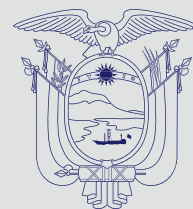


GUÍA DEL DOCENTE

Educación Inicial



Ministerio de Educación



REPÚBLICA
DEL ECUADOR

Queridas y queridos docentes

En un mundo en constante evolución, la educación debe reflejar las necesidades cambiantes de la sociedad y preparar a las y los estudiantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI. La Guía Pedagógica que hoy presentamos a parte de promover los conocimientos académicos, fomenta el desarrollo integral de competencias del siglo XXI.

Reconociendo la diversidad de habilidades, talentos y necesidades de cada estudiante. Este cambio busca adaptar la enseñanza a las características individuales, promoviendo un aprendizaje más significativo, y personalizado, donde el estudiante tenga la capacidad de reflexionar acerca de su propio aprendizaje, ser autónomo y a la vez fortalecerse en actividades colaborativas.

Esta guía se orienta hacia el desarrollo de competencias esenciales, abarcando aprendizajes fundacionales como: comunicacionales-lingüísticos, razonamiento lógico matemático y socioemocionales. Este enfoque busca preparar a nuestros estudiantes para enfrentar desafíos del mundo real, fomentando habilidades aplicables en diversos contextos.

Para lograr un aprendizaje significativo, se ha incorporado metodologías activas que involucran a las y los estudiantes de manera activa en su propio proceso de aprendizaje. Las clases serán espacios dinámicos donde la participación, la motivación, la investigación y la aplicación práctica serán fundamentales.

Reconocemos la importancia de la inclusión en la educación, por lo que esta guía se ha diseñado teniendo en cuenta la diversidad en los ambientes de aprendizaje, promoviendo un ambiente inclusivo donde todas las voces son valoradas y respetadas.

La implementación de esta Guía Pedagógica representa un compromiso colectivo para proporcionar una educación relevante y de calidad que sirva de apoyo para ustedes docentes considerando la flexibilidad, contextualización, la personalización y la autonomía. Este cambio generará desafíos, pero confiamos en la capacidad de adaptación y compromiso de cada uno de ustedes.

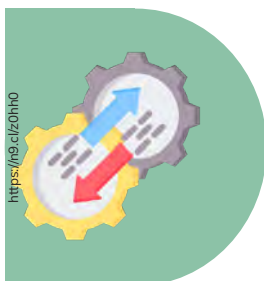
ASÍ ES TU GUÍA



Orientaciones para considerar en el diagnóstico.



Invita a realizar una evaluación auténtica.



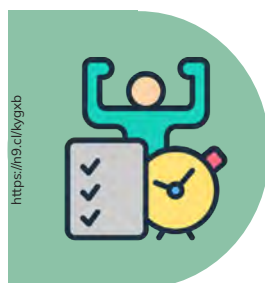
Presenta orientaciones para el desarrollo de destrezas.



Presenta recomendaciones para la atención a la diversidad.



Presenta contenidos del Currículo vigente.



Presenta 17 sesiones que pueden ser desarrolladas en los tres trimestres; son de referencia para desarrollar competencias a través de la interdisciplinariedad.



Invita al uso de metodologías activas y presenta orientaciones para el proceso de aprendizaje.



Muestra recomendaciones para implementar los enfoques curriculares.



Muestra orientaciones para la evaluación continua.

