones en la acción de la práctica pedagógica, cuyo resultado es la actividad docente como profesional, transformadora y formadora de ciudadanos autónomos.

El discurso teórico de la práctica pedagógica, articulado a su desarrollo práctico, determina su autonomía, resinificada como la comprensión del quehacer docente desde el enfoque hermenéutico – reflexivo. Este permite implementar procesos articulados, entre investigación y docencia, caracterizados por desarrollo de estructuras consultivas, participativas y humanizarte. La profesionalidad docente, investiga sus teorías y sus acciones en el escenario de la práctica pedagógica.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

OBJETIVOS DE LA PRACTICA DOCENTE

- Observar las características del desarrollo psicosocial, cognoscitivo, moral y afectivo de los estudiantes, desde la perspectiva de sus implicaciones en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Identificar las distintas estrategias aplicadas por la docente para generar y mantener un clima de orden, convivencia respetuosa y trabajo cooperativo en el aula.
- Elaborar un proyecto pedagógico basado en un diagnóstico de la realidad institucional y de aula.
- Analizar la organización, administración y socialización del centro escolar.
- Asistir al docente tutor y a la institución educativa en actividades pedagógica en las que sea requerida su colaboración.
- Establecer las bases de planificación necesarias en la ejecución efectiva de su rol como futuro docente.

ORIENTACIONES PARA LA PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA.

Planificar en el aula: su significado.

El Plan de estudios de Educación Básica 2011 define la planificación didáctica como “un elemento sustantivo de la práctica docente para potenciar el aprendizaje de los estudiantes hacia el desarrollo de competencias¹

”. Esta afirmación supone una transformación de prácticas y posturas que tradicionalmente han caracterizado el quehacer docente y que se enmarcan en un enfoque técnico racional desde el que los aportes teóricos y de apoyo técnico pedagógico sobre este ámbito, apuntan su uso como instrumento administrativo, por encima del de herramienta útil para el proceso de enseñanza y



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

aprendizaje. La información obtenida a partir del seguimiento en este ámbito², permite concluir que en muchas escuelas primarias del país, la planificación sigue concibiéndose por algunos docentes y directivos como el llenado de formatos que incluyan la terminología del currículo vigente, y que proporcionen una idea general de las actividades que se realizarán en un período determinado.

Transformar estas prácticas en las escuelas, conlleva un proceso de reorientación en el diseño, sentido y uso de la planificación por parte de los docentes; pero también exige a los directivos actuar en congruencia con ello, privilegiando el acompañamiento y apoyo a la práctica docente, por encima de la fiscalización o control administrativo que pueda imprimirle a este instrumento el carácter que desde un enfoque técnico racional puede asumir.

Desde la propuesta curricular de 2011 la planificación didáctica en la escuela primaria se puede concebir como:

Un proceso amplio, flexible y mental que no se limita al registro de información en un formato; sino que empieza con la revisión de materiales –programas de estudio, libros de apoyo, recursos didácticos, bibliografía– entre otros; y que termina, y se regenera en cada momento que se evalúan los resultados y se toman decisiones.

Al ser conceptualizada como un proceso mental, la planificación didáctica considera diversos aspectos que difícilmente los profesores pueden abordar de manera exhaustiva o explícita en el documento escrito al que comúnmente denominan planificación didáctica: conocimiento de sus alumnos, del contexto, del contenido que se aborda, de la teoría pedagógica en la que sustentan su práctica –principios pedagógicos-, y el conocimiento de los enfoques de enseñanza presentes en los Programas de estudio.

Para que la planificación adquiera un sentido práctico en el aula, es necesario discernir entre el proceso de planificación didáctica como tal, y el instrumento escrito –formato– que se requiere para registrar, analizar, comunicar y evaluar las decisiones tomadas respecto a la intervención pedagógica que habrá de realizarse en un período de tiempo determinado. Si bien el formato o planificación escrita, resume y concreta el proceso mental que incluye la consideración de los elementos mencionados, constituye sólo una parte del proceso.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

La planificación didáctica inicia desde que el docente tiene conocimiento del grupo y grado que atenderá en el ciclo escolar y culmina hasta su cierre, lo cual se hace evidente en las orientaciones que apoyan su desarrollo en la escuela y en el aula, y que se explican a continuación.

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.

Parfrasear 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 niño dice “me poní al revés el



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

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

UNIDAD 2

LOS COMPONENTES DE LA PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA

El diseño y entrega a los directores de la planificación por escrito, debe trascender su uso administrativo, pues su principal intención es estar al servicio del profesor para que tome decisiones sobre las acciones a realizar, las cuales pueden ser –preferentemente– enriquecidas con las aportaciones de sus colegas. Bajo este escenario, la flexibilización y coordinación del director escolar son condiciones necesarias para orientar el proceso, pues éste deberá estar atento y ser sensible a las necesidades y estilos de registro de las acciones de los docentes sin soslayar que, aunque la planificación es un ejercicio individual que cada uno de ellos realiza, también es concebida como un documento institucional.

De allí que el diseño y la redacción del documento en el que por escrito se exprese la planificación didáctica, preferentemente deberá ser producto de un acuerdo del colectivo escolar, en apego a las necesidades del colectivo, y lo que consideren útil e importante escribir y comunicar a otros, a partir de lo señalado en los programas de estudio. Cabe señalar que no se está haciendo un llamado al acuerdo de diseñar un formato específico; sino de los elementos esenciales que el documento de planificación deberá considerar.

Para la selección de los elementos que integrarán la planificación escrita, los docentes han de tener presente que este documento debe comunicar una intencionalidad; es decir, qué se espera que aprendan los alumnos; una descripción de cómo se llegará a esos aprendizajes; en qué tiempo y con qué recursos, así como la forma en que se valorará el logro de los mismos. El Plan de Estudios de Educación Básica y los Programas de estudio de las asignaturas, constituyen los ejes rectores de la planificación, pues su propósito es orientar su intencionalidad en el marco de los enfoques de enseñanza que apoyan la práctica docente. Algunos elementos propuestos en estos documentos, son referentes en la planificación en un sentido amplio, pues aunque la mayoría expresa metas a



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

lograr en un mediano y largo plazo, sirven de base para definir las situaciones didácticas que se llevarán a cabo. Dichos referentes son:

Elementos organizadores del diseño curricular

El diseño curricular ha considerado los siguientes elementos organizadores para determinar el alcance, secuencia y pertinencia de los aprendizajes.

Perfil de salida: es la descripción de los desempeños esenciales que debe demostrar el niño al finalizar la Educación Inicial en todas sus modalidades. Sin embargo, se debe tomar en cuenta que este nivel educativo no es obligatorio, por lo tanto, este perfil no puede convertirse en un prerrequisito para ingresar al primer grado de Educación General Básica.

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.

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



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

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.

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

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



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

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.

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

Se concibe a la evaluación como un juicio de valor que permite conocer qué tan eficiente ha sido la labor docente en la formación de los niños, conocer el nivel de desarrollo y aprendizaje en el que estos se encuentran y brindar información a quienes lo necesiten. Esta concepción se ajusta a un enfoque desde el que evaluar no significa medir ni discriminar, se constituye más bien, en un referente para tomar nuevas alternativas para el mejoramiento del trabajo diario del docente.

