

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO



Amor al conocimiento

# GUÍA METOLÓGICA

PRÁCTICA DOCENTE IV

PARVULARIA



COMPILADOR: LCDA. CECILIA ROGEL  
2019



# INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

## GUIA DE APRENDIZAJE

### 1. IDENTIFICACIÓN DE

<b>Nombre de la Asignatura:</b> <b>PRACTICA DOCENTE IV</b>		<b>Componentes del Aprendizaje</b>		
<b>Resultado del Aprendizaje:</b> <b>COMPETENCIAS Y OBJETIVOS</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>Fortalecer el desempeño pedagógico docente desde su práctica pedagógica cotidiana.</li> </ul>				
<b>Docente de Implementación:</b>				
<b>CECILIA ROGEL</b>		<b>Duración:</b> 30 horas		
<b>Unidades</b>	<b>Competencia</b>	<b>Resultados de Aprendizaje</b>	<b>Actividades</b>	<b>Tiempo de Ejecución</b>
<b>Manejo Pedagógico Dominio de Contenidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Evaluación integradora de los resultados del aprendizaje.</li> <li>Perfil de salida de los estudiantes de la Educación General Básica.</li> </ul>	Mediante el método inductivo, se desarrolla el razonamiento en los estudiantes partiendo de casos particulares hasta alcanzar el desarrollo del conocimiento.	Conformación de grupos de trabajo y realizar exposiciones de los temas asignados poniendo en práctica la teoría de Paulo Freire. <b>“Acción, Reflexión, Acción”</b>	<b>5 HORAS</b>
<b>Diseño y conducción de los Procesos de Aprendizaje.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ejes transversales dentro del proceso educativo.</li> <li>Importancia de enseñar y aprender en primer año.</li> </ul>	Mediante el método inductivo, se desarrolla el razonamiento en los estudiantes partiendo de casos particulares hasta alcanzar el desarrollo del conocimiento.	Exposiciones individuales de los temas asignados	<b>5 HORAS</b>



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”**  
**GUIA DE APRENDIZAJE**

<b>Planificación</b>	<p>Educación General Básica (1er Año de</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Actualización y fortalecimiento curricular de Educación General Básica</li> <li>Bases pedagógicas del diseño curricular (Desarrollo de la condición Humana)</li> <li>Desarrollos de destrezas con criterio de desempeño.</li> </ul>	<p><b>Cognitivo:</b> Conoce conceptos y teoría para la aplicación de la planificación pedagógica</p> <p><b>Procedimental:</b> Aplicar planificación dentro del aula: La demostración y la Intervención conjunta.</p> <p><b>Actitudinal:</b> Aplica la planificación Pedagógica en su actuar diario como docente.</p>	<p>Conformación de grupos de trabajo y realizar exposiciones de los temas asignados poniendo en práctica la teoría de Paulo Freire. <b>“Acción, Reflexión, Acción”</b></p>	<b>10 HORAS</b>
<b>Aplicación de Estrategias y Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Objetivos educativos del 1er año de Educación General Básica.</li> </ul>	<p>Mediante la Técnica de Debate los estudiantes exponen y defienden sus conceptos e importancia de enseñar y aprender en primer año de básica</p>	<p>Exposiciones individuales de los temas asignados</p>	<b>5 HORAS</b>
<b>Organización del Ambiente y Clima de aula</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Orientaciones para la planificación didáctica del 1er AEGB.</li> <li>Elementos esenciales de u de 1er AEGB</li> <li>Estructura curricular del 1er AEG.</li> </ul>	<p>Tomando en consideración el método analógico o comparativo se procede a socializar la planificación, elementos y estructura curricular del 1er AEGB, partiendo de lo aplicado en el sub nivel.</p>	<p>Exposiciones individuales de los temas asignados</p>	<b>5 HORAS</b>



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

### GUIA DE APRENDIZAJE

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Precisiones para la enseñanza y el aprendizaje por componentes.</li> </ul>	<p>Tomando en consideración el método analógico o comparativo se procede a realizar planificaciones tomando considerando los 7 componentes de los Ejes de aprendizaje, con actividades que tengan diferentes niveles de complejidad de los criterios de desempeño.</p>	<p>Exposiciones individuales de las planificaciones con los componentes asignados.</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Casa Abierta. <b>“Aplicación de Ejes y Componentes de Educación Inicial y la Articulación Curricular con el 1er AEGB”</b></li> </ul>	<p>Durante el proceso de enseñanza aprendizaje del módulo de Práctica Docente IV, se pone en práctica la metodología interactiva, con la finalidad de fomentar la lectura, investigación para poder presentar un gran producto educativo (<b>Casa Abierta</b>) en donde se evidenciaría qué y cuánto aprendieron los Estudiantes; no solo en cuanto respecta a la materia, sino también desarrollando su creatividad al aplicar métodos de enseñanza para el desarrollo de destrezas y potencialidades en las niñas y niños, tomando en cuenta la articulación entre Educación Inicial y el 1er año de Educación General Básica.</p>	<p>Examen oral en diferentes espacios de la casa abierta.</p>	

## 2. CONOCIMIENTOS PREVIOS Y RELACIONADOS

**Co-requisitos**      No hay co-requisitos



# INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

## GUIA DE APRENDIZAJE

### ÍNDICE

1. IDENTIFICACIÓN DE.....	1
2. CONOCIMIENTOS PREVIOS Y RELACIONADOS .....	3
ÍNDICE.....	4
3. UNIDADES TEÓRICAS .....	6
Desarrollo de las Unidades de Aprendizaje (contenidos).....	6
UNIDAD 1. ....	6
MANEJO PEDAGÓGICO DOMINIO DE CONTENIDOS .....	6
ORIENTACIONES PARA LA ENSEÑANZA –APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN .....	6
ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO.....	8
EL PERFIL DE SALIDA .....	10
UNIDAD 2. ....	14
DISEÑO Y CONDUCCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.....	14
EJES TRANSVERSALES DENTRO DEL PROCESO EDUCATIVO.....	14
INTEGRACIÓN DE LOS EJES TRANSVERSALES EN EL CURRÍCULO.....	14
EJES TRASVERSALES .....	17
LA IMPORTANCIA DE ENSEÑAR Y APRENDER EN PRIMER AÑO .....	19
Características.....	19
UNIDAD 3. ....	23
PLANIFICACIÓN.....	23
EJEMPLO.....	25
Sugerencias para desarrollar la Experiencia de Aprendizaje: .....	25
Otras actividades sugeridas pueden ser: .....	26
Sugerencias para desarrollar la Experiencia de Aprendizaje: .....	27
ELEMENTOS DE LA PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR: .....	32
PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR 1.....	32
Elemento integrador .....	33
Caracterización de la Experiencia de Aprendizaje: .....	34
UNIDAD 4. ....	37
APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS Y RECURSOS .....	37
Desarrollo .....	37
APRENDIZAJE COOPERATIVO .....	39
Objetivos educativos del 1er año de Educación General Básica.....	40
UNIDAD 5. ....	41



# INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

## GUIA DE APRENDIZAJE

ORGANIZACIÓN DEL AMBIENTE Y CLIMA DE AULA.....	41
RINCÓN DEL GIMNASIO (MOTRIZ GRUESO) .....	42
RINCÓN DE CONSTRUCCIÓN .....	42
RINCÓN DEL HOGAR (LA CASITA) .....	42
ARENERO .....	43
RINCÓN DE MÚSICA .....	43
RINCÓN DE LECTURA .....	43
RINCÓN DE MODELADO.....	43
RINCÓN DE JUEGO DRAMÁTICO.....	44
RINCÓN DE PINTURA Y DIBUJO .....	44
RINCÓN DE JUEGOS TRANQUILOS .....	44
RINCÓN DEL AGUA.....	44
•Orientaciones para la planificación didáctica del 1er AEGB.....	44
• Elementos esenciales de u de 1er AEGB .....	46
Base de Consulta .....	49
Base práctica con ilustraciones.....	50
Educación en Valores y .....	51
Derechos Humanos.....	51
EDUCACIÓN AMBIENTAL .....	58
EDUCACIÓN PARA LA SALUD .....	58
EDUCACIÓN PARA LA EQUIDAD DE GÉNERO .....	59
EDUCACIÓN PARA EL CONSUMIDOR .....	59
4. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE .....	61
5. ACTIVIDADES .....	61
6. EVIDENCIAS Y EVALUACIÓN .....	61



# INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

## GUIA DE APRENDIZAJE

### 3. UNIDADES TEÓRICAS

#### Desarrollo de las Unidades de Aprendizaje (contenidos)

#### A. Base Teórica

#### UNIDAD 1.

#### MANEJO PEDAGÓGICO DOMINIO DE CONTENIDOS

#### ORIENTACIONES PARA LA ENSEÑANZA –APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN

La metodología implica el cómo hacer? Es decir el conjunto de procedimientos que desarrolla el o la docente para garantizar el aprendizaje de los niños sobre la base de principios, que han sido expuestos desde la época de Comenius (1670) con su Didáctica Magna, Rousseau (1778) , Pestalozzi, (1820) hasta la Escuela Nueva. Estos son: personalización, participación, autonomía, libertad, integralidad, creatividad, que consideran la diversidad y la singularidad de los niños como sujetos en busca de su propia independencia, a través de acciones cooperativas dentro de ambientes que promueven elecciones individuales y colectivas, integrando las áreas de desarrollo y conocimiento.

El recorrido metodológico diseñado por el o la docente será flexible y dinámico en relación directa a sus posibilidades de crear a partir de las necesidades de los niños y la superación de sus propias limitaciones como profesional en constante aprendizaje, son elocuentes las palabras de María del Carmen Díez “Nuestra profesión está llena de dudas, de agujeros, de ignorancias, de desconocimiento, aunque nos han dicho que nos situemos en el lugar del saber, y que hagamos ver que lo tenemos[...] Pero lo cierto es que tenemos dudas, vacíos, y hasta tremendos huecos. Y a lo mejor, lo más tranquilo sería no negarlos, y avanzar desde el lado del deseo y del pisar tierra, hasta irnos aproximando al saber compartiendo el hambre de descubrir con los propios niños, con los compañeros, y con todo el que sea bravo y se reconozca tan cargado de agujeros como nosotros.”