Contenido

ASÍ ES TU GUÍA.....	2
OTRA FORMA DE APRENDER UTILIZANDO EL CUADERNO DE TRABAJO DIARIO.....	4
UN VIAJE INSPIRADOR A TRAVÉS DEL DIAGNÓSTICO PARA TRANSFORMAR LOS APRENDIZAJES.....	4
VIVIR LA CLASE DE UNA FORMA DIFERENTE.....	6
Sesión 1.....	6
Procesos de enseñanza y aprendizaje.....	9
Partir de situaciones significativas.....	9
Motivación para el aprendizaje.....	9
Aprender haciendo.....	10
Partir de los saberes previos para la construcción del nuevo conocimiento.....	10
Promover el trabajo Cooperativo.....	10
EVALUACIÓN CONTINUA.....	11
Seguimiento a los aprendizajes.....	11
El acompañamiento.....	11
Tutoría grupal.....	11
Tutoría individual.....	11
Trabajo con la familia.....	12
LA EVALUACIÓN AUTÉNTICA.....	13
Los enfoques para la evaluación.....	14
La evaluación formativa.....	14
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	17
Ejemplo de metodologías activas para el desarrollo de habilidades en el aula.....	19
DINÁMICA DE LAS COMPETENCIAS PARA LENGUA EXTRANJERA -INGLÉS.....	42
PLANIFICAR POR COMPETENCIAS.....	44
Recomendaciones generales para implementar el enfoque STEAM+H/CITAM.....	45
Recomendaciones generales para implementar el enfoque de neuroeducación.....	45
Recomendaciones generales para implementar el enfoque de interdisciplinariedad, integración e interculturalidad.....	45
BIBLIOGRAFÍA.....	46
ANEXOS.....	48
Anexo 1: Metodologías activas.....	48
Metodología: APRENDIZAJE BASADO EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS.....	48
Anexo 2: Methodology.....	50

UN VIAJE INSPIRADOR A TRAVÉS DEL DIAGNÓSTICO PARA TRANSFORMAR LOS APRENDIZAJES

El diagnóstico es una herramienta fundamental en muchas áreas del conocimiento, permite obtener información precisa sobre un problema o situación para poder tomar decisiones informadas. El diagnóstico tiene objetivos y procedimientos específicos en cada una de las áreas del conocimiento o disciplinas, pero todos comparten la misma finalidad que se relaciona con el entendimiento profundo de una situación.

El diagnóstico en la educación se considera como un proceso continuo y sistemático ya que:

- No se limita a un momento puntual, permite realizar un seguimiento del progreso de las y los estudiantes o del problema que se está evaluando.
- Se pueden realizar ajustes y modificaciones en la planificación y las estrategias en función de los resultados del diagnóstico.
- No es un procedimiento aleatorio, sino que se realiza de forma organizada, siguiendo una serie de pasos y utilizando diferentes herramientas e instrumentos de evaluación.
- Los resultados del diagnóstico se analizan de forma sistemática para identificar las necesidades y tomar decisiones.



Importancia del proceso diagnóstico en educación.

- Puede incidir en la mejora la calidad de la enseñanza ya que recaba evidencia que permite al docente ajustar sus estrategias pedagógicas a las necesidades del estudiantado.
- Permite efectuar un seguimiento del desempeño del estudiantado para adaptar la enseñanza a las necesidades de las y los estudiantes, brindar el apoyo oportuno a quienes lo requieren; reflexionar sobre su práctica y tomar decisiones informadas para mejorarla.
- Permite tomar decisiones más informadas y ajustadas a las necesidades reales.

¿Qué dimensiones deben diagnosticarse?

El diagnóstico educativo se encamina a conocer en qué medida las condiciones biopsicosociales del estudiantado, pueden incidir en su proceso de desarrollo. Aspectos como el desarrollo de aprendizajes y habilidades socioemocionales se consideran indicadores sumamente relevantes en el proceso diagnóstico que tiene lugar al inicio del año lectivo.

La evidencia nos permite establecer un anclaje entre el desarrollo de habilidades socioemocionales y el desarrollo de aprendizajes, por lo que es importante que la evaluación diagnóstica contemple este componente.

Si apuntamos a una educación que considera a las personas en su complejidad, la evaluación diagnóstica debe concebirse desde una visión integral, en este sentido se considera importante que este proceso valorativo tome en cuenta los siguientes indicadores:

- Información respecto de los niveles de competencia y grado de conocimiento que demuestra cada estudiante en relación con la propuesta curricular.
- Estado de las habilidades socioemocionales que se evalúan a través del diagnóstico de aspectos socioemocionales
- Diagnóstico del estado emocional y el entorno familiar y escolar que se evalúan a través del diagnóstico de aspectos socioemocionales
- Aspectos referidos a estrategias didácticas y metodológicas, cómo se identifican y atienden las diferencias individuales, distribución de espacios y tiempos, condiciones de infraestructura y equipamiento.