El proceso de evaluación en este nivel permite tomar decisiones oportunas acerca de la acción educativa y de las intervenciones que se requieran. Se asume a la evaluación como un proceso cualitativo, permanente, continuo, sistemático, objetivo, flexible e integral que permite realizar ajustes a las orientaciones a brindar, para optimizar el desarrollo y aprendizaje de los niños; también se convierte en un invaluable instrumento para reorganizar las acciones con las familias. La evaluación entendida de esta manera se convierte en un medio para alcanzar determinados fines y no es el fin en sí misma. Es importante recordar que en Educación Inicial no se evalúa para aprobar o desaprobar, evaluamos para favorecer el desarrollo integral de los niños, para descubrir sus



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

potencialidades personales, para reforzar su autoestima y detectar posibles limitaciones que afectan al aprendizaje y desarrollo.

Para llevar a cabo el proceso de evaluación en este nivel, es imprescindible que el profesional lo haga de manera personalizada y que tenga presente que no todos los niños logran las destrezas al mismo tiempo ni de la misma manera, se cuenta con un rango para que los procesos en cada niño se visualicen y se consoliden, así como para identificar situaciones de posible intervención específica; por lo tanto, la evaluación que se realiza a los niños ha de ser flexible y abierta, en el sentido de que se tomará en cuenta el momento emocional que vive el niño y la situación familiar, volviéndose un proceso sistémico y un apoyo para los niños y la familia, por lo que la evaluación ayudará al niño en el desarrollo de una autoestima positiva.

MOMENTOS DE LA EVALUACIÓN

La evaluación se realiza en varios momentos específicos: al inicio del año, a modo de recopilación de información y diagnóstico, durante todo el proceso y al final de cada período. Así se tiene:

Evaluación Inicial o Diagnóstica: implica conocer a cada niño del grupo, indagar sobre su contexto social y familiar y tener claro el estado de salud, de desarrollo, capacidades y aptitudes del niño, de acuerdo a la edad. Esta información es de suma importancia ya que el contexto familiar, cultural y social influye directamente en el desarrollo, en los comportamientos que manifiestan los niños y en las acciones educativas necesarias para la comunidad.

Evaluación de Proceso: este momento se lleva a cabo durante todo el tiempo que están los niños a cargo del profesional; es continua y permanente y permite obtener información clara sobre los avances, logros, desempeño, actitudes, diferentes ritmos de desarrollo y aprendizaje de los niños así como detectar cualquier dificultad que presenten los niños y reorientar las acciones educativas. La preparación de instrumentos de evaluación se vuelve muy importante en esta etapa porque permitirá al docente hacer un seguimiento cercano y una retroalimentación válida a los padres de familia y a los adultos responsables.

Evaluación Final: esta evaluación corresponde a la finalización de cada quimestre. Permite contar



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

con información sistemática sobre los avances de los niños a lo largo del período y verificar el logro de determinadas destrezas. Los instrumentos que se utiliza durante la evaluación inicial y de proceso sirven de herramientas para sistematizar el informe de registro formal que se entrega a la familia y/o adultos responsables, junto con el informe de análisis descriptivo del desarrollo, aprendizaje, actitud y participación de cada niño.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación requiere de técnicas e instrumentos determinados que pueden ser empleados en los distintos momentos, todas estas herramientas deben responder al enfoque cualitativo de la evaluación en este nivel educativo, con la finalidad de que el registro de cada niño sea confiable y objetivo.

Las técnicas de evaluación son las que nos permiten obtener información de lo que deseamos conocer, ya sea el proceso de desarrollo y aprendizaje de los niños, su contexto familiar y social, sus gustos e intereses, etc. Las técnicas para este nivel educativo pueden ser entre otras:

La entrevista: se realiza a los padres de familia o a los adultos responsables de los niños, especialmente al inicio del año escolar; se trata de un diálogo amable y empático para crear un clima de confianza y obtener la información necesaria para conocer al niño en su contexto. La entrevista a su vez puede ser espontánea y planificada, ya que el momento de retirar a los niños del centro educativo suelen darse conversaciones con los padres o adultos responsables donde se intercambia información valiosa para el proceso. Los momentos de entrega de evaluaciones y otras reuniones programadas con motivos específicos, son entrevistas planificadas con anterioridad, donde ya se sabe con anterioridad lo que se desea conocer o dar a conocer.

La observación: la cual puede ser libre o espontánea y la planificada; se utiliza cuando se desea evaluar algún comportamiento específico, destreza, habilidad, actitudes. En cualquiera de los casos se debe dar de una forma natural tanto del grupo como de cada niño en particular.

El diálogo: espontáneo con los niños en los diferentes momentos de la rutina.



LOS INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN

Son los medios a través de los cuales recogemos y registramos la información; son herramientas que deben ser diseñadas con anterioridad, con una intencionalidad clara y de fácil utilización y comprensión; sirven para recoger y registrar la información obtenida mediante las técnicas, conocer el proceso de desarrollo y aprendizaje de los niños y sistematizar la información para comunicarla oportunamente.

Ficha de matrícula: en esta ficha se registran todos los datos de los niños antes de iniciar el período escolar, se realiza con la entrevista a los padres o adultos responsables y contempla datos personales, de contacto, de salud, entre otros. Es un documento imprescindible que se debe tener de cada niño y al que se le adjunta otros documentos como partida de nacimiento, certificado de vacunas, etc.

Ficha de entrevista: es una poderosa herramienta para conocer al niño y su familia, así como la percepción que tiene la familia o adulto responsable de su niño, las expectativas que tiene del centro educativo, lo comprometido que se encuentra en el proceso de enseñanza aprendizaje, etc. Es preferible tener una ficha realizada con anterioridad con preguntas que le permitan conocer sobre el contexto familiar, cultural y social del niño. Esta ficha puede ser una extensión de la ficha de matrícula.

Anecdotario: puede organizarse en fichas mensuales individuales para que el docente pueda registrar cómoda y descriptivamente datos acerca de la evolución del desarrollo integral de los niños. En esta ficha aparecen: el nombre de cada niño, la fecha de observación y una descripción corta, concisa y sin interpretaciones del evento relevante, hitos, gestos, actitudes, etc. que se desea registrar; pueden ser eventos positivos o negativos en la vida de los niños. Esta es una excelente herramienta para llevar a cabo el informe formal descriptivo y para mantener mayor objetividad en la evolución de los niños.

Autoevaluación: consiste en realizar un cuadro atractivo para que sea llenado por los niños con la guía del docente, permite conocer la manera de pensar, sentir y desear de ellos con respecto al proceso de enseñanza aprendizaje. Es una herramienta que requiere de tiempo individual con cada



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

uno para que sea aplicada con eficiencia y veracidad. Cada ítem deberá ir acompañado de una imagen para ayudar al niño en la comprensión del mismo y que lo pueda “leer” con facilidad.