(Díez, 2002, p. 68)



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

### GUIA DE APRENDIZAJE

Por lo tanto la labor docente constituye una permanente búsqueda de nuevas estrategias metodológicas que contribuyan al aprendizaje de los niños. Si bien los caminos son diversos existen aspectos prioritarios que toda actividad didáctica deben tomar en cuenta, estos son:

1. **Participación activa** de los niños, padres y comunidad como actores directos del proceso educativo, que contribuyen en la planificación y organización de actividades, ambientes, tiempos, recursos para garantizar la apertura de la escuela a la sociedad y de la sociedad hacia la escuela, en el marco del diálogo de saberes que construye conocimiento e identidad.

2. **Comunicación e interacción**, pues el aprendizaje es un proceso compartido, cooperativo y relacional que le permite al niño encontrarse consigo mismo mediante el encuentro con los demás. La empatía, la actitud dialógica, la escucha activa, la cercanía emocional, son parte de la interacción que configura el proyecto de vida de cada niño. Los aspectos afectivos son esenciales, pues “la emocionalidad actúa sobre todo en el nivel de seguridad de los niños/as que es la plataforma sobre la que se construyen todos los desarrollos” (Zabalza, 1996, p. 50)

3. **Experimentación con los objetos**, debido al pensamiento concreto en esta etapa de vida, es necesario que los niños descubran las características y relaciones de los objetos para la construcción de esquemas mentales que se registran en la memoria y luego son utilizados en la resolución de problemas y en la creación de nuevas ideas. Se prioriza el desarrollo del pensamiento divergente, a través de recursos visuales, auditivos, corporales.

4. **Actividad lúdica** como el motor del desarrollo y aprendizaje infantil, a través del cual los niños integran sus capacidades sensoriales, cognitivas, motrices, afectivas para interpretar la realidad natural y cultural

Los juegos están llenos de oportunidades para que los niños y niñas aprendan y perfeccionen habilidades nuevas. Cuando los niños y niñas juegan, usan todos sus sentidos –el oído, la vista, el



# INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

## GUIA DE APRENDIZAJE

gusto, el tacto, el olfato y la movilidad– para recabar información sobre el mundo que les circunda [...] Esta información la organizan y la reorganizan para componer las primeras imágenes de sí mismos, de los demás y de su mundo. (UNICEF, 2008, p. 5)

### ORGANIZACIÓN DEL TIEMPO

Otro aspecto metodológico es el factor tiempo de la jornada diaria, que si bien tiene una estructura general y referencial, no puede constituirse en horario inamovible que fragmenta las actividades de los niños e irrumpen sus vivencias personales o grupales.

Así nos encontramos con una educación en la que el tiempo- y el currículo como consecuencia- está absolutamente fragmentado tanto horizontal- en las sucesivas disciplinas- como – verticalmente –con relación a niveles, ciclo o etapas-, que se organizan a partir de horarios fragmentados hasta el límite y absolutamente llenos, frente a una realidad que nos enseña que el conocimiento es global. (Doménech, 2012, p. 60)

Debido a este hecho es necesario **que los y las docentes manejen con flexibilidad la organización del tiempo, y a la vez, faciliten la comprensión de esta organización a los padres y a las autoridades.** No es posible partir de la lógica del adulto, sin considerar las situaciones imprevistas, los ritmos y las necesidades de los niños para seleccionar, procesar, compartir, utilizar la información y las experiencias que se desarrollan en los ambientes escolares. Se requiere, por lo tanto “planificar cada aprendizaje teniendo en cuenta la imprevisibilidad de los proceso educativos y no podemos programar de forma absoluta el tiempo que vamos a necesitar, ya que dependerá de cada uno de los sujetos” (Doménech, 2012, p. 60)

El respeto al estilo y ritmo de aprendizaje individual implica, también, valorar el tiempo requerido para el desarrollo de las destrezas con criterio de desempeño en cada grupo de niños, de acuerdo a variables internas y externas que inciden directamente en el proceso educativo. Esto conlleva a que



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

### GUIA DE APRENDIZAJE

los actores educativos deberán trabajar articuladamente para conseguir los objetivos propuestos, con un profundo sentido de corresponsabilidad.

A continuación se presenta una posible organización de la jornada diaria considerando 40 minutos de la hora pedagógica y luego un ejemplo con las actividades de la experiencia de aprendizaje “Máscaras y Tradiciones”

Tomando en cuenta la experiencia “máscaras y tradiciones” se seleccionan algunas actividades para desarrollarlas durante la semana, por ejemplo después de las actividades iniciales que comprenden colocar la fecha, realizar el control del tiempo y la asistencia, destina un tiempo para la animación a la lectura, a través de la narración del cuento del diablo Huma, la dramatización de una leyenda ecuatoriana es decir utiliza diversas estrategias con los tres géneros literarios.

Luego en el día lunes dentro de las actividades dirigidas los niños observan y describen las máscaras que solicitó la docente a los padres con anterioridad, se menciona el color, tamaño, forma, material de fabricación. Después se organiza un juego libre donde los niños representan el personaje de la máscara mediante diversas acciones, se sugiere crear argumentos de pequeñas historias en las cuales participen todos los niños. El o la docente podrán incrementar la propuesta según su creatividad y la de los niños.

En la siguiente actividad dirigida se establece pintar el mapa gigante del Ecuador utilizando los dedos con los colores verde, amarillo y café, previamente el o la docente puede contar un cuento, armar un rompecabezas, observar fotografías del Ecuador, dibujar la silueta del Ecuador en patito utilizando tizas.

A las 9:00 se inicia el momento del aseo, la alimentación y el recreo después del cual los niños realizan educación física con un docente especialista o la docente que propone actividades de acuerdo a la destreza con criterios de desempeño seleccionada, como por ejemplo realizar juegos tradicionales como las canicas, la rayuela, el trompo.



## **INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”**

### **GUIA DE APRENDIZAJE**

En la actividad de recreación musical se invita a los niños a escuchar ritmos nacionales como la marimba, sanjuanito, pasillo, en la hora de inglés el o la docente responsable del área sugiere las actividades a trabajarse con los niños. Para terminar la jornada, se realiza un recuento de las actividades realizadas durante el día puede ser oralmente o con pictogramas, los niños expresan lo que les agrado o desagrado del día y pueden entonar una canción de la despedida, repetir una poesía o rima. Una vez o dos veces a la semana se debe sorprender a los niños en las actividades iniciales o finales como presentando un juguete, un objeto especial, un dulce, un mensaje, figuras de la piñata, papeles de colores, es decir todo elemento que motive al niño para iniciar la jornada o entusiasmarse por regresar al día siguiente con alegría.

### **EL PERFIL DE SALIDA**

El presente currículo es un sistema que integra los subniveles educativos a través de áreas de conocimiento cuyo faro orientador es el Perfil de Salida del Bachillerato, que incluye tres aspectos esenciales: justicia, innovación y solidaridad. Es importante que todos los docentes del Ecuador comprendan su estructura y progresión, evitando fraccionar el proceso con intervenciones aisladas sin articulación que inciden negativamente en el aprendizaje de los niños y adolescentes.

Para el análisis, comprensión y aplicación del instrumento curricular es importante partir de tres premisas fundamentales:

1. El centro del proceso educativo es la formación de niños, niñas y adolescentes, por lo tanto, significa reconocer las necesidades, intereses y capacidades diversas que deben potenciarse como parte del ejercicio de los derechos y el respeto a la dignidad humana.
2. Todo nuevo documento y su proceso de implementación involucra la capacidad crítica y creativa de la comunidad educativa para lograr interpretarlo y aplicarlo desde los principios de contextualización y pertinencia.



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

### GUIA DE APRENDIZAJE

3. La concreción curricular requiere trabajo cooperativo y autónomo del equipo docente que permita generar investigación y reflexión permanente de las prácticas pedagógicas para proponer planificaciones innovadoras que garanticen aprendizaje significativo.

Considerados estos aspectos, en primera instancia, es preciso identificar el enfoque del currículo, pues implica determinar los supuestos teóricos que permiten establecer la estructura curricular y su intencionalidad pedagógica.

“Este enfoque implica que el proceso de enseñanza y aprendizaje debe abordarse desde todas las áreas de conocimiento y por parte de las diversas instancias que conforman la comunidad educativa.

La visión interdisciplinar y multidisciplinar del conocimiento resalta las conexiones entre diferentes áreas y la aportación de cada una de ellas a la comprensión global de los fenómenos estudiados” (MNEDUC, 2016, p. 13).

Esto quiere decir que se identifican áreas de conocimientos como ciencias naturales, lengua y literatura, matemáticas, ciencias sociales, las cuales deben articularse y promover un proceso integrador al momento de estudiar hechos, resolver casos, analizar situaciones, aplicar principios teóricos, crear nuevas producciones artísticas y académicas. De ahí la denominación de currículo integrador.

En el caso específico del subnivel preparatoria esta visión integradora parte de las bases teóricas pedagógicas y psicológicas que conciben al niño como una unidad biopsicosocial cuyas capacidades motrices, lingüísticas y cognitivas se desarrollan integralmente dentro de un contexto natural y cultural que deberá ofrecerle las mejores oportunidades de aprendizaje respondiendo a criterios de diversidad y equidad

En el campo curricular la integralidad se evidencia en la interrelación de los ejes, ámbitos de desarrollo y aprendizaje, así como la articulación con el currículo de educación cultural y artística y educación física que se operativizan en experiencias de aprendizaje enriquecedoras, donde el



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

### GUIA DE APRENDIZAJE

niño logre experimentar, crear, soñar y poner en juego todas sus potencialidades como sujeto autónomo y libre. “Para lograr este objetivo, es indispensable interrelacionar las destrezas con criterios de desempeño de los diferentes ámbitos, a través de la creación de experiencias de aprendizaje contextualizadas, lúdicas y que tomen en cuenta los intereses de los estudiantes”. (MNEDUC, 2016, p. 46) 4

Estas experiencias se desarrollan dentro de ambientes que promuevan las interacciones y el descubrimiento de sí mismos, de los demás y del entorno que les rodea. Es indispensable considerar los intereses y necesidades de los niños, a partir de los cuales la docente pone en práctica su conocimiento pedagógico y su capacidad creativa para transformar su aula en espacios de verdadero aprendizaje. Se requiere diseñar actividades motivadoras partiendo de situaciones reales, de problemas que requieren el trabajo en equipo y el aprendizaje autónomo a través de diversos métodos, estrategias y recursos.