HABILIDADES	
COGNITIVAS	Autoconocimiento
	Pensamiento crítico
	Manejo de problemas
	Toma de decisiones
	Pensamiento creativo
SOCIALES	Trabajo en equipo
	Conciencia social
	Pensamiento ético
	Empatía
	Relaciones interpersonales
	Manejo de conflictos
	Comunicación efectiva/asertiva
	Conciencia global
EMOCIONALES	Manejo de emociones y sentimientos
	Manejo de estrés y tensiones

VIVIR LA CLASE DE UNA FORMA DIFERENTE

En el aula, el desarrollo de competencias es fundamental para preparar a nuestros estudiantes para los desafíos del siglo XXI. Cada habilidad adquirida no solo potencia el aprendizaje académico, sino que también construye un puente hacia el éxito en la vida cotidiana y profesional.

Sesión 1.

Tema: Descubriendo el día y la noche.

Objetivos:

- Reconocer y diferenciar el día y la noche
- Identificar acciones que se realizan de acuerdo con la noción de tiempo día/noche.

Conocimientos:

- Identificar elementos de la naturaleza. El sol y la luna
- Reconocer conceptos de temporalidad: día y noche.
- Asociar con acciones cotidianas el concepto de temporalidad: día y noche
- Diferenciar la temporalidad de diferentes acciones.

1. ¿De qué manera se relaciona el tema con las áreas básicas de aprendizaje?

Lengua y Literatura: Se desarrolla la comunicación verbal y no verbal, el vocabulario, la comprensión de cuentos, la resolución de adivinanzas y la identificación de absurdos visuales.

Matemática: Se trabajan conceptos de temporalidad (día y noche), conteo, comparación de grupos, asociación de grupos con cantidad, formas, tamaños, texturas, colores y fenómenos prácticos.

Socioemocional: Se fomenta la independencia, la seguridad, el cumplimiento de tareas, la observación activa, la identificación de prácticas culturales, el manejo de emociones y las normas de interacción social.

Motriz: Se trabaja la representación corporal y gestual, los movimientos y desplazamientos, y los juegos motores finos para fortalecer habilidades y conocimientos.

2. ¿Cuáles son los objetivos de esta actividad?

- Las niñas y niños identificarán elementos de la naturaleza, como el sol, la luna, nubes y estrellas asociados a la temporalidad en contextos reales o ficticios.
- Las niñas y niños reconocerán conceptos de temporalidad a través de cuentos o narraciones
- Las niñas y niños asociarán acciones cotidianas, sonidos o gestos al concepto de temporalidad: día y noche.
- Estimular el concepto numérico a través del conteo de elementos de la naturaleza.

3. ¿Para qué lo hacemos?

Lengua y Literatura: Diferenciar actividades cotidianas asociadas al día/noche.

Matemática: Ejercitar nociones de cantidad y cuantificadores no numéricos

Motricidad Fina: Estimulación sensorial con materiales y técnicas grafoplásticas.

Socioemocional: Participar en entornos colaborativos. Estimular la participación y manifestación de gustos personales.

4. ¿Cómo lo hacemos?

Role play de situaciones reales que ocurren en el día y en la noche.

- Ejemplificar o jugar a realizar acciones relacionadas a sus vivencias que pueden ocurrir en el día o en la noche.

- Verbalizar las experiencias observadas, contestar preguntas que originen diálogo y permitan emplear el vocabulario aprendido.

Juego de la pijamada

- Organizar una fiesta de pijamas (recrear la noche en el salón de clases), se describen acciones, vestimenta y lugar de la pijamada.
- Escuchar cuentos que denotan la diferencia entre el día y la noche y contestar preguntas relacionadas.
- Identificar las acciones, sonidos o gestos que se realizan durante el día y la noche.
- Recrear un campamento con materiales propios del entorno.
- Contar elementos: Contar y asociar la cantidad de elementos relacionados a la noción temporal, contar las nubes, estrellas, rayos de sol, arcoíris.

Excursión y observación de nubes.

- Crear ambiente de excursión, armar binoculares y telescopios artesanales con materiales de reciclaje, hacer una observación de las nubes vinculando con la temporalidad.
- Identificar y verbalizar las formas y tamaños observados en las nubes.

Desayuno o picnic con un invitado especial:

- Se recreará un desayuno o picnic como una actividad que se realiza durante el día, llevarán un juguete o muñeco especial que los acompañe en la actividad.
- Se practicarán normas de convivencia e interacción social.
- Manifestará sus gustos, predicciones e intereses en el trabajo colaborativo. Se incentiva la independencia y la participación activa.