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 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.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Para lograr dichos aprendizajes. Es decir, una descripción real y posible de lo que el docente llevará a cabo, lo cual evitará recurrir a explicaciones detalladas y exhaustivas de las actividades de cada asignatura por día, que confundan, complejicen o desalienten la tarea educativa. En esta tarea, los programas de estudio, el Plan de estudios y la Guía para el Maestro –que forma parte de los Programas de estudio–, las sugerencias y orientaciones emitidas por la Dirección General de Desarrollo Curricular a través del currículo en línea, o publicaciones realizadas por la Secretaría de Educación Pública, son un apoyo importante.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

El juego. Jugar es una necesidad vital para los niños, se reconoce como uno de sus derechos. Mientras juegan, ellos exploran, experimentan y comprenden el mundo que les rodea; además se relacionan con otras personas y desarrollan su pensamiento, lenguaje, imaginación, creatividad, entre otras habilidades. El Currículo de Educación Inicial nos dice: “El juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en este nivel, es una actividad innata de los niños, que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se involucran de manera global -con cuerpo, mente y espíritu-, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea.” Por estos motivos, la didáctica en Educación Inicial debe incorporar al juego como elemento central.

El contacto con la naturaleza. Los niños demuestran un interés genuino y profundo por la naturaleza; quieren explorarla, entender cómo funciona y disfrutan mucho de su belleza y diversidad. Gozar del contacto con la naturaleza permite a los niños estar muy activos y expresarse libremente. También les enseña valores fundamentales sobre la relación del ser humano con su medio natural y la importancia de respetarlo y conservarlo. Por estas razones, la Educación Inicial debe garantizar el contacto frecuente con la naturaleza en sus diversas manifestaciones.

La animación a la lectura. El valor de la lectura como fuente de recreación y aprendizaje es incuestionable. Mediante el contacto con los libros, los niños desarrollan el lenguaje, el pensamiento y la imaginación; comprenden valores y actitudes humanas, y tienen un primer contacto lúdico e interesante con el lenguaje escrito que aprenderán más tarde. Por estos motivos, es necesario que la Educación Inicial brinde a los niños un momento diario de lectura placentera, en el que un adulto conocido lea para ellos y lo haga de manera gustosa y cálida, modelando la vocalización, con entonación y fluidez.

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



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

razones, la apreciación y la expresión artística deben ser dos componentes fundamentales del trabajo en Educación Inicial.

Los recursos que utilizarán, como libros de consulta, computadoras, y material didáctico, tales como regletas, tarjetas, cubos, mapas, audios, películas, entre otros.

Los aspectos, herramientas y productos que considerará para la evaluación desde un enfoque formativo.

El período de tiempo que abarca la planificación. Dado que el ciclo escolar se organiza en cinco bloques de dos meses cada uno en promedio, el profesor puede programar sus actividades para este periodo. Puede hacerlo semanalmente, o bien, planificar actividades para los dos meses e ir realizando los ajustes necesarios. La planificación como ya se dijo, se concreta en la práctica, lo cual permite hacer cambios sobre la marcha.

UNIDAD 3

LOS RINCONES

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

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

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



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

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.

Todo centro de Educación Inicial debe contar con un espacio destinado a los rincones, ya sea en un área compartida o en el aula de cada grupo de edad. Los educadores y docentes son responsables de diseñar los rincones, implementarlos, acompañar a los niños y jugar con ellos para estimular el aprendizaje, supervisar constantemente el orden, limpieza y buen estado de los materiales, y renovar o cambiar periódicamente los rincones, sobre todo si los niños demuestran que han perdido el interés.

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:

Rincones recomendados para el Subnivel Inicial 1

RINCÓN DEL GIMNASIO (MOTRIZ GRUESO)	
En este rincón los niños desarrollan la motricidad gruesa: gatear, pararse, caminar, deslizarse, trepar, saltar, reptar, correr, entre otras habilidades. Les ayuda a desarrollar progresivamente el equilibrio y la coordinación corporal. Se lo puede implementar al interior o en el exterior del centro.	
MATERIALES SUGERIDOS	OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES
1. Colchonetas (diferente tamaño y grosor) 2. Rampas 3. Arcos 4. Escalones 5. Túneles 6. Aros 7. Pelotas (diversos tamaños) 8. Conos 9. Juguetes de arrastre 10. Carritos, coches y vagones para montar 11. Balancines	Verificar la seguridad de las estructuras, no debe existir ningún riesgo para los niños. Las esquinas y puntas deben estar redondeadas. Preferir materiales y equipos versátiles que se puedan armar y desarmar para usarlos de diversas maneras. Evitar estructuras rígidas. Preferir equipos fabricados con materiales y fibras naturales del medio que sean suaves, resistentes y lavables.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

RINCÓN DE CONSTRUCCIÓN

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

MATERIALES SUGERIDOS	OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES
<ol style="list-style-type: none"> 1. Bloques de construcción 2. Multicubos de esponja o caucho 3. Bloques magnéticos (se unen por el imán que poseen) 4. Carros y trenes desarmables (piezas grandes, no pequeñas) 5. Pistas o carreteras desarmables con trenes, aviones o coches. 6. Envases diversos (que sean seguros) 7. Juguetes de encajar y embonar 8. Muñecos desarmables de piezas grandes 	<p>Para los niños más pequeños es preferible que los bloques sean de esponja resistente, de caucho o de madera muy liviana. Si se adquiere material de plástico, verificar que sea resistente y no tóxico. Evitar plástico quebradizo que se rompa o desgarre si lo muerden.</p> <p>Preferir bloques de muy diversas formas: cubo, ladrillo, rampa, arco, pirámide, medio arco, columna, etc. El tamaño de las piezas debe ser grande o mediano, evitar piezas muy pequeñas. Preferir material versátil que se pueda utilizar en construcciones muy variadas.</p>

RINCÓN DEL HOGAR (LA CASITA)

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

MATERIALES SUGERIDOS	OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES
<ol style="list-style-type: none"> 1. Camas con sábanas, cobijas, almohadas, cojines. 2. Ropa para vestirse y desvestirse 3. Muñecas, ropa de muñecas y cochecitos. 4. Refrigeradora, lavaplatos, mesa, sillas, vajilla, cubiertos, mantel, frutas de plástico y demás elementos para jugar a la cocina. 5. Escoba pequeña, recogedor y trapeador de juguete. 6. Espejo grande 	<p>Preferir muñecos de caucho u otro material suave. Incluir objetos propios de la comunidad local, para que los niños se identifiquen con ellos y valoren su propia cultura. Asegurar que los juguetes sean seguros y que no tengan pinturas o barnices tóxicos.</p>

ARENERO

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

MATERIALES SUGERIDOS	OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES
<ol style="list-style-type: none"> 1. Recipiente amplio y resistente para la arena, de preferencia con tapa. Puede ser una piscina inflable. 2. Baldes y otros recipientes de diferente forma y tamaño. 3. Palas (hondas, no planas) y de distinta forma 4. Embudos 5. Cernidores 6. Rastrillos 7. Juguetes 8. Moldes 	<p>Si el arenero se ubica al aire libre, debe tener una tapa o cubierta para evitar insectos y excrementos de animales. La arena del mar es la más conveniente para el rincón, ya que no se pega y facilita la limpieza de la ropa y de los juguetes. Si no se puede conseguir arena del mar, la siguiente opción es arena de río. Para la selección de los objetos de juego, preferir los elaborados con materiales del medio. Si son de plástico, verificar que sean resistentes. Evitar el plástico quebradizo. Probar la funcionalidad de los objetos para el rincón, por ejemplo, Las palas deben facilitar el recogido de la arena. Si son muy planas no sirven.</p>



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

RINCÓN DE LECTURA

En este rincón los niños disfrutan que los adultos les muestren los libros y les ayuden a interpretar las imágenes y el texto, mientras manipulan, describen y dialogan. Los niños desarrollan el lenguaje y aprenden a gozar de la lectura entendiéndola como una actividad interesante y placentera. Los adultos deben crear un vínculo de afecto con los libros.