El currículo integrado del subnivel preparatoria está conformado por cinco grandes apartados, el primero desarrolla la introducción general del currículo, con quince subtítulos en los cuales se presenta los antecedentes relacionados con aspectos legales, reformas curriculares, la estructura general del currículo con sus elementos, objetivos de subnivel, del área, aprendizaje indispensables y deseables, información que se encuentra en todos los documentos curriculares de los demás subniveles educativos. En el segundo se relaciona específicamente con el subnivel de Preparatoria y se detallan los objetivos específicos de este subnivel y una breve explicación de los documentos curriculares que lo componen. En el tercer apartado, se presenta el currículo integrador donde se desarrolla la estructura curricular a través de los ejes y ámbitos como base de esta guía metodológica. En el cuarto, se expone el currículo de educación cultural y artística que debe integrarse al momento de realizar el proyecto curricular institucional y el plan curricular anual. De



## **INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”**

### **GUIA DE APRENDIZAJE**

la misma manera, el currículo de educación física que se encuentra en el quinto apartado y deberá ser integrado en los documentos antes mencionados.



# INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

## GUIA DE APRENDIZAJE

### **UNIDAD 2.**

#### **DISEÑO Y CONDUCCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.**

El desafío del proceso de aprendizaje no es una tarea sencilla pues supone seleccionar, ordenar y graduar conocimientos, habilidades y actitudes, que queremos promover en los participantes. Para ello se requiere, además del manejo metodológico del proceso educativo, la competencia, necesaria para gestionar situaciones de aprendizaje basadas en experiencias, estilos y potencialidades de los participantes. Las experiencias son susceptibles de abrir espacios integradores del aprendizaje en el trabajo que posibiliten transferir estos aprendizajes a situaciones nuevas y resolver adecuadamente los problemas de la organización. Esperamos que este módulo 10 ayude a apropiarse de las herramientas teórico-metodológicas que servirán para desafiar y conducir situaciones de aprendizaje y contribuir a elevar la calidad del proceso educativo. En este sentido está llamado a hacer suyo este proceso, sea para impulsarlo, sea para asesorar a los facilitadores, o detectar líderes para que usted asuma la conducción del proceso.

#### **EJES TRANSVERSALES DENTRO DEL PROCESO EDUCATIVO.**

Los ejes transversales constituyen grandes temáticas que deben ser atendidas en toda la proyección curricular, con actividades concretas integradas al desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño de cada área de estudio.

#### **INTEGRACIÓN DE LOS EJES TRANSVERSALES EN EL CURRÍCULO**

De acuerdo con los objetivos educacionales, existe una necesidad de incorporar contenidos referidos a la formación en democracia, equidad, derechos humanos y otros, los cuales conforman la educación en valores relativos a normas y actitudes. Estos contenidos se pueden incorporar como asignaturas, reflexión y tratamiento interdisciplinar o ejes transversales en las asignaturas, así como en la reflexión de la acción pedagógica, por medio del proyecto educativo institucional que se planifica en el centro educativo.



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

### GUIA DE APRENDIZAJE

El medio escolar, adquiere una importancia extraordinaria para la consecución de objetivos y valores democráticos. Por tanto, se debe educar al alumno para que conozca y respete las herencias culturales de su pueblo, valore las diferencias que puedan existir con otras culturas, así como las individuales que se dan en el mismo grupo de pertenencia, para evitar que la diferencia se transforme en discriminación. También para desarrollar las capacidades y recursos necesarios para enfrentarse a los cambios que les depare el futuro.

De acuerdo con Palos, (1998, p. 12) los ejes transversales desempeñan un papel fundamental como contenidos culturales relevantes y valiosos, necesarios para la vida y la convivencia, que configuran de manera especial el modelo de ciudadano que demanda cada sociedad.

Esto se logra por medio de una educación en valores, que permita a los alumnos sensibilizarse y posicionarse ante los problemas, enjuiciarlos críticamente y actuar con un compromiso libremente asumido.

Los ejes transversales no son aprendizajes educativos de segundo orden, ni un contenido paralelo aislado, con un tratamiento ocasional dentro del currículo; todo lo contrario, son contenidos culturales que deben abordarse desde todas las áreas, en torno a ejes vertebradores, para que contribuyan a organizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Su tratamiento es, por tanto, responsabilidad de todo el profesorado en los diferentes niveles educativos y principalmente de la formación de los futuros profesionales y de la comunidad educativa en general, que tendrá que consensuar unas decisiones, a través de los distintos niveles de planificación y aplicación del currículo, de acuerdo con la realidad.

Cada eje tiene un sentido y características propios, en cuanto a su naturaleza e intención en el currículo; no obstante, es importante destacar la característica común a todos ellos, que es precisamente su “transversalidad” pues, como ya se dijo, recorren e impregnan todo el currículo



## **INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”**

### **GUIA DE APRENDIZAJE**

(desde los objetivos más generales a las decisiones más concretas sobre actividades), y deben estar presentes en acciones y situaciones concretas que se creen dentro del medio escolar.

Es conveniente, asimismo, que los distintos tipos de contenidos y áreas se aborden interrelacionada mente, de manera que los ejes transversales adquieran un mayor sentido para los alumnos, facilitando así su comprensión y asimilación.

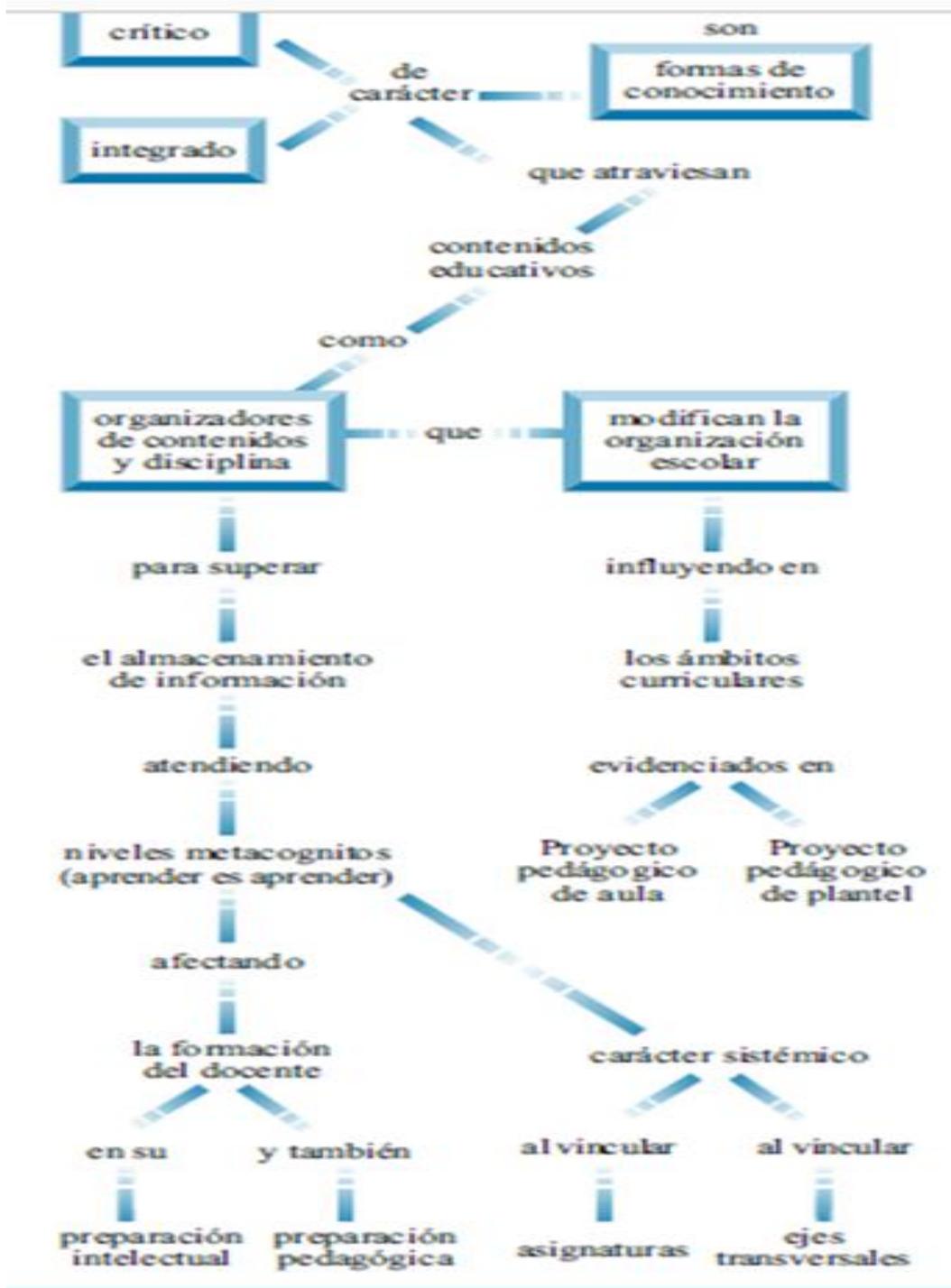
Para ampliar el planteamiento desarrollado anteriormente y con el propósito de facilitarle este contenido al lector, se ha adoptado de los autores Martillo y de Nava (1998, p.9) la interpretación que se presenta en el mapa conceptual siguiente:



# INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

## GUIA DE APRENDIZAJE

### EJES TRASVERSALES





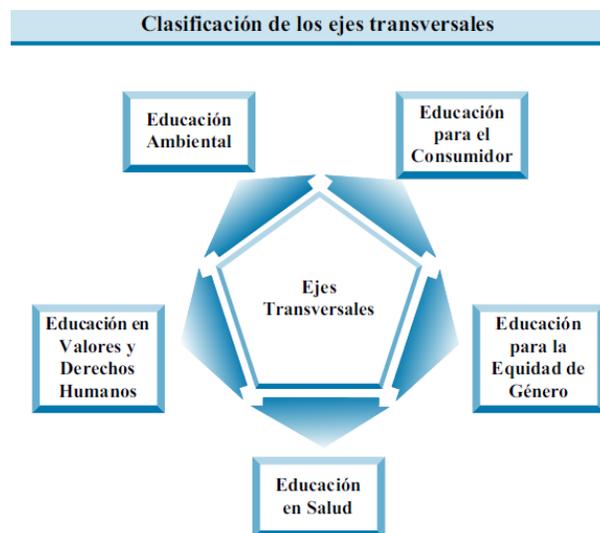
# INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

## GUIA DE APRENDIZAJE

“El concepto de transversalidad, remite a la problemática general de la organización de los contenidos. Para aproximarse a la complejidad estructural y a lo que tal asunto significa, se deben considerar los siguientes aspectos, para su inclusión en el currículo:

- Los ejes transversales, como contenidos educativos que se introducen, una vez que se decide una organización curricular, centrada en áreas disciplinares.
- No tienen necesariamente una ubicación precisa en el espacio (asignaturas), ni en el tiempo (cursos o niveles).
- Tratan de actuar como organizadores de contenido disciplinar o de impregnar las áreas curriculares, con aspectos de vida social.
- Su desarrollo induce importantes modificaciones en la organización escolar, ya sea en el ámbito de los contenidos, como en los horarios y la participación de la comunidad educativa.