5. Adaptaciones para Estudiantes con Trastorno del Espectro Autista y Discalculia

1. Apoyo Visual:

- Uso de imágenes y tarjetas visuales para representar conceptos.
- Rutas visuales para las actividades.

2. Instrucciones Claras y Repetición:

- Proporcionar instrucciones claras y repetirlas según sea necesario.
- Permitir tiempos de procesamiento extendidos.

3. Modificaciones en Actividades:

- Adaptar el nivel de dificultad de las actividades según las necesidades individuales.
- Proporcionar apoyos adicionales, como modelos visuales o ayudas táctiles.

6. ¿Cómo lo hacemos visible?

- Creación de un mural colaborativo representando lo aprendido.
- Sesiones de presentación oral de experiencias.
- Registro visual: dibujos y creaciones escritas de los niños.

7. ¿Cómo evaluar la comprensión y desarrollo de habilidades?

-Observación directa:

- Observa cómo las niñas y niños participan en actividades prácticas durante la lección.
- Evalúa su capacidad para identificar elementos asociados al día y la noche, como el sol, la luna y las estrellas.

-Entrevistas informales:

- Realiza preguntas simples para evaluar la comprensión verbal de las niñas y niños sobre el tema.

-Portafolios individuales:

- Crea portafolios para cada niño donde puedan mostrar sus creaciones artísticas, como dibujos del sol y la luna.

-Evaluación de habilidades motoras:

- Observa cómo las niñas y niños manipulan objetos durante las actividades prácticas.

- Evalúa su desarrollo de habilidades motoras finas y gruesas a través de la participación en juegos específicos.
- Feedback durante el juego simbólico:
 - Participa activamente en el juego simbólico relacionado con el tema.
 - Proporciona retroalimentación mientras las niñas y niños representan situaciones vinculadas al día y la noche.
- Evaluación de habilidades sociales:
 - Observe cómo interactúan las niñas y niños durante las actividades grupales.
 - Evalúa su capacidad para compartir, colaborar y comunicarse con los demás.
- Registro de desarrollo del lenguaje:
 - Registra las palabras y frases que las niñas y niños utilizan para expresar sus ideas sobre el día y la noche.
 - Evalúa la diversidad y complejidad del vocabulario empleado.
- Autoevaluación y coevaluación:
 - Promueve la reflexión individual y grupal.
 - Permite que las niñas y niños compartan lo que han aprendido y cómo se sienten acerca de su propio progreso.
- Evaluación continua:
 - Considera la evolución de las habilidades a lo largo del tiempo.
 - Ajusta tus estrategias de enseñanza y evaluación según las necesidades y avances de cada niño.

En la Sesión 1 se emplea la metodología conocida como Role Playing (Juego de Roles), donde los alumnos adoptan roles específicos para entender distintas perspectivas y mejorar habilidades sociales. Esta metodología se aplica para promover una comprensión profunda de conceptos, el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, así como la práctica de situaciones reales en un entorno controlado y estructurado.

En caso de querer profundizar sobre esta y otras metodologías se puede revisar el siguiente enlace: https://recursos.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/curriculo/METODOLOGIAS_ACTIVAS_PARA_EL_DESARROLLO_DE_COMPETENCIAS.pdf

Los conocimientos propuestos en la Sesión 1 pueden ser articulados con las actividades del cuaderno de trabajo diario Libreta personal, como:

- Describe una artesanía representativa de tu localidad.

<https://m9.cipe.gin>



Por otra parte, es importante considerar que, si la metodología y las actividades que se propongan requieren de actividades que impliquen visita a museos, bibliotecas u observar archivos históricos; para planificarlas es posible visitar la siguiente página del Ministerio de Cultura y Patrimonio: <https://remab.culturaypatrimonio.gob.ec/>

Procesos de enseñanza y aprendizaje

Desde el enfoque basado en competencias, se busca que los estudiantes adquieran la capacidad de analizar situaciones desafiantes al relacionar sus diferentes características para poder comprenderlas. Debemos comprender que la educación es simultánea en los ámbitos físico, biológico, psicológico, cultural, histórico y social. Por lo tanto, la educación debe superar la mera instrucción en las distintas asignaturas, y ayudar a los estudiantes a reconocer y tomar conciencia de su complejidad y la importancia de su relación con otros seres humanos.