MATERIALES SUGERIDOS	OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES
<ol style="list-style-type: none">1. Libros con lecturas apropiadas para niños menores de 3 años2. Láminas grandes con ilustraciones3. Alfombra y/o colchonetas4. Cojines grandes y cómodos	Es indispensable que los libros presenten imágenes grandes, con detalles y colores apropiados, que estén elaborados con material resistente que se pueda limpiar y no se deteriore con facilidad Este rincón debe estar ubicado en un lugar tranquilo y acogedor.

RINCÓN DE MÚSICA

En este rincón los niños experimentan sonidos, ritmos y melodías. Desarrollan la motricidad, el esquema corporal, la percepción auditiva, el lenguaje y el juego compartido.

MATERIALES SUGERIDOS	OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES
<ol style="list-style-type: none">1. Tambores2. Maracas3. Panderetas4. Xilófonos5. Caja china6. Marimbas7. Castañuelas8. Campanas9. Platillos10. Triángulos11. Silbatos grandes y largos	Para los niños menores de tres años se recomienda utilizar principalmente instrumentos de percusión. Es importante incluir instrumentos musicales de la cultura local. También se pueden elaborar instrumentos con materiales del medio, por ejemplo, se pueden hacer tambores con recipientes vacíos. Evitar instrumentos muy pequeños que los niños no puedan manipular con facilidad o que resulten peligrosos.

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

RINCÓN DE JUEGOS TRANQUILOS

Este rincón es para pensar y jugar en un ambiente adecuado. Con una gran variedad de materiales, que deben renovarse periódicamente, se estimula el desarrollo del pensamiento lógico (verbal y matemático). Los niños aprenden nociones (forma, color, tamaño, cantidad, espacio, etc.) y ejercitan las relaciones lógicas (semejanza, diferencia, correspondencia, número-cantidad, etc.).

MATERIALES SUGERIDOS	OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES
<ol style="list-style-type: none">1. Rompecabezas varios (entre 12 y 24 piezas)2. Loterías3. Dominós4. Encajes y plantados5. Tangramas6. Bloques lógicos7. Cuerpos geométricos sólidos8. Materiales para ensartar y seguir o crear patrones9. Geoplanos con ligas gruesas10. Regletas de Cuisenaire	Se debe combinar materiales para estimular el pensamiento lógico verbal con materiales para estimular el pensamiento lógico matemático. Ambos son muy importantes. Los materiales deben ser variados, es mejor contar con un ejemplar de cada material para tener mayor diversidad. Los materiales deben tener diferentes niveles de complejidad, para estimular paulatinamente aprendizajes más avanzados. Preferir materiales de madera resistente, que sea durable y se pueda limpiar con facilidad. Verificar que los materiales no tengan pinturas tóxicas.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

RINCÓN DE MODELADO

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

MATERIALES SUGERIDOS	OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES
<ol style="list-style-type: none">1. Rodillos2. Moldes3. Tenedores de puntas redondas4. Cuchillos romos y palos de helado5. Mazos6. Espátulas7. Palillos para modelar8. Ralladores9. Tablas para modelado10. Plastilina blanda11. Arcilla12. Goma	<p>Se sugiere mantener este rincón funcionando de forma permanente, ya que es uno de los más efectivos para el desarrollo de las habilidades motrices y la creatividad. Para mantener el interés de los niños, es recomendable cambiar cada semana los materiales, variando las masas y los implementos disponibles. Las actividades en este rincón son provechosas en las mañanas cuando llegan los niños, para que se relajen, sobre todo en el periodo de adaptación cuando muchos niños sufren de ansiedad al separarse de sus padres.</p>

RINCÓN DE JUEGO DRAMÁTICO

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

MATERIALES SUGERIDOS	OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES
<ol style="list-style-type: none">1. Disfraces, máscaras, pelucas, pañuelos, pañoletas, sombreros, bolsos, carteras, cinturones.2. Maquillajes3. Espejos4. Objetos para simular un hogar: cocina, refrigeradora; mesitas y sillas; muñecas; utensilios de cocina, manteles, cubiertos y vajilla para poner la mesa; escoba pequeña, pala, trapeador y otros implementos de aseo.5. Materiales para simular una peluquería (cepillos, rulos, cintillos, etc.)6. Objetos para simular una tienda.7. Elementos para jugar al doctor (jeringuillas estériles sin aguja, frascos vacíos y limpios, balanza, tallímetro, etc.)	<p>Este rincón debe renovarse o transformarse periódicamente, cada semana o máximo cada quince días. Se puede simular el hogar, la tienda, la peluquería, el restaurante, el centro médico, la oficina u otros espacios de interrelación social en la comunidad. Es importante que los niños participen en el diseño e implementación del ambiente. Se trata de un rincón muy versátil que puede adaptarse fácilmente para acompañar y reforzar el desarrollo de las experiencias de aprendizaje. Las familias pueden colaborar prestando elementos que luego se devolverán a casa.</p>



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

RINCÓN DE PINTURA Y DIBUJO

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

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



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

RINCÓN DEL AGUA

En este rincón, los niños juegan y experimentan con el agua. Exploran las características y propiedades del líquido vital, desarrollan nociones de cantidad, capacidad, volumen y peso. Reflexionan sobre la utilidad del agua y la importancia de cuidarla y ahorrarla. Es un rincón en el que los niños pueden divertirse e interrelacionar con sus compañeros.

MATERIALES SUGERIDOS	OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES
<ol style="list-style-type: none">1. Tinas y soportes para sostenerlas2. Recipientes para medir (graduados)3. Baldes4. Embudos y cernidores5. Barquitos de diversas formas y tamaños6. Animales de caucho para “bañarlos” y hacerlos “nadar”.7. Regaderas8. Molinillos que giran con agua9. Pescaditos y cañas de pescar (magnéticos)10. Mandiles impermeables para proteger la ropa.11. Jeringuillas grandes (sin aguja)12. Goteros de medicinas (bien lavados y desinfectados)13. Trozos de tubos de plástico y de manguera14. Piedrecitas, corchos, conchas, esponjas15. Botellas plásticas de diverso grosor y tamaño	<p>Este es uno de los rincones favoritos de todos los niños; es relajante y muy divertido, se debe implementar en el área exterior. Es importante que los niños conozcan bien las normas para jugar en el rincón del agua; por ejemplo, no mojar a sus compañeros, dejar todo en su sitio, usar el mandil plástico para proteger la ropa, entre otras. Los docentes pueden proponer numerosas experiencias de aprendizaje relacionadas con el rincón del agua para estimular diferentes destrezas y nociones.</p>

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

El cajón lúdico. Se trata de un baúl, caja, canasta u otro recipiente, decorado de manera agradable y llamativa, donde se proporciona al niño diversidad de juguetes y/o materiales de reciclaje para jugar.