Como ejes están organizados en función de su finalidad principal y carecen de una epistemología propia, nutriéndose fundamentalmente del conocimiento científico, filosófico y moral de una determinada cultura”.





# INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

## GUIA DE APRENDIZAJE

### LA IMPORTANCIA DE ENSEÑAR Y APRENDER EN PRIMER AÑO

Primer año de Educación General Básica Fundamental para el desarrollo integral de las funciones básicas de los estudiantes en todas las áreas que los conforman como personas. Antes de ingresar a este periodo los niños ya han adquirido experiencias gracias a la interacción con el ambiente. Lo cual influye en el desarrollo y madurez emocional, psicológica y social del niño. Aspectos que el docente debe tomar en cuenta para realizar su labor.

#### Características

Estudiantes aprenden desde lo integral. Por medio de la asociación de su mundo con el mundo de los adultos y con la realidad. Es conveniente incentivar la autonomía de los educandos para que los niños desarrollen el pensamiento lógico y resuelvan situaciones que les permitan razonar, pensar desde otras perspectivas.

El aula:

- Lugar ideal para experimentar, reordenar las ideas que tienen sobre la vida
- Estructurar su pensamiento
- Conocerse unos a otros.
- Interactuar con los demás
- Adquirir conocimientos
- Practicar valores que les permitan convivir en armonía

Deben crear situaciones en las que los estudiantes se sientan seguros:

- \*Para dar sus opiniones
- \*Resolver problemas
- \*Valorar los trabajos propios y los de sus compañeros
- \*Lograr hábitos



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

### GUIA DE APRENDIZAJE

\*Trabajar solos y tomar decisiones. Son guías permanentes del proceso acompañan y brindan las herramientas necesarias para que los escolares sean capaces de alcanzar la autonomía por sí mismos. Con respecto a la expresión oral y escrita, deben conocer que el enfoque con el cual se va a trabajar es el comunicativo de la lengua, que se articula con el segundo año y los años subsiguientes. Por este motivo, se hará hincapié en los procesos desarrollados entre las personas para que se produzca la comunicación; estos son: escuchar, hablar, leer y escribir Los Docentes

El Trabajo Debe ser tratado de manera sistemática con el fin de que los niños desarrollen el pensamiento lógico y resuelvan situaciones que les permitan solucionar problemas, estructurar su lenguaje para comparar analizar y explicar, entre otras actividades que necesitarán para desenvolverse adecuadamente en la vida.

Al ser parte de una sociedad y de una familia, los estudiantes adquieren el lenguaje y los conocimientos a través de la interacción con otros. Esa interacción y aprendizaje resultan posibles porque escuchan lo que otro dice y hablan para expresar sus ideas, opiniones y pedidos, además porque juegan también están expuestos a situaciones permanentes de lectura y escritura son capaces de entender las publicidades, las etiquetas y los carteles. Son conscientes de que existen las letras y las palabras e intentan imitarlas

La escuela Lugar donde los procesos se formalizan, continúan y se vuelven recursivos. Lugar donde los niños comienzan a darse cuenta que para comunicarse tienen que hablar y pronunciar bien los sonidos para que el otro los entienda, deben escuchar qué les dicen y saber que las letras se escriben para transmitir información.

Recomendaciones opinar sobre lo que les pareció e intentar producir un texto colectivo con las opiniones. Puedan desarrollar cada uno de estos aspectos de manera integrada: escuchar un cuento, leer sus paratextos Los docentes, entonces, deben propiciar actividades en las que sus estudiantes

El aspecto lúdico de la vida



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

### GUIA DE APRENDIZAJE

- Es más placentero para el aprendizaje
- Encierran momentos de placer, goce, creatividad y conocimiento.
- El docente debe ser capaz de adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos de cada año, porque ayudarán a la construcción de significados y de un lenguaje simbólico mediante el cual se accede al pensamiento lógico, creativo, crítico y al mundo social

El aspecto lúdico de la vida

- Es una forma de estar frente a la vida cotidiana
- Las actividades lúdicas potencializan las diversas dimensiones de la personalidad en todo
- Ser humano ya que permiten el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes y el desarrollo moral.

Eje transversal La actividad lúdica que debe estar presente en todas las actividades a realizarse  
Actividad donde representan roles, inventan y experimentan situaciones reales o imaginarias, exploran el entorno, descubren la existencia de normas, demuestran sus talentos, es decir, desarrollan el pensamiento. Para lo cual el docente quien tiene que aprovechar estas situaciones para conectarlas con el proceso de enseñanza - aprendizaje, haciendo de la actividad lúdica una estrategia pedagógica que responda a la formación integral de los escolares

El proceso de evaluación diagnóstica y continua Permitirá al docente detectar a tiempo las dificultades de sus educandos a fin de aportar las medidas correctivas que requieran la enseñanza y el aprendizaje. Determina el avance de los estudiantes en el dominio de las destrezas con criterios de desempeño planteados, incrementando su nivel de complejidad a través del proceso.

El docente •Seleccione adecuadamente las técnicas evaluativas, priorizando en este nivel la observación del desempeño de los estudiantes en las diversas situaciones cotidianas •Tomando como referente los indicadores que son evidencias concretas de los aprendizajes adquiridos durante el año escolar



# INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

## GUIA DE APRENDIZAJE

El currículo de primer año

- Facilitar el desarrollo integral del educando con actividades que respeten y sean adecuadas al proceso y ritmo de su desarrollo.
- Se plantea el desarrollo de destrezas con criterios de desempeño, que se definen según la relación que tienen con los componentes de los ejes de
- Aprendizaje y los ejes del aprendizaje

División metodológica para que el trabajo en el aula sea más pedagógico

- Los componentes y los ejes del aprendizaje se vinculan entre sí.
- Es planificación didáctica donde el docente la organice, basándose en la interrelación de los componentes facilitar el desarrollo integral de los educandos



# INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

## GUIA DE APRENDIZAJE

### UNIDAD 3.

#### PLANIFICACIÓN

La planificación microcurricular es determinante para la consecución de los objetivos propuestos en el currículo, ya que constituye el instrumento de utilidad directa de la docente, por ello debe ser clara, y sobre todo, proponer experiencias innovadoras. Será necesario reflexionar sobre las prácticas pedagógicas que se desarrollan en el país, por ejemplo la prioridad que otorgan las docentes a la motricidad fina, a la precisión en la escritura, un niño puede realizar rasgos caligráficos perfectos, escribir los números, las letras, pero ser incapaz de crear una historia, de resolver pequeños problemas, entonces la pregunta es ¿qué es lo esencial en el proceso de enseñanza y aprendizaje? Le invito a reflexionar y proponer nuevas formas de abordar el trabajo en el aula para potenciar las capacidades infantiles que configuran el proyecto de vida de cada niño. Por otra parte, es común observar que las docentes solicitan constantemente un formato de planificación. Si bien se reconoce la necesidad de un formato específico, no es menos cierto que el esquema no determina la calidad de interacciones en el aula, la motivación de los niños, la creatividad de la propuesta, la factibilidad de la ejecución. Se requiere romper estos patrones, rutinas rígidas y dar paso a la magia, a la novedad, a la incertidumbre en el aula como espacio para ser y estar.

Las propuestas microcurriculares deben aportar en la construcción de una nueva escuela basada en la convivencia pacífica, en la creatividad, en el respeto al ser humano. El aula constituye un escenario idóneo para transformar concepciones actuales de una sociedad que cuantifica, fragmenta, acelera, despersonaliza en función de las cifras macroeconómicas e intereses individuales. Iniciemos la búsqueda de ambientes acogedores donde los niños verdaderamente sean felices, valoren su cultura, la naturaleza y el encuentro con el otro para edificar identidades y alteridades compartidas.



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

### GUIA DE APRENDIZAJE

Desde esta visión, al elaborar la planificación se debe tomar en cuenta lo que señala el currículo integrador “Las destrezas no se adquieren en un determinado momento ni permanecen inalterables, sino que implican un proceso de desarrollo mediante el cual los estudiantes van adquiriendo mayores niveles de desempeño en el uso de las mismas”. (MNEDUC, 2016, p. 13) Por lo tanto, será forzado proponer el desarrollo de tres destrezas con criterio de desempeño diariamente cuando éstas se podrán alcanzar en días, semanas o meses de acuerdo al niño, grupo y condiciones ambientales.

Otro aspecto a considerarse es identificar las experiencias de aprendizaje como el eje central que articula los elementos del currículo en el campo real de aplicación. Se conciben como “un conjunto de vivencias y actividades desafiantes, intencionalmente diseñadas por el docente, que surgen del interés de los niños produciéndole gozo y asombro” (MINEDUC, 2013, pág. 48) De ahí, la importancia de generar propuestas significativas e innovadoras que promuevan la participación activa de niños, padres y docentes movilizandando acciones de indagación, interacción sobre temas que tienen sentido y provocan motivación. En siguiente gráfico puede ilustrar lo antes mencionado.



Las experiencias de aprendizaje surgen a partir de un elemento integrador que conecta las diferentes actividades como lo plantea la planificación microcurricular de nivel Inicial “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



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

### GUIA DE APRENDIZAJE

experimento, una visita o salida pedagógica, una noticia, entre otros”. (MINEDUC E. , 2015, p. 37) Este elemento es esencial porque debe motivar, asombrar, “atrapar la emoción” de los niños para la participación activa en la experiencia de aprendizaje.