Partir de situaciones significativas:

Se trata de diseñar o elegir situaciones para los estudiantes y que les brinden oportunidades de aprendizaje. Cuando estas situaciones son significativas, desafían a las y los estudiantes y les permiten establecer conexiones entre sus conocimientos previos y las nuevas situaciones. Estos desafíos fomentan el progreso de las competencias del estudiantado, exigiéndoles que utilicen estratégicamente sus habilidades para resolver problemas. Estas situaciones, derivadas de experiencias reales o simuladas pero plausibles, se seleccionan de la vida cotidiana de las y los estudiantes y les proporcionan esquemas de acción que pueden aplicar en contextos similares en el futuro.

Por ejemplo, en la Sesión 1 se plantea el tema “Explorando la Diversidad de Nuestro Entorno”, que, además de ser motivador y significativo, permite articular los ámbitos de Comprensión y expresión oral y escrita, Relaciones Lógico-Matemáticas, Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural, Expresión artística y expresión corporal.

Motivación para el aprendizaje:

Es más fácil que los estudiantes se involucren en las situaciones significativas al tener claro qué se pretende de ellas y al sentir que con ello se cubre una necesidad o un propósito de su interés (ampliar información, preparar algo, entre otros). Así, se favorece la autonomía de los estudiantes y su motivación para el aprendizaje a medida que puedan participar plenamente de la planificación de lo que se hará en la situación significativa. Se responsabilizarán mejor de ella si conocen los criterios a través de los cuales se evaluarán sus respuestas y más aún si les es posible mejorarlas en el proceso. Hay que tener en cuenta que una situación se considera significativa no cuando el / la docente la considera importante en sí misma, sino cuando los estudiantes perciben que tiene sentido para ellos. Solo en ese caso puede brotar el interés.

En la Sesión 1, el paso 1 ¿De qué manera se relaciona el tema con las áreas básicas de aprendizaje? se observa cómo es posible relacionar los conocimientos de los ámbitos de Comprensión y expresión oral y escrita, Relaciones Lógico-Matemáticas, Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural,

Expresión artística y expresión corporal del subnivel de Preparatoria a través de las actividades propuestas.

Esta articulación permite abordar la competencia: Realiza categorizaciones, inferencias, predicciones, hipótesis, justificaciones y razonamientos lógicos. Este abordaje implica que cada estudiante desarrolle habilidades como las que se describen en el numeral 3 ¿Para qué lo hacemos? de la Sesión 1; estas son:

- Aprendizaje significativo y experiencial
- Desarrollo de experiencias prácticas y significativas

- Interconectar habilidades cognitivas, sociales y emocionales

Aprender haciendo:

 El enfoque de la “enseñanza situada” destaca la interdependencia entre el aprendizaje y la práctica, donde la actividad y el contexto son fundamentales. En este contexto, la construcción del conocimiento en entornos reales o simulados implica que las y los estudiantes empleen sus habilidades reflexivas y críticas para aprender a partir de la experiencia, identificar problemas, investigar, formular hipótesis viables, y probar soluciones en la práctica, entre otras actividades.

Este enfoque es visible en el desarrollo de las actividades propuestas para el numeral 4. ¿Cómo lo hacemos? de la Sesión 1.

Partir de los saberes previos para la construcción del nuevo conocimiento:

 Se busca activar y recordar los conocimientos previos, experiencias y creencias del estudiante en relación con el nuevo contenido, ya que estos conocimientos sirven como base fundamental para el aprendizaje. Esta conexión entre los saberes previos y el nuevo material refuerza la significancia del aprendizaje para el estudiante. Requiere que no solo adquiera las habilidades cognitivas necesarias, sino que también maneje la información, los principios, las leyes y los conceptos relevantes para abordar los desafíos dentro de un campo específico. Es esencial que el estudiante desarrolle un dominio sólido de estos conocimientos y sea capaz de aplicarlos de manera crítica y pertinente en situaciones reales, teniendo en cuenta el desarrollo de las competencias involucradas.