Los niños disfrutan enormemente al explorar con envases, cajas, utensilios, herramientas y otros materiales del hogar. Sin embargo, antes de ponerlos en el cajón lúdico se debe asegurar que estén en buen estado y sean seguros para los niños.

Otra opción es sugerir a la familia que designe un pequeño espacio dentro de la vivienda, para convertirlo en un rincón de juego y en el que se podría variar periódicamente los materiales disponibles.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Si el espacio interior es muy reducido, tal vez se podría aprovechar algún rincón exterior que tenga cubierta y ofrezca seguridad para el niño.

También es importante sugerir a las familias que aprovechen los espacios públicos disponibles en la comunidad, pueden ser parques, canchas, museos, teatros, bibliotecas, etc. Si no existen estos espacios públicos, las familias podrían organizarse y gestionar alguno de ellos.

UNIDAD 4

ORIENTACIONES PARA LA PLANIFICACIÓN DE LAS EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE

Más allá de los términos y la estructura que la planificación escrita adopte, lo que importa es que las actividades a realizar, los recursos y las estrategias para llevarlas a cabo, guarden congruencia con los enfoques de las asignaturas, así como con el desarrollo de competencias en los alumnos. No sólo en su diseño, sino también en su aplicación. En ese sentido, las actividades que los docentes lleven a cabo deberán –desde diversas situaciones didácticas– desafiar e interesar a los estudiantes a que indaguen, cuestionen, analicen, comprendan y reflexionen.

El diseño de situaciones didácticas de esta naturaleza, representa un reto para los docentes, requiere del dominio de la disciplina y de los contenidos, además del conocimiento de la didáctica, para poder así, plantear actividades a los alumnos que les implique vencer un obstáculo.

Por lo anterior, la planificación constituye un insumo útil y necesario ya que:

- Amplía la posibilidad de favorecer el logro de los aprendizajes en los alumnos, al prever anticipadamente el contexto y las acciones a realizar.
- Enriquece y diversifica la práctica docente, mediante la búsqueda de información y recursos para el desarrollo de las actividades.
- Presenta gráficamente (en un documento) lo que cada docente va a realizar, y de ser el caso, ajustar.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

- Brinda información relevante para evaluar las acciones realizadas y comunicar sus resultados al docente, a otros actores educativos, a los padres y a los propios alumnos, con el fin de retroalimentar a estos últimos y apoyarles para que mejoren su aprendizaje.

¿Por qué es necesario planificar el trabajo diario?

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

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

Planificar evita la pérdida de tiempo.- Cuando el educador ha planificado con tiempo las actividades que va a desarrollar, llega al aula con todo preparado. Esto permite aprovechar el tiempo para estimular el aprendizaje y el desarrollo de los niños. Por el contrario, los educadores que no planifican pierden mucho tiempo durante el día tratando de encontrar algo que hacer con los niños, o preparando materiales. Esto puede generar riesgos y también comportamientos inapropiados porque los niños se aburren esperando, y necesitan descargar el exceso de energía que no han aprovechado.

Planificar ayuda a mantener un ambiente de limpieza y organización en el aula.- Los educadores que planifican generalmente tienen aulas limpias y ordenadas. Estos ambientes enseñan con el ejemplo, y facilitan que los niños adquieran hábitos y actitudes de higiene y organización. Por el contrario, los educadores que no planifican suelen tener aulas muy desordenadas y esto comunica un mensaje negativo a los niños.

Planificar ayuda a mantener la disciplina y a generar actitudes de cooperación entre los niños.- Cuando el educador ha planificado su trabajo le es muy fácil manejar al grupo porque tiene tiempo para comunicarse de manera positiva con los niños, les ofrece instrucciones claras, les



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

mantiene ocupados en actividades interesantes y asegura la participación de todos. En cambio los educadores que no planifican tienen mayor dificultad para manejar al grupo puesto que, cuando los niños no tienen algo interesante y concreto que hacer, utilizan su energía en comportamientos que pueden ser negativos o inseguros para sí mismos y para otros niños. Cuando están aburridos o tensos es normal que los niños peleen, griten, destruyan juguetes o muestren otros comportamientos similares que rompen la armonía y tranquilidad del grupo.

¿CUÁLES SON LOS ELEMENTOS BÁSICOS DE LA PLANIFICACIÓN?

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

Los educadores deben planificar y preparar los ambientes y las experiencias de aprendizaje para propiciar un juego que favorezca el aprendizaje y el desarrollo. Los ambientes de aprendizaje son la conjugación del escenario físico con las interacciones que se dan entre los actores en un tiempo determinado; es decir, son el enlace de los espacios preparados y las interacciones que allí ocurren entre los niños con los educadores.

Los ambientes de aprendizaje deben ofrecer amplias oportunidades para que los niños puedan explorar, experimentar, jugar y crear. Las características de los ambientes preparados estimularán las capacidades físicas, intelectuales, afectivas y espirituales de los niños, así como la imaginación y la creatividad. Las experiencias de aprendizaje son vivencias desafiantes que producen gozo y asombro, que promueven el desarrollo integral de todos los ámbitos, que garantizan la participación activa del niño y que tienen pertinencia cultural y contextual. Además, una experiencia de aprendizaje permite una interacción positiva y cálida entre los niños y también con los adultos.

Las experiencias de aprendizaje pueden ser planteadas por el educador o surgir de la iniciativa del niño, o ser una combinación de ambas. Al planificar las experiencias, el educador debe considerar



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

Los niveles de desarrollo de los niños, sus intereses y experiencias previas. La planificación de una experiencia de aprendizaje tiene los siguientes elementos principales:

a) Elemento integrador

Una experiencia es un conjunto de actividades que se desarrolla a lo largo de un tiempo determinado, y que está conectada alrededor de un elemento integrador que le da sentido y secuencia. El elemento integrador sirve como un “pretexto” o un “medio” para que los niños ejerciten las destrezas que propone el currículo. Las experiencias de aprendizaje se pueden planificar a partir de los siguientes elementos integradores: un juego, una canción, un cuento, una fiesta tradicional, un evento o suceso importante para los niños, un experimento, una visita o salida pedagógica, una noticia, entre otros.

b) Ámbitos y destrezas

Cada experiencia de aprendizaje debe estimular, de manera integrada, a un conjunto de destrezas. El educador cuando planifica debe seleccionar las destrezas planteadas en el currículo y diseñar los ambientes y las experiencias de aprendizaje para ejercitarlas, manteniendo como núcleo al elemento integrador para que las actividades tengan mayor sentido y relación. Se debe procurar que para estimular las destrezas escogidas en la experiencia, pertenezcan a los diferentes ámbitos de desarrollo y aprendizaje.

c) Actividades

Una vez que el educador ha seleccionado las destrezas y el elemento integrador, deberá diseñar y planificar con cuidado la secuencia de actividades que va a desarrollar. Estas actividades deben ser vivencias que produzcan gozo y asombro en los niños, que les permitan interactuar positivamente y que tengan un sentido o significado real. En lo posible, cada actividad debe estimular el conjunto de destrezas seleccionadas.

Cada experiencia de aprendizaje es un proceso que se desarrolla por medio de una secuencia ordenada de actividades, que puede tomar varios días o incluso semanas.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

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

1. El momento de inicio: los niños y docentes dialogan, planean y se entusiasman por lo que van a descubrir, organizan las actividades recordando cuál es el objetivo al que quieren llegar.