#### **EJEMPLO**

**Título de la Experiencia de aprendizaje:** Los sueños de Julieta

**Elemento integrador:** Cuento o poema creado por la docente.

Aquí está Julieta, mi amiga que de día en día, que de noche en noche Los sueños de su corazón perseguía los tenía pegados como un broche muy cerca del corazón y lejos de la razón todo el mundo los veía, pero pocos comprendían pues no es fácil comprender que ella cambiar quería Las muñecas de princesas por los aviones de construcción los vestidos de colores por los pantalones de excavación las cintas del cabello por los sombreros de profesión las niñas no juegan con eso - le decían- pero tampoco comprendía porque siempre al final los niños y las niñas jugando se divertían sin preocuparse de los juguetes y acciones que proponían

Lo importante es perseguir los sueños sean grandes o pequeños porque sólo así dejarán de ser sueños para ser feliz realidad.

#### **Sugerencias para desarrollar la Experiencia de Aprendizaje:**

El tema de equidad de género y disminución de la violencia es abordado en diferentes instancias de la sociedad, sin embargo dentro de la familia y la escuela se construyen estereotipos, prejuicios que con el tiempo se naturalizan y atentan contra la dignidad de la persona. Por esto es responsabilidad de la escuela tratar intencionadamente los roles masculino y femenino que se configuran en juegos simbólicos y representaciones de patrones culturales.

La experiencia consiste en realizar diversas actividades en torno a la participación de los padres, juego de roles y dramatizaciones y juegos cooperativos. Se procede a enviar el poema a los padres con una nota escrita donde se solicita que registre los sueños que tiene su hijo /a y ellos como



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

### GUIA DE APRENDIZAJE

adultos. A día siguiente la docente realiza una lectura compartida y organiza la dramatización el cuento, improvisando las actividades que Julieta quiere cambiar. A partir de este momento se proponen juego de roles sobre la familia y las profesiones creando ambientaciones con trajes, recursos, juguetes en diferentes períodos.

Se propone una indagación con la ayuda de los padres sobre las actividades que los hombres y las mujeres realizaban muchos siglos atrás y en la actualidad. Se plantean preguntas: ¿Quién trabaja? ¿Quién cuidaba de la familia? ¿Por qué se utiliza el color azul para los niños y el rosado para las niñas? ¿Qué sucede cuando el padre o la madre viven en otro lugar? Imaginar un mundo solo de mujeres o solo de hombres generar la reflexión en función de las respuestas de los niños.

Solicitar la colaboración de los padres para la creación del libro personal sobre los deseos de los niños y niñas, en el cual se utilizará diferentes materiales del medio y será en formato tridimensional

#### **Otras actividades sugeridas pueden ser:**

- Realizar un collage de las profesiones donde se visibilice al hombre y a la mujer
- Elaborar composiciones plásticas con el color azul y rosado, reflexionar sobre la el uso y la combinación de estos colores.
- Juego con antifaces para representar acciones masculinas y femeninas
- Se realiza juegos cooperativos en los cuales las niñas y niños trabajen en beneficio común, por ejemplo armar la torre más alta con sorbetes, juego del paracaídas en el siguiente enlace podría encontrar variedad de juegos, además de material para trabajar la equidad de género.

**Título de la Experiencia de aprendizaje:** La ocarina del abuelo

**Elemento integrador:** Instrumento musical la ocarina



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

### GUIA DE APRENDIZAJE

#### **Sugerencias para desarrollar la Experiencia de Aprendizaje:**

En el Ecuador existen diversos objetos andinos que son utilizados en la costa, sierra y Amazonía, sin embargo debido a los procesos de globalización y a la estructura mercantilista de la sociedad actual, aquellos instrumentos que representan tradiciones, identidad, herencia cultural pierden relevancia y desaparecen a la vista de las generaciones actuales, sin que la escuela y la familia recupere aquellos elementos que son parte de nuestras raíces, y de la construcción de saberes milenarios.

Con el objetivo de transformar esta realidad se propone la ocarina 1 como elemento simbólico de raíces ancestrales y la figura del abuelo como la representación de sabiduría, experiencia para considerar una visión intergeneracional

La experiencia podría iniciar con la invitación a la clase de un abuelo que toca la ocarina, se establece un diálogo y se invita a los niños a generar preguntas sobre las ocarinas para iniciar una investigación con el apoyo de los padres: ¿Qué clase de instrumento es? ¿Cuáles son sus orígenes? ¿Qué grupo étnico del Ecuador lo utiliza? ¿Qué instrumentos tradicionales existen en el Ecuador? ¿De qué está hecho? ¿Quién las fabrica? ¿Por qué produce diferentes sonidos? Solicitar la colaboración de padres, familiares o vecinos que puedan tener una ocarina para llevarla a la clase donde se planifica actividades de observación, manipulación y producción de sonidos de la ocarina.

Otras posibilidades serían:

- Realizar la visita de los abuelos de los niños donde expongan objetos que ellos utilizan y explicar su valor.
- Modelar ocarinas con diferentes materiales (arcilla, barro, plastilina) y exponerlas
- Identificar las propiedades del sonido utilizando las ocarinas

Realizar un collage de ocarinas en grupos de trabajo



# INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

## GUIA DE APRENDIZAJE

1 Ocarina es un instrumento musical de viento de raíces andinas, fabricado con arcilla de forma ovalada con orificios en la parte superior e inferior. Tiene colores diversos e intensos.

- Entonar melodías con las ocarinas.
- Aplicar nociones de cuantificación, seriación y cuantificación con las ocarinas
- Creaciones de historias a partir de este instrumento.
- Asociar movimientos corporales con sonidos de la ocarina, variar la intensidad y la velocidad de los sonidos y movimientos.

**Título de la Experiencia de aprendizaje:** Un agujero en el cielo

**Elemento integrador:** Un experimento sobre la contaminación ambiental

**Sugerencias para desarrollar la Experiencia de Aprendizaje:**

La sostenibilidad ambiental es una demanda apremiante en la actualidad debido al cambio climático, la crisis alimentaria y la explotación de recursos naturales que provocan desequilibrio en la naturaleza a nivel local, nacional y planetario. Especial atención tiene la contaminación atmosférica producida por la industria, automotores, gases tóxicos que afecta la vida de los ecosistemas y los ciclos del agua, del suelo, de la lluvia, ocasionando enfermedades, fenómenos naturales. Ante esta situación se debe crear conciencia en las nuevas generaciones sobre el cuidado, respeto y conservación de nuestro gran hogar la Pachamama como parte del Buen Vivir

Se inicia la experiencia realizando el siguiente experimento: sobre tres tapas de mayonesa colocar un plástico transparente cubierto de vaselina. Ubicar las tapas en tres sitios diferentes: en el árbol del jardín de la escuela o un parque cercano, en la casa de un compañero que viva en una zona transitada por carros. Se debe rotular la tapa con la fecha y el lugar. Luego de 5 días observar los resultados y realizar un proceso de discusión sobre lo registrado. 2



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

### GUIA DE APRENDIZAJE

Se puede escoger otros experimentos de los que se proponen en los enlaces del internet sugeridos u otros que la docente haya investigado, a partir del cual se reflexiona sobre los efectos de la contaminación y se solicita a los padres textos, revistas, libros o cuentos sobre la contaminación que los niños llevarán para la lectura diaria. Algunas actividades que se pueden desarrollar son:

- Elaborar un libro de preguntas sobre la contaminación atmosférica que se responderá a lo largo de la experiencia
- Armar un collage con fotografías relacionadas con la contaminación ambiental
- Seleccionar experimentos que identifiquen la presencia y la importancia del aire, invitar a los niños a generar sus propias hipótesis
- Realizar el registro gráfico de los experimentos desarrollados en la experiencia
- Resolver problemas que se presentan en la comunidad sobre contaminación ambiental con la ayuda de los padres
- Invitar a miembros de fundaciones ambientalistas o de entidades públicas para explicar normas de cuidado ambiental.

Crear una instalación lúdica con elementos simbólicos que representen el cielo, el aire, el aula, la tierra con los cuales el niño cree sus propios juegos

- Representar corporalmente los elementos de la naturaleza
- Armar el árbol gigante donde los niños expresen sus conclusiones y compromisos para cuidar el aire y la naturaleza
- Crear una caricatura o un personaje animado para proteger el ambiente.

**Título de la Experiencia de aprendizaje: ¿Quién vive al otro lado del mundo? ¿Quién vive en el extremo del Ecuador?** Esta experiencia puede plantearse a nivel del país o del mundo de acuerdo



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

### GUIA DE APRENDIZAJE

al interés de los niños. El ejemplo se presenta en sentido macro, sin embargo las actividades se ajustan a las dos propuestas

**Elemento integrador:** El recibimiento de una carta

#### **Sugerencias para desarrollar la Experiencia de Aprendizaje:**

Uno de los graves problemas de la sociedad actual son las posturas individualistas que olvidan los objetivos comunitarios y el respeto a la diversidad. La persona se centra en sus intereses personales y desconoce las diferencias culturales, importa poco la situación de los demás, si las necesidades individuales están satisfechas, esto ha provocado que 702 millones de personas en el mundo vivan en la pobreza (Mundial, 2015) y las prácticas culturales dominantes y globalizantes imperen en la sociedad. La responsabilidad de transformar esta realidad se encuentra, en gran medida, en la familia y la escuela. Esta experiencia tiene dos objetivos, por un lado reconocer y valorar la diversidad cultural del mundo como una aldea global compartida y, por otro la necesidad urgente de ser solidario y evitar el consumismo

Se inicia la experiencia con una carta y postales que llega a la escuela para los niños del paralelo B, pero cuando la docente quiere leerle la carta, descubre que está en otro idioma, frente a lo cual se generan ideas para resolver el inconveniente y descubrir quién y de qué país envían la carta y las postales. A partir de esta situación pueden surgir varias actividades:

- Investigar sobre los países del mundo y sus idiomas, cultura, tradiciones.
- Exposición de postales de varios lugares del mundo, los niños presentan lo que investigaron con sus padres.
- Describir objetos de otras culturas, nombrando las características de color, forma, tamaño, utilidad.