En el numeral 4 de la Sesión 1 se describe los pasos para desarrollar el proyecto, estableciendo en el paso 1 actividades para la exploración Inicial, donde se emplea la observación de objetos y clasificación según sus características físicas, así como una lluvia de preguntas sobre la diversidad de seres vivos que se complementa a través del descubriendo el Medio Natural y Cultural con visitas a entornos urbanos y rurales para observar y comparar la diversidad cultural que se complementan con prácticas saludables y actividades de expresión corporal y danza.

Para activar y recordar los conocimientos previos se han propuesto actividades sencillas en el cuaderno de trabajo diario “Carpeta Viajera” de Inicial y Preparatoria que se pueden asociar a los conocimientos propuestos en la Sesión 1, como, por ejemplo: Dibuja un medio de transporte que no contamine el medio ambiente.

Promover el trabajo Cooperativo:

 Se busca guiar a los estudiantes para que pasen de un trabajo grupal desorganizado e improvisado, a un trabajo en equipo caracterizado por la colaboración, la complementariedad y la autogestión. Este enfoque fomenta el desarrollo de competencias al desafiar a los estudiantes a abordar situaciones desafiantes en las que puedan complementar sus conocimientos, habilidades y destrezas. El trabajo cooperativo y colaborativo les permite realizar tareas a través de la interacción social, promoviendo el aprendizaje mutuo independientemente de las tareas individuales asignadas.

Para comprender plenamente los problemas y desafíos de la realidad en sus múltiples dimensiones, es fundamental reconocer la interrelación de las distintas áreas de aprendizaje, ya que son complementarias unas de otras para poder enfrentar los desafíos que presenta la vida cotidiana. La aplicación de este enfoque es evidente en la Sesión 1, numerales 1 y 2.

Seguimiento a los aprendizajes

El/la docente es un mediador de los aprendizajes, pero su responsabilidad no acaba allí. Exige la labor de convertirse en un tutor que construye el camino por donde transitan sus estudiantes. Realizar el seguimiento durante la adquisición de conocimientos requiere de un trabajo particular que rompe con los paradigmas de la vieja escuela que marcaba una separación entre estudiantes y docentes.

El acompañamiento:

La definición adecuada para esta parte del proceso de aprendizaje, es la de acompañamiento. Este está basado en acciones sencillas como asesorías, solución de inquietudes, orientaciones, encuentros pedagógicos y en diálogos pedagógicos y didácticos, animando al estudiante y retándolo a continuar explorando y aventurándose a descubrir nuevas cosas. Sin embargo, la labor de acompañar no termina allí. El acompañamiento busca también prevenir situaciones de riesgo que vulneren los derechos del/la estudiante y que podrían afectar su desarrollo personal y social.

Esto se logra orientándolos en sus diferentes necesidades personales y sociales, promoviendo un ambiente de confianza y respeto. Complementario al acompañamiento pedagógico, está el acompañamiento socioemocional a los estudiantes, el mismo que debe darse de manera permanente en el proceso educativo para el logro de sus aprendizajes, la toma de decisiones responsables y el ejercicio de sus derechos como ciudadanos.

Tutoría grupal:

Es la modalidad de orientación llevada a cabo en entornos educativos u otros contextos de aprendizaje, involucrando a todo el conjunto de estudiantes. Fomenta prácticas que promueven la interacción e interrelación entre el estudiantado que les permiten expresar abiertamente sus pensamientos y emociones, abordar sus inquietudes, reflexionar sobre sus valores, desarrollar habilidades de relación interpersonal, y tomar conciencia de metas compartidas y proyectos de vida. Este enfoque implica que los estudiantes reconozcan que comparten vivencias similares con sus compañeros y compañeras a través del diálogo de los aprendizajes y la comunicación horizontal.

Tutoría individual:

Constituye una modalidad de orientación en la cual las y los docentes ofrecen apoyo pedagógico y socioemocional personalizado, permitiendo que los estudiantes tengan la certeza de un respaldo integral en su proceso de aprendizaje. El/la docente tutor/a asigna un tiempo y lugares específicos en la institución educativa para abordar cuestiones de índole personal que no son adecuadas para un enfoque grupal o que van más allá de las necesidades generales de orientación del grupo. No obstante, este

respaldo puede ser brindado de manera espontánea, a solicitud del estudiante