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; es el momento en el cual el docente interactúa con los niños desde su rol de mediador, poniendo a su disposición el material necesario y creando los ambientes de aprendizaje para que se den las distintas interacciones; es cuando los niños están descubriendo y asombrándose.

3. El momento de cierre: es el espacio en el que los niños sienten que lo que hicieron tiene un sentido y es importante para ellos y para los demás. Reunirse cada día para recordar lo que hicieron, identificar lo que fue fácil, lo que disfrutaron, lo que descubrieron y aprendieron, así como lo que les resultó difícil, permite retroalimentar sus experiencias y estimular sus capacidades para superar las dificultades. Es el momento donde los niños presentan sus producciones al grupo o se hacen exposiciones para el resto del personal del centro infantil o para las familias, donde se transmiten lo que vivenciaron los niños.

d) Recursos y materiales

El educador debe preparar con anticipación todos los materiales y demás recursos que va a utilizar en la implementación de la experiencia de aprendizaje.

e) Indicadores para evaluar

Los indicadores son criterios observables que sirven para detectar si las destrezas se están desarrollando. Puesto que las destrezas del currículo son bastante generales, determinar los indicadores es muy necesario para poder evaluar el avance progresivo de cada destreza. Dominar una destreza normalmente toma un largo tiempo. El educador debe registrar cómo avanzan los niños en el conjunto de destrezas que propone el currículo, y diseñar experiencias de aprendizaje para estimular el desarrollo de las destrezas que más lo requieran. Cada educador o docente debe



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

formular los indicadores a partir de las destrezas seleccionadas. Para ello, debe preguntarse: ¿cómo puedo constatar el logro de la destreza? ¿Qué muestras debe dar el niño para indicar que está logrando la destreza? Las respuestas para estas preguntas constituyen los indicadores.

Conclusión.

La planificación didáctica es un proceso amplio y flexible que sirve a los docentes para mejorar su práctica, al permitirles tomar decisiones anticipadas para el logro de los aprendizajes de los alumnos de acuerdo a sus ritmos y estilos de aprendizaje. Para ello, es necesario realizar un registro que permita comunicar el ¿Qué? ¿Cómo? ¿Cuándo? y ¿Con qué? se espera lograr esos aprendizajes.

Su diseño se concreta en la vida cotidiana de la escuela; en el entramado de relaciones entre alumnos y maestros, por lo que requiere ajustes y valoraciones continuas, así como un trabajo individual y colectivo entre los distintos actores que integran el cuerpo docente. De ahí que más que la forma que adquiera el registro, importa cómo se seleccionan las actividades y los recursos para movilizar los conocimientos, habilidades y actitudes de los alumnos. Importa cómo los docentes indagan, enriquecen y elaboran esta tarea en conjunto, pues con ello se fortalece su quehacer diario.

La planificación centra su utilidad en potenciar el aprendizaje de los alumnos a través de la construcción, o bien –selección de otros materiales curriculares– de las situaciones de aprendizaje desafiantes que los conduzcan durante su trayecto por la educación básica, al desarrollo de los rasgos del perfil de egreso y de las competencias para la vida; por lo que sin pretender ser exhaustiva, permitirá a quienes accedan a ella, precisar la intencionalidad didáctica propuesta, para contribuir al fortalecimiento de la práctica docente, orientándola hacia los propósitos establecidos en el actual currículo.

B. Base de Consulta

TÍTULO	AUTOR	EDICIÓN	AÑO	IDIOMA	EDITORIAL
GUIA DE IMPLEMENTACIÓN DEL	MINEDUC	2014	2014	Español	ISBM



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL						
CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL	MINEDUC	2014	2014	Español	ISBM	
ORIENTACIONES PARA LA PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA	Tapia Esther	2011	2011	Español	SEB	

C. Base práctica con ilustraciones

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

Esquema básico para planificar

Experiencia de aprendizaje: (Escribir el nombre o título de la experiencia de aprendizaje.)

Grupo de edad: (Indicar el grupo de edad con el que se va a desarrollar la experiencia.) No. de niños: (anotar cuántos niños tiene el grupo)

Tiempo estimado: (Anotar cuántos días o semanas durará el desarrollo de la experiencia.) Fecha de inicio: (anotar la fecha de inicio)

A continuación se incluye ejemplos de experiencias de aprendizaje planificadas para niños del Subnivel Inicial 1.

Ejemplo de planificación



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

Experiencia de aprendizaje:	Explorando con los sentidos			
Grupo:	Niños y niñas de un (1) año			
Tiempo estimado:	Una semana			
Descripción general de la experiencia:	La experiencia consiste en jugar libremente con algunas sustancias de diferente color, olor, sabor, textura y consistencia, para ejercitar la percepción sensorial. También se estimula el desarrollo del lenguaje.			
Elemento integrador:	En esta experiencia, el elemento integrador es la exploración sensorial.			
Ámbitos	Destrezas:	Actividades:	Recursos y materiales:	Indicadores para evaluar:
Descubrimiento natural y cultural Vinculación emocional y social	<ul style="list-style-type: none"> Explorar texturas, olores y sabores de los elementos de su entorno. Manifestar agrado o desagrado con relación a objetos, alimentos y situaciones a través de gestos, acciones y palabras sencillas. Utilizar un vocabulario más amplio de palabras en su lenguaje verbal. 	<p>Lunes</p> <ul style="list-style-type: none"> Jugar libremente con puré de papa, de zanahoria blanca o cualquier otro puré casero. Explorar mezclando los purés para percibir cómo cambia la textura, la consistencia, el olor y el color. <p>Martes</p> <ul style="list-style-type: none"> Jugar libremente con masa casera. Explorar mezclando las masas de diferente color. <p>Miércoles</p> <ul style="list-style-type: none"> Jugar con remolachas, zanahorias, nabos u otros vegetales cocinados. 	<ul style="list-style-type: none"> Purés caseros Cucharas y paletas pequeñas (de plástico o de madera liviana) Masa casera preparada con harina, agua, aceite o margarina y colorante vegetal. Diversos vegetales cocinados Papelotes grandes o trozos de tela blanca o beige. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza los sentidos para explorar las sustancias con libertad y sin temor. Utiliza gestos para expresar las sensaciones que percibe (agrado, desagrado, frío, pegajoso, resbaloso, etc.) Intenta repetir palabras que describen las sensaciones que percibe.
Manifestación del lenguaje verbal y no verbal	palabras en su lenguaje verbal.	<p>Jueves</p> <ul style="list-style-type: none"> Jugar libremente con gelatina. Explorar la mezcla de sabores y colores. <p>Viernes</p> <ul style="list-style-type: none"> Jugar libremente con pintura de dedos comestible. Explorar "pintando" sobre el suelo, un papelote grande o una tela. 	<ul style="list-style-type: none"> Gelatina de varios sabores y colores Cucharas y paletas pequeñas (de plástico o de madera liviana) Pintura de dedos comestible en varios colores. <p>La receta es:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 tazas de harina de maíz - 1 taza de agua fría - 4 ½ tazas de agua caliente - Colorantes vegetales 	

Notas:

La educadora estimulará a los niños para que se animen a jugar con las sustancias. Si algún niño muestra miedo o desagrado, se le dejará mirar lo que hacen sus compañeros, hasta que poco a poco se integre a las actividades.