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

### GUIA DE APRENDIZAJE

- Presentar las formas de demostrar afecto, respeto a los demás en otros países, analizar sobre aspectos que son comunes en todas las personas del mundo
- Realizar una exposición de los medios de comunicación, identificando su utilidad e importancia.
- Crear cuentos, poemas, adivinanzas sobre los países investigados
- Construir un globo terráqueo con papel maché.
- Escribir cartas con el propio código
- Elaborar el libro viajero con pensamientos positivos o frases positivas que las personas pueden decirse unas a otras
- Escuchar música de diversos países, crear movimientos de acuerdo a los ritmos.
- Observar obras de artes de varias partes de mundo

En este momento cabe señalar que estas y otras iniciativas surgen de la inmensa creatividad de las docentes que superan temas tradicionales como las plantas, los animales, las frutas, los servidores públicos y abren su mente para innovar y descubrir. Sin embargo, este es uno aspecto de la planificación didáctica que se debe complementar con aquellas propuestas de la imaginación infantil que se traduce en preguntas, comentarios, ideas, juegos. Es decir, “la planificación debe favorecer la articulación entre dos lógicas: La lógica de pensamiento adulto en relación con el tratamiento del conocimiento (lógica epistemológica) y la lógica infantil en relación con su construcción (lógica lúdica)” (Candía, 2010, p. 113)

De la experiencia como docente de primer grado, la lógica infantil se evidencia en una palabra, una pregunta, en un relato, algunos ejemplos que guarda mi mente son: Salomé, “a mí me gustan los vestidos de princesas, estoy ahorrando ya tengo 10 monedas grandes, 8 monedas doradas y 3 billetes de 1” ; Christian “yo soy el color rojo porque soy fuerte, puedo vencer a los enemigos, usted es de color azul porque da paz a los amigos” ; Carlos ¿qué pasa si la luz de la linterna se mete



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

### GUIA DE APRENDIZAJE

en el agua? ; Jair “los dinosaurios se extinguieron por la era glacial, todos murieron por eso ahora no hay ninguno”; Ángel “los trenes no llevan sueños profesora, llevan personas y maletas. El humo llega al cielo”

#### **ELEMENTOS DE LA PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR:**

Los formatos de planificación pueden ser diversos, sin embargo se deben considerar los siguientes elementos:

**Título de la Experiencia de aprendizaje:** Sintetiza el tema central de la experiencia de aprendizaje de forma motivadora, sugerente e innovadora.

**Fecha de inicio y fecha de finalización:** Determina el tiempo en que se desarrollará la experiencia de aprendizaje, siempre será flexible considerando el ritmo y la motivación de los niños

**Objetivos:** Se explicita la intencionalidad específica de la experiencia de aprendizaje, por lo tanto se relaciona directamente con el tema central y las destrezas con criterio de desempeño.

**Elemento integrador:** Presenta el recurso, acción, situación central a partir del cual se integran las actividades a lo largo de la ejecución de la experiencia

**Caracterización de la Experiencia de Aprendizaje:** Describe de manera clara y precisa que aspectos se desarrollarán en la experiencia.

#### **PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR 1**

**Título de la Experiencia de aprendizaje:** ¿De qué quien son las huellas?

**Fecha de inicio:** 10 de Octubre del 2016

**Fecha de finalización:** 28 de Octubre del 2016

**Objetivos:**



# INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

## GUIA DE APRENDIZAJE

1. Favorecer la construcción de identidad a través del reconocimiento de las huellas que evidencian la diversidad en los contextos socioeducativos.
2. Desarrollar habilidades cognitivas por medio de la exploración e investigación de los elementos que le rodean.
3. Promover el desarrollo de la expresión creativa a través del uso de materiales del entorno.

### Elemento integrador

Huellas de animales y personas

**Elemento integrador:** Presenta el recurso, acción, situación central a partir del cual se integran las actividades a lo largo de la ejecución de la experiencia

**Caracterización de la Experiencia de Aprendizaje:** Describe de manera clara y precisa que aspectos se desarrollarán en la experiencia.

Criterios de Evaluación	Se incluyen los criterios de currículo Integrador de forma completa o se puede escribir únicamente los códigos				
Ámbito de desarrollo y aprendizaje	Destreza con criterios de desempeño	Estrategias Metodológicas	Indicador de Evaluación	Recursos	
Se consideran los 7 ámbitos planteados en el currículo integrador	Se seleccionan del currículo integrador de acuerdo al tema de la experiencia de aprendizaje	Constituyen el conjunto de actividades que los niños deben realizar para garantizar su desarrollo y aprendizaje Una estrategia pueden integrar varios ámbitos o tener mayor énfasis en uno de ellos.	Estos indicadores se seleccionan del currículo integrador y se plantea de forma textual o como referencia al realizar ajustes en el indicador	Conjunto de elementos materiales indispensables para la ejecución de las actividades.	

Reflexión docente:

---

---



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

### GUIA DE APRENDIZAJE

#### Caracterización de la Experiencia de Aprendizaje:

La experiencia surge por las huellas de un gato que aparecieron en el patio de la escuela. Los niños plantean varias interrogantes: ¿por qué aparecen las huellas? ¿Las huellas son de la tierra o del gato? ¿Cómo desaparecen las huellas? ¿Qué tamaño tiene las huellas? A partir de estas preguntas se aborda el tema de la diversidad y las características únicas de cada niño, siendo las huellas una evidencia de este hecho. Se integran actividades corporales, cognitivas y relacionales a partir de instalaciones lúdicas y materiales concretos con los cuales el niño experimenta nociones espaciales, temporales, de cuantificación. Además se utilizan diferentes textos que propician la creación de retahílas y producciones gráfoplásticas donde los niños expresan sus sentimientos, emociones e ideas.

Ámbito de desarrollo y aprendizaje	Destreza con criterios de desempeño	Estrategias metodológicas	Indicador de Evaluación	Recursos
Identidad y Autonomía	CN 1.1.1 Explorar y describir las partes principales de su cuerpo y su funcionamiento, en forma global y parcial, y diferenciarlas con respecto a aquellas de las personas que le rodean.	Instalación lúdica “huellas” -Elaborar 10 huellas de la mano y 10 el pie con la ayuda de los padres de familia en colores rojo y negro - Retirar las mesas y sillas, cubrir el piso de la clase con harina, luego se coloca las huellas formando una línea espiral Los niños inician la actividad y la desarrollan en 5 momentos	Relaciona las partes principales de su cuerpo con su función y percepciones del mundo que le rodea	Harina Fomix de color negro, roja Tijera
Descubrimiento del medio natural y cultural	CS.1.2.5. Practicar normas de respeto consigo mismo y con los	-Realizar el juego del espejo. -Descubrir las posibilidades de movimiento de cada parte del cuerpo.	I.CS.1.3.1. Practica normas de respeto consigo mismo y con	Cartón Marcadores



# INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

## GUIA DE APRENDIZAJE

	demás seres que lo rodean.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Imitar acciones que realiza con cada parte del cuerpo</li> <li>-Formar grupos de cinco niños que escogerán a uno de ellos para realizar la silueta de su cuerpo</li> <li>-Estampar la huella de cada niño en la silueta y dentro del cuerpo dibujado con varios colores</li> <li>-Observar las diferencias, reflexionar sobre la característica única de la huella de cada persona.</li> <li>-Recortar las partes del cuerpo y armar un rompecabezas</li> <li>-Dibujar la silueta de la mano, recortarla</li> <li>-Exponer las creaciones, comentar sobre la diversidad en cada trabajo</li> </ul>	los demás, respetando las diferencias individuales existentes, tanto en criterio como en opiniones, y practica los acuerdos establecidos con el grupo.	Pintura de varios colores Tijera
Relaciones Lógico Matemáticas	M.1.4.2 Reconocer la posición de los objetos del entorno: derecha, izquierda.	<b>Juego “somos detectives”</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Dialogar sobre las acciones de los detectives. Narrar el cuento” “Este Señor Detective”</li> <li>- Confeccionar una libreta para registrar los datos del detective.</li> <li>- Salir y recorrer la institución buscando huellas.</li> <li>- Registrar el número de huellas encontradas</li> <li>- Confeccionar una ruta con las huellas por diferentes partes de la escuela delimitando espacios donde se presenta pistas para llegar al objeto buscado</li> </ul>	I.M.1.1.1.Com para y distingue objetos según su color, tamaño, longitud, textura y forma en situaciones cotidianas. Establece relaciones de orden en situaciones cotidianas	I.M.1.1.1 .Compar a y distingue objetos según su color, tamaño, longitud, textura y forma en situaciones cotidianas. Establece relaciones de orden en situaciones cotidianas
Comprensión oral y escrita	LL 1.5.20 Escuchar textos literarios con disfrute de las	<b>Las huellas de mi mascota</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Narración de cuentos ¿Quién ha pasado por aquí?</li> <li>Las huellas de Dogui</li> </ul>	I.LL.1.1.1. Interpreta la silueta y los paratextos	Cuento



# INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

## GUIA DE APRENDIZAJE

	palabras y las ideas.	(revisar los recursos: enlaces del internet) Las huellas y los rastros de los animales -Describir portadas de cuentos -Responder preguntas de comprensión -Inventar finales diferentes para los cuentos -Dramatizar el cuento -Crear la retahíla Representar gráficamente la retahíla en el formato acordeón	(soporte, formato, tipografía, imagen, color, estructura externa) de diversos textos escritos cotidianos, deduciendo su contenido y uso; reflexiona sobre su intención comunicativa	
Comprensión y expresión artística	ECA 1.6.2 Utilizar la expresión gráfica o plástica como recursos para la expresión libre del yo y de la historia personal de cada uno.	<b>Huellas en el corazón</b> -Dialogar sobre el sentido de dejar huellas en el corazón de las personas a través de las buenas acciones -Realizar un corazón gigante donde se estampará diferentes objetos -Elaborar un cartel de buenas acciones, donde se registra comportamientos positivos en relación a los otros -Dibujar dentro de un corazón lo que el niño considere importante para sí mismo	I.ECA.1.1.1. Explora y representa corporal, musical, gráfica o verbalmente ideas, sentimientos o emociones de forma libre y espontánea.	Pliego de papel Pintura Objetos de la clase Cartulina, goma, pintura, pincel, marcador es



# INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

## GUIA DE APRENDIZAJE

### UNIDAD 4.

#### APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS Y RECURSOS

Las estrategias de enseñanza se definen como los procedimientos o recursos utilizados por los docentes para lograr aprendizajes significativos en los alumnos. Cabe hacer mención que el empleo de diversas estrategias de enseñanza permite a los docentes lograr un proceso de aprendizaje activo, participativo, de cooperación y vivencial. Las vivencias reiteradas de trabajo en equipo cooperativo hacen posible el aprendizaje de valores y afectos que de otro modo es imposible de lograr.