Para esta experiencia se necesita un lugar abierto que se pueda limpiar con facilidad. Por ello, las actividades se realizarán al aire libre si las condiciones lo permiten.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN
 GUIA DE APRENDIZAJE

Si es posible, se utilizará plásticos grandes para sentarse y trabajar sobre ellos; de este modo se evitará el contacto directo con el piso.

Se trabajará con grupos pequeños para estimular individualmente la percepción sensorial y el lenguaje describiendo las texturas, olores, colores y demás sensaciones que perciben los niños y animándoles a repetir las palabras.

Se podría pedir la colaboración de las familias para preparar las diferentes sustancias.

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

Experiencia de aprendizaje:	Los cinco monitos para contar			
Grupo:	Niños y niñas de cuatro(4) años			
Tiempo estimado:	Una semana (se podría extender por más tiempo si es necesario)			
Descripción general de la experiencia:	La experiencia consiste en explorar las relaciones de número-cantidad hasta el 5 a través de variadas actividades lúdicas y creativas que estimulen el lenguaje y la expresión artística, utilizando como elemento motivador la retahíla de los cinco monitos.			
Elemento integrador:	<p>En esta experiencia, el elemento integrador es la retahíla de los cinco monitos: “Los cinco monitos” Cinco monitos subidos en un árbol, molestan al señor cocodrilo, “- ¡No nos comes!... ¡No nos comes!...” Viene el cocodrilo...¡zas! Atrapa uno... y se lo lleva.</p> <p>Cuatro monitos subidos en un árbol, molestan al señor cocodrilo, “- ¡No nos comes!... ¡No nos comes!...” Viene el cocodrilo...¡zas! Atrapa uno... y se lo lleva. (Sigue la retahíla con tres, dos y uno, hasta que no quedan monitos)</p>			
Ámbitos	Destrezas	Actividades:	Recursos y materiales:	Indicadores para evaluar:
Convivencia Relaciones lógico-matemáticas	<ul style="list-style-type: none"> Colaborar en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno. Comprender la relación de número-cantidad 	<p>Lunes</p> <ul style="list-style-type: none"> Aprender la retahíla de los cinco monitos. (El docente guía acompañando la recitación con un cartel donde los niños pueden ver la retahíla y usando títeres: cinco pequeños títeres de dedo para los monitos y un títere de media para el cocodrilo). 	<ul style="list-style-type: none"> Retahíla de las rosquillas: Cinco rosquillas, en la panadería. Ponemos azúcar encima. Viene un señor, con una moneda, paga una y se la 	<ul style="list-style-type: none"> Participa en las actividades con orden y respeto hacia los demás. Utiliza sus dedos, los títeres y otros objetos para representar cantidades del 1



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN

GUIA DE APRENDIZAJE

<p>Comprensión y expresión del lenguaje</p>	<p>hasta el 10 (se trabajará solo hasta 5 con esta experiencia).</p> <ul style="list-style-type: none"> Reproducir trabalenguas sencillos, adivinanzas, canciones y poemas cortos, mejorando su pronunciación y potenciando su capacidad imaginativa. 	<ul style="list-style-type: none"> Leer con la maestra varios libros que traten sobre las nociones y relaciones de cantidad (más-menos; mucho-poco; números, etc.). Jugar con cubos unifix, rosetas u otro material que se conecte o embone para formar grupos de 2, 3, 4 y 5 elementos. 	<p>lleva.</p> <p>Cuatro rosquillas, en la panadería. Ponemos azúcar encima. Viene un señor, con una moneda, paga una y se la lleva.</p> <p>(La retahíla sigue con cuatro, tres, dos, uno, hasta que no quedan rosquillas)</p>	<p>al 5.</p> <ul style="list-style-type: none"> Memoriza las retahílas y las repite con naturalidad. Pronuncia las palabras de las retahílas correctamente y en un tono audible y claro.
<p>Expresión artística</p>	<ul style="list-style-type: none"> Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con variedad de materiales. 	<p>Martes</p> <ul style="list-style-type: none"> Practicar la retahíla con entonación, gestos y observando el cartel. Elaborar los títeres de dedo para representar los cinco monitos (cada niño debe completar su juego de cinco monitos). Ver videos en youtube que ilustran las retahílas. Se los puede encontrar en: http://www.youtube.com/watch?v=3N1vcRu7OpE http://www.youtube.com/watch?v=5z1uz_V8mdl Jugar al "Capitán manda" formando grupos de 2, 3, 4 y 5 compañeros. <p>Miércoles</p> <ul style="list-style-type: none"> Practicar la retahíla utilizando los títeres elaborados el día martes. Elaborar el títere de palito o de media para representar el cocodrilo. Cada niño elabora el suyo. Leer con la maestra el cuento de los cinco patitos. Conversar sobre el cuento y expresarlo en palabras propias. Jugar con objetos del aula para contar hasta cinco. 	<ul style="list-style-type: none"> Materiales diversos para elaborar los títeres y las rosquillas (cartón, cartulina, tijeras, goma, retazos, etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> Maneja los materiales de trabajo con seguridad demostrando progreso en la motricidad fina.



Fuente: Liliarte



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN GUIA DE APRENDIZAJE

		<p>Jueves</p> <ul style="list-style-type: none">• Aprender la retahíla de las cinco rosquillas.• Decorar cinco roscas de cartón o cartulina utilizando distintos materiales y usarlas en los dedos para cantar la retahíla.• Leer con la maestra varios libros que hablen de las relaciones número-cantidad.• Completar una hoja de trabajo que ejercite la asociación número-cantidad. <p>Viernes</p> <ul style="list-style-type: none">• Inventar una retahíla nueva o crear versiones diferentes de las que aprendieron.• Dibujar las retahílas inventadas.• Exponer las retahílas creadas en la pizarra o en una cartelera.• Completar una hoja de trabajo sobre las relaciones de cantidad hasta 5.	<ul style="list-style-type: none">• Libros que traten sobre nociones de cantidad y números.• Cuento de los cinco patitos.• Computadora con acceso a internet para ver los videos.• Rosetas, cubos unifix, aros, fichas y otros materiales para contar.• Hojas de trabajo para relacionar número-cantidad.	
--	--	--	---	--

Notas:

En los momentos de alimentación, los niños practicarán contando objetos como los jarros, vasos, galletas, formando grupos de 1, 2, 3, 4 y 5 elementos.

Utilizando los carteles, la docente estimulará el lenguaje haciendo comentarios como: “vean como se escribe la palabra monitos”, “vean, aquí dice “cinco”, “¿dónde creen que dice dos?”, etc.

En la elaboración de los títeres, se usará materiales y técnicas sencillas que los niños puedan manejar con facilidad para ejercitar la motricidad fina.

Si el grupo es muy numeroso, se puede pedir colaboración de los padres y madres de familia para que acudan por unos minutos a la institución educativa y apoyen a los niños en la elaboración de los títeres.

La docente debe animar a los niños y sugerirles ideas para que logren crear una nueva retahíla o al menos una variación de las que aprendieron.