Es importante destacar que las estrategias como recurso de mediación deben de emplearse con determinada intensidad, y por tanto deben de estar alineadas con los propósitos de aprendizaje, así como con las competencias a desarrollar.

Cabe subrayar la importancia que representa el papel del docente en el proceso enseñanza aprendizaje ya que en el desarrollo de una sesión de clase el docente debe crear ambientes de aprendizaje propicios para aprender.

#### Desarrollo

Las estrategias para activar los conocimientos previos en los estudiantes interrogantes son la lluvia de ideas, estos recursos son importantes porque permiten llamar la atención o distraer, las ilustraciones son más recomendadas que las palabras para comunicar ideas de tipo concreto o de bajo nivel de abstracción conceptos de tipo visual o espacial, además promueven el interés y motivación.

EL TALLER Implica como su nombre lo dice, un lugar donde se trabaja y labora. Es una forma de enseñar y aprender mediante la realización de algo, es decir aprender haciendo. En esta estrategia predomina y se privilegia, el aprendizaje sobre la enseñanza. Se trata entonces de aprender haciendo, desarrollando habilidades donde los conocimientos se adquieren a través de una práctica concreta; ejecutando algo relacionado con el objetivo que se pretende alcanzar, en un contexto



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

### GUIA DE APRENDIZAJE

particular de aprendizaje. Es una metodología participativa en la que se enseña y se aprende a través de una tarea conjunta. Su metodología descansa en la actividad del estudiante y en la organización basada en pequeños grupos. La utilización de este método tiene como cometido dar respuesta a preguntas planteadas en las consignas de trabajo, teniendo en cuenta la opinión de todos los miembros del grupo, para llegar a una toma de decisiones colectiva. Desarrollando el taller en la práctica de conocimientos para despertar el interés en los estudiantes quienes observan la aplicación de los conocimientos. (Mario de M.2005). Esta estrategia promueve el desarrollo de varios saberes: cognitivo, procedimental y actitudinal, por tanto promueven el desarrollo de las competencias genéricas de comunicación, trabajo colaborativo y sociales. Esta estrategia es, a su vez, un magnifico espacio para el desarrollo de vivencias emocionales, que conjuntamente con las racionales, forman parte de ese aspecto llamado realidad, lo que favorece de manera extraordinaria el aprendizaje significativo en los estudiantes. El taller es la estrategia que más ayuda a conectar la teoría con la práctica, al abordar, desde una perspectiva constructivista, la toma de una decisión, la solución de un problema práctico, la creación de algo necesario entre otros.

**CLASES PRÁCTICAS** El término “clases prácticas” se refiere a una modalidad organizativa en la que se desarrollan actividades de aplicación de los conocimientos a situaciones concretas y de adquisición de habilidades básicas y procedimentales relacionadas con la materia objeto de estudio. Esta denominación engloba a diversos tipos de organización, como pueden ser las prácticas de laboratorio, prácticas de campo, clases de problemas, prácticas de informática, etc., puesto que, aunque presentan en algunos casos matices importantes, todas ellas tienen como característica común que su finalidad es mostrar a los estudiantes cómo deben actuar.

Las clases prácticas se pueden organizar dentro de los espacios destinados a la docencia (aulas, laboratorios, etc.) o en marcos naturales externos (prácticas de campo, visitas, etc.).



# INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

## GUIA DE APRENDIZAJE

### APRENDIZAJE COOPERATIVO

El aprendizaje cooperativo es una forma de organización de la enseñanza en pequeños grupos, para potenciar el desarrollo de cada uno con la colaboración de los demás miembros del equipo. El aprendizaje” entre iguales”, como también se le denomina, intensifica la interacción entre los estudiantes de un grupo, de manera que cada uno aprende el contenido asignado, y a su vez se aseguren que todos los miembros del grupo lo hacen, esta estrategia incide también en el desarrollo de todo un conjunto de habilidades socio afectivas e intelectuales, así como en las actitudes y valores en el proceso de formación de las nuevas generaciones.

Cooperar es compartir una experiencia vital de cualquier índole y naturaleza; es trabajar juntos para lograr metas compartidas, resultados que beneficien tanto individual como colectivamente, es maximizar el aprendizaje propio y el de los demás, a través de una interdependencia positiva que consiste en dar la oportunidad de compartir procesos y resultados del trabajo realizado entre los miembros de los diferentes equipos de tal manera que unos aprendan de otros.

Por otra parte la interactividad es la confrontación directa del sujeto que aprende con el objeto de aprendizaje. La interacción es el intercambio con otro, o bien con varios, sobre procesos y resultados de una actividad de aprendizaje. El aprendizaje cooperativo integra como parte de su modelo a ambos componentes la interactividad y la interacción, garantizando que el aprendizaje en construcción sea significativo. La interactividad es una actividad individual mientras que la interacción es grupal, el aprendizaje cooperativo alterna unos y otros momentos.

El aprendizaje cooperativo como alternativa didáctica no debe restringirse al instante del trabajo de los educandos en equipo en el salón de clases. El aprendizaje cooperativo abarca toda una serie de actividades previas y / o posteriores que hacen posible el trabajo cooperativo en equipo, por tanto uno de sus componentes básicos de su didáctica es la formación de equipos, unas veces informales y otras formales, pero siempre en dependencia de las funciones que se cumplimentan y



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

### GUIA DE APRENDIZAJE

de las estrategias que se emplean para el logro de los objetivos educativos planteados. En este documento, se describen algunas estrategias de enseñanza que se pueden manejar en el proceso de aprendizaje enseñanza, para favorecer el desarrollo de las competencias en los estudiantes, sin embargo para lograr calidad en la enseñanza se deben considerar otras competencias que también es necesario tomar en cuenta en los docentes, la planeación didáctica, el dominio de los conocimientos, la formación continua, el crear ambientes de aprendizaje propicios para aprender, la evaluación con un enfoque de competencias y la utilización de diversos recursos tecnológicos como mediadores del aprendizaje.

Cabe destacar la importancia del rol del docente en este proceso educativo ya que se espera que este se integre en comunidades de aprendizaje que le permitan intercambiar experiencias e información con sus pares a fin de mejorar cada día su práctica educativa y así contribuir a lograr una educación de calidad.

#### **Objetivos educativos del 1er año de Educación General Básica.**

- Familiarizarse con los planteamientos de la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la EGB.
- Comprender la estructura curricular de Primer Año de EGB y su aplicación en el aula.
- Conocer los indicadores esenciales de evaluación para estudiantes de Primer Año de EGB y cómo aplicarlos.
- Conocer las orientaciones metodológicas que ofrece la Actualización y Fortalecimiento Curricular de Primer Año de EGB y su aplicación en el aula.
- Familiarizarse con los principios del Buen Vivir e incluirlos en la cotidianidad del aula de Primer Año de EGB.



# INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

## GUIA DE APRENDIZAJE

### UNIDAD 5.

#### ORGANIZACIÓN DEL AMBIENTE Y CLIMA DE AULA

“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.”<sup>4</sup> 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. En la estrategia de rincones, los materiales cumplen un papel fundamental, convirtiéndose en mediadores del aprendizaje, ellos sugieren e inspiran el juego. El educador debe seleccionar y manejar los materiales con mucho cuidado para que los rincones cumplan su objetivo. Algunas recomendaciones prácticas son las siguientes:

- Cada rincón debe tener el material necesario: ni demasiados objetos que aturdan o confundan a los niños; ni muy pocos que limiten el juego o generen peleas.
- El material debe ser accesible a los niños. Esto quiere decir que debe estar colocado de modo que ellos puedan cogerlo por sí mismos y luego dejarlo en su sitio.



## **INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”**

### **GUIA DE APRENDIZAJE**

Presentar el material de manera ordenada, fácilmente identificable. Por ejemplo, se puede usar cajas, gavetas, canastas u otros recipientes rotulados con fotografías, dibujos y palabras que identifiquen los materiales. Esto favorece la autonomía del niño y permite que pueda ordenar y guardar el material después de usarlo. • Es necesario conservar los recursos en buen estado. Hay que dedicar tiempo a revisar, reparar, reponer o desechar el material, según el caso. Los materiales deteriorados pueden constituir una amenaza para la seguridad de los niños. Accidentes como cortaduras o atragantamientos pueden ocurrir en los rincones con materiales en mal estado. • Es importante incluir materiales que sean relevantes en el contexto, es decir, elementos de la comunidad y la cultura local. Estos son más fáciles de conseguir y, sobre todo, tienen mayor significado para los niños. Los educadores pueden implementar una variedad de rincones, según el espacio y los materiales disponibles, tanto en el interior como en el exterior del centro. A continuación se describen los más recomendables: a. 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.

#### **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.

#### **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



## **INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”**

### **GUIA DE APRENDIZAJE**

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.

#### **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.

#### **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.

#### **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.

#### **RINCÓN DE MODELADO**

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.



# INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

## GUIA DE APRENDIZAJE

### **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.

### **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.

### **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.).

### **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.

#### **•Orientaciones para la planificación didáctica del 1er AEGB.**

¿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



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

### GUIA DE APRENDIZAJE

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 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.



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

### GUIA DE APRENDIZAJE

#### • Elementos esenciales de u de 1er AEGB

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 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



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

### GUIA DE APRENDIZAJE

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. 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



## INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

### GUIA DE APRENDIZAJE

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.

5 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 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. Cada institución puede diseñar su esquema o formato para planificar.