EL ESPACIO EN EL SUBNIVEL INICIAL 1

Para responder a las necesidades vitales de los niños, la organización del centro debe parecerse más al hogar que a una institución educativa. Por ejemplo, no es indispensable tener “aulas”, se puede distribuir y aprovechar el espacio pensando más bien en las dependencias de un hogar (dormitorio para descansar, baño, comedor, taller, biblioteca, etc.). Esto permite evitar una separación rígida entre grupos de edad y utilizar los espacios de manera rotativa o compartida a lo largo de la jornada, favoreciendo la interacción entre niños de diferentes edades.

Cada unidad de atención debe organizar los espacios de acuerdo a su realidad, sin embargo es recomendable incluir los siguientes elementos:

Espacio	Observaciones y recomendaciones para su implementación
Lugar de descanso	Es un espacio silencioso y acogedor, donde los niños pueden descansar o dormir (ya sea en cunas, colchonetas o camas apropiadas para la edad).
Lugar para el aseo	Es un espacio seguro y acogedor donde cambiar los pañales y realizar las demás rutinas de higiene.
Comedor	Este debe ser un lugar placentero, acondicionado con sillas de comer para bebés, y también con mesas y sillas pequeñas para los niños que ya puedan usarlas. Se requiere una estricta higiene en el espacio destinado para la alimentación.
Área de rincones	Puede ser un salón que compartan los diferentes grupos de edad o que usen de manera rotativa durante el día. Allí se adecuarán varios rincones para jugar.
Área de juego al aire libre	Este debe ser un espacio verde, donde los niños puedan disfrutar de la naturaleza y el aire libre.
Áreas para actividad dirigida	Generalmente, estas áreas se organizan como aulas, una para cada grupo de edad, aunque también se podrían organizar de otras maneras, según las condiciones del centro. Lo importante es que sean espacios donde los niños puedan moverse con libertad y realizar actividades que involucren todo su cuerpo. No es aconsejable llenar el espacio con mesas y sillas.





El espacio en el Subnivel Inicial 2

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

Un área delimitada para reunir a todo el grupo con su docente. Puede ser sobre una alfombra, una estera u otro material sobre el cual sentarse. Aquí pueden ocurrir las actividades iniciales, la animación a la lectura y las actividades finales.

Una sección con mesas y sillas destinada a los momentos de alimentación y a algunas de las actividades dirigidas.

Un área designada a los rincones de juego-trabajo. Se recomienda que el aula tenga un mínimo de tres rincones bien delimitados. Estos deben renovarse o cambiar periódicamente. Es aconsejable que al menos uno de los rincones corresponda a la experiencia de aprendizaje que se está desarrollando, para ejercitar las destrezas tanto en los momentos de actividad dirigida como en el tiempo de juego en rincones. Es recomendable organizar los rincones de manera que los niños puedan trabajar sin distracciones, aquellos determinados para actividades con movimientos y sonidos (como el de dramatización) no ubicarlos junto a los que requieren silencio o concentración (como el de lectura).





INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN
 GUIA DE APRENDIZAJE

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

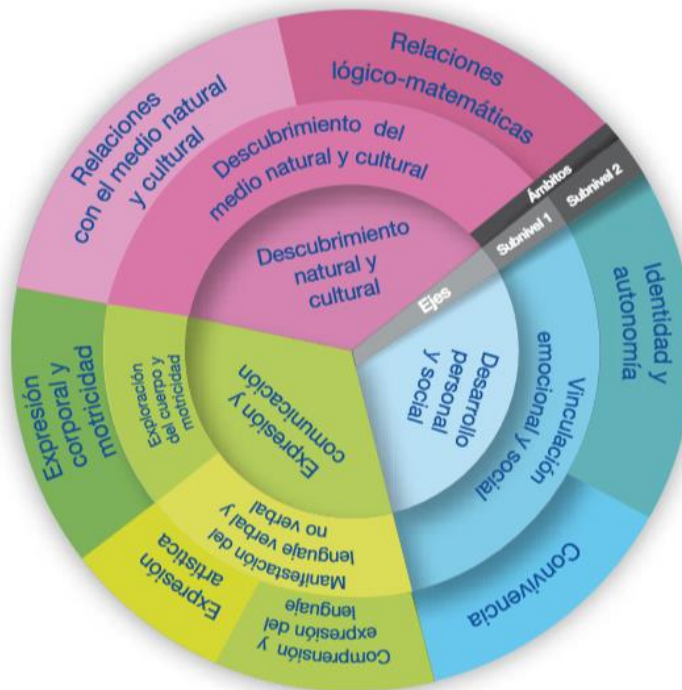


Articulación entre Educación Inicial y primer grado de Educación General Básica.

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



Diagrama de ejes de desarrollo y aprendizaje y ámbitos



4. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE 1: Análisis y Planeación	
Descripción:	<ul style="list-style-type: none">- 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:	<ul style="list-style-type: none">• Material didáctico para actividades de exposición dentro del aula• Aula de clase• Bibliotecas, páginas web• Videos• Proyector• Computador
Docente:	Con conocimiento de la materia.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

5. ACTIVIDADES

- Exposiciones orales sobre el tema de investigación asignado (grupal o individual).
- Intervención de los señores estudiantes con criterios sobre el tema en un foro abierto,
- Lectura comprensiva.
- Exposición demostrativa y práctica.
- Talleres prácticos.
- 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 con la correspondiente socialización.

6. BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

DIRECCIÓN WEB:
Hesse H. (2012). LAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS. Recuperado de http://practicaspedagogicas06.blogspot.com/2012/06/practicaspedagogicas.html

7. EVIDENCIAS Y EVALUACIÓN

Tipo de Evidencia	Descripción (de la evidencia)
De conocimiento:	Exposición de los temas Definición de temas de investigación Exposiciones sobre diversos temas asignados Evaluación escrita
Desempeño:	Trabajos grupales Trabajos escritos individuales Talleres
De Producto:	Realización maquetas sobre rincones de aprendizaje Realización de planificaciones pedagógicas del subnivel 1 y 2 de educación inicial.



INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO JAPÓN
GUIA DE APRENDIZAJE

Criterios de Evaluación (Mínimo 5 Actividades por asignatura)	Rubrica de evaluación. Actividad 1: Investigación 10% y Desarrollo de contenidos 10%. Actividad 2: Investigación 10% y Trabajo escrito 10% Actividad 3: Investigación 10% y Realización de maquetas de los rincones de aprendizaje 10% Actividad 4: Conocimientos 10% y elaboración de planificaciones curriculares 20% Actividad 5: presentación final. 10%
TOTAL	100%

Elaborado por: MSc. Jéssica Naranjo Averos (Docente)	Revisado Por: MSc. Daniel Shauri (Coordinador)	Reportado Por: (Vicerrector)



*Guía metodológica Práctica docente II
Parvularia*

*Mgs. Jessica Naranjo
2019*

Coordinación Editorial Dirección:

Lucía Begnini Dominguez.

Coordinación Editorial:

Milton Altamirano Pazmiño, Alexis Benavides.

Diagramación: Sebastián Gallardo.

Corrección de Estilo: Lucía Begnini.

Diseño: Sebastián Gallardo.

Instituto superior tecnológico Japón

AMOR AL CONOCIMIENTO