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”**  
**GUIA DE APRENDIZAJE**

**Base de Consulta**

<b>TÍTULO</b>	<b>AUTOR</b>	<b>EDICIÓN</b>	<b>AÑO</b>	<b>IDIOMA</b>	<b>EDITORIAL</b>
Guía metodológica para la implementación del currículo de educación	Ministerio de Educación	Quito, Ecuador	2014	Español	Ministerio de Educación del Ecuador (MinEduc)
Guía de implementación del currículo integrador subnivel preparatoria	Ministerio de Educación	Quito, Ecuador	2016	Español	Ministerio de Educación del Ecuador (MinEduc)
currículo integrador subnivel preparatoria	Ministerio de Educación	Quito, Ecuador	2016	Español	Ministerio de Educación del Ecuador (MinEduc)
Ejes Transversales en el Currículo de la Formación Inicial de Docentes	Martha Gladys Argueta de Palacios Volumen 6		2002	Español	COORDINACIÓN EDUCATIVA Y CULTURAL CENTROAMERICANA Colección Pedagógica Formación Inicial de Docentes Centroamericanos de Educación Primaria o Básica

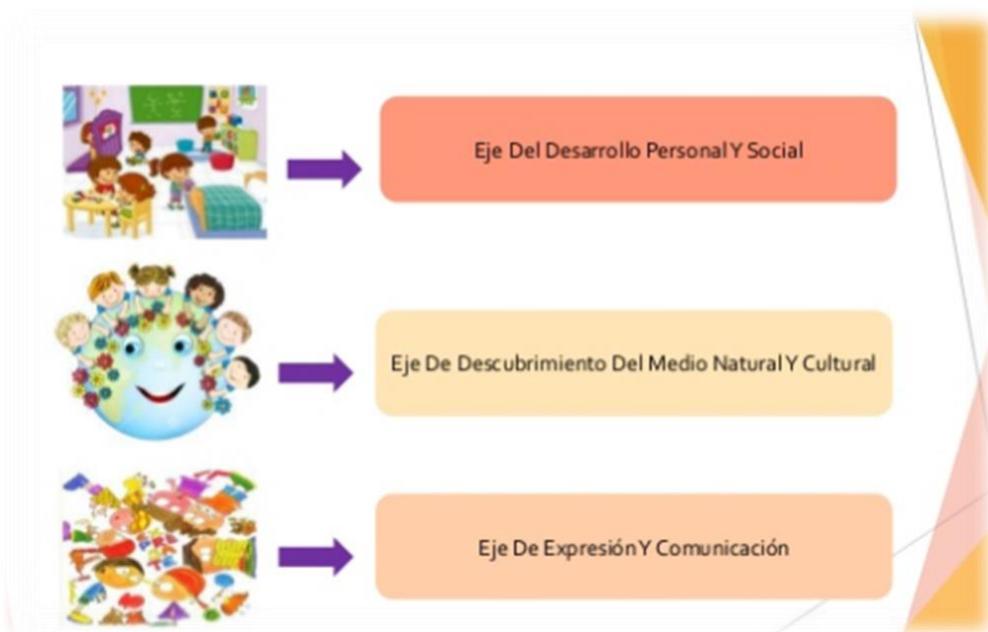


# INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

## GUIA DE APRENDIZAJE

Base práctica con ilustraciones

Ejes de Desarrollo y Aprendizaje	Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje	Destrezas con criterio de desempeño por ámbitos de desarrollo y aprendizaje
Desarrollo persona y social	Identidad y autonomía	
	Convivencia	
Conocimiento del medio natural y cultural	Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural	
	Relaciones lógico matemáticas	
Comunicación verbal y no verbal	Comprensión y expresión oral y escrita	
	Comprensión y expresión artística	
	Expresión Corporal	





# INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

## GUIA DE APRENDIZAJE

### AMBITO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE



Constituyen espacios más específicos que identifican, secuencian y organizan los objetivos y destrezas de cada subnivel

**Educación en Valores y  
Derechos Humanos**





INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"  
GUIA DE APRENDIZAJE





# INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

## GUIA DE APRENDIZAJE





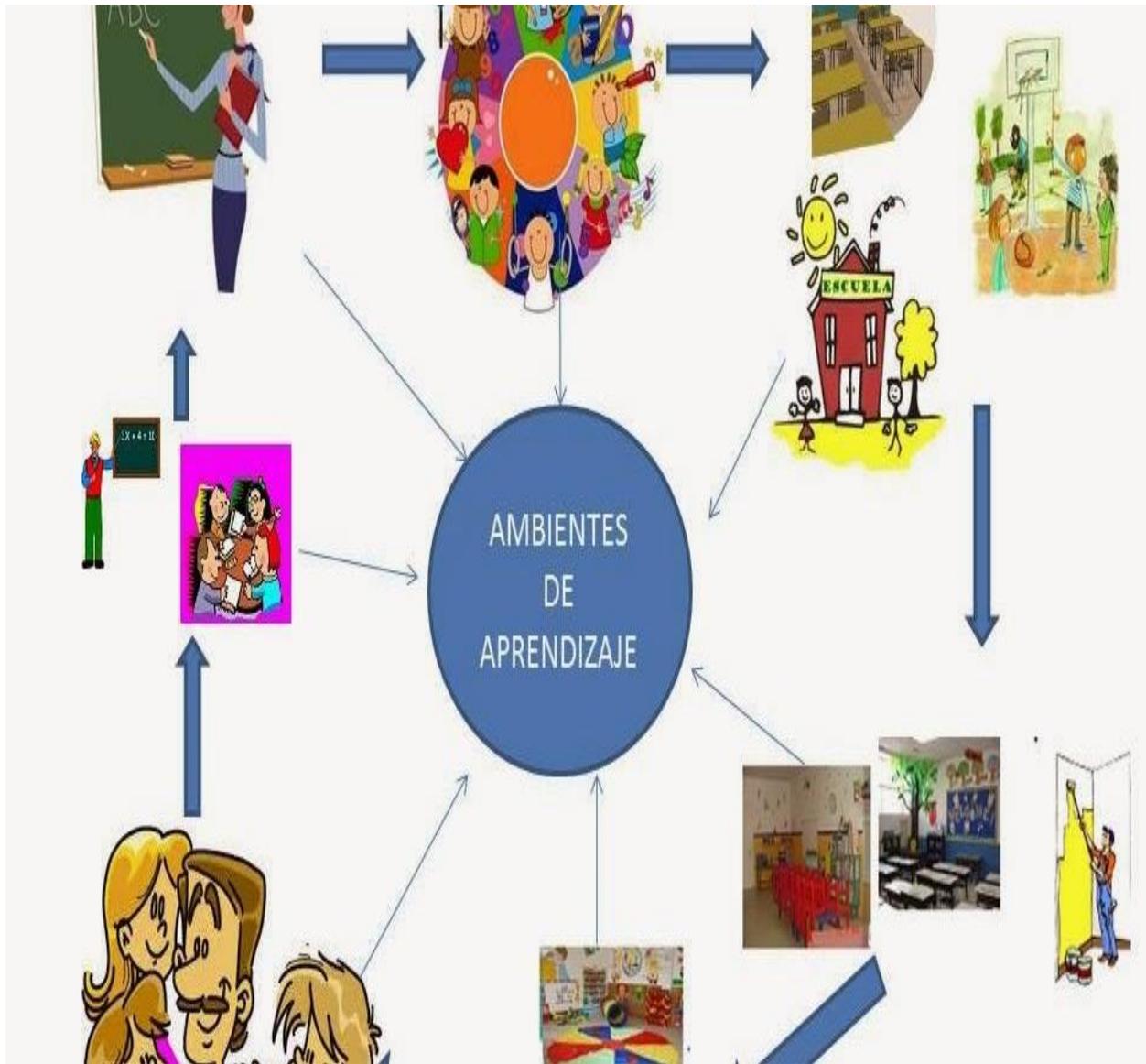
**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"**  
**GUIA DE APRENDIZAJE**





# INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"

## GUIA DE APRENDIZAJE





INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"  
GUIA DE APRENDIZAJE





## El docente que fundamenta su tarea pedagógica en el ser





**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"**  
**GUIA DE APRENDIZAJE**

**EDUCACIÓN AMBIENTAL**



**EDUCACIÓN PARA LA SALUD**





**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO "JAPÓN"**  
**GUIA DE APRENDIZAJE**

**EDUCACIÓN PARA LA EQUIDAD DE GÉNERO**



**EDUCACIÓN PARA EL CONSUMIDOR**





# INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

## GUIA DE APRENDIZAJE

### CUADRO DE ARTICULACIÓN

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
		Expresión corporal y motricidad	Expresión corporal y motricidad

### RINCONES DE TRABAJO

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



# INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”

## GUIA DE APRENDIZAJE

### 4. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

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

**Descripción:**

Discusión sobre las lecturas, artículos y videos.

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

**Ambiente(s) requerido:**

Aula amplia con buena iluminación.

**Material (es) requerido:**

Infocus.

**Docente:**

Con conocimiento de la materia.

### 5. ACTIVIDADES

- Controles de lectura
- Exposiciones
- Presentación del Trabajo final

**Se presenta evidencia física y digital con el fin de evidenciar en el portafolio de cada aprendiz su resultado de aprendizaje. Este será evaluable y socializable**

### 6. EVIDENCIAS Y EVALUACIÓN

Tipo de Evidencia	Descripción ( de la evidencia)
De conocimiento:	Ensayo expositivo grupal de lecturas Definición del tema desarrollo de aprendizaje
Desempeño:	Trabajo grupal presentación del trabajo sobre los ejes de aprendizaje



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO “JAPÓN”**  
**GUIA DE APRENDIZAJE**

De Producto:	Trabajo de realizado
Criterios de Evaluación (Mínimo 5 Actividades por asignatura)	<b>Actividad 1.-</b> Realizar un debate sobre el los ejes de aprendizaje y los ámbitos <b>Actividad 2.-</b> Realizar un ensayo sobre el video un crimen llamado educación. <b>Actividad 3.-</b> Analizar la importancia de ser un buen docente <b>Actividad 4.-</b> En grupos Orientaciones para la planificación didáctica <b>Actividad 5.-</b> Exposición de la casa abierta con actividades lúdicas y ambientes de aprendizaje

<b>Elaborado por:</b> Lcda. Cecilia Rogel	<b>Revisado Por:</b> MSs. Daniel Shauri	<b>Reportado Por:</b> Dr. Milton Altamirano



*Guía metodológica Práctica docente IV  
Parvularia*

*Lcda. Cecilia Rogel  
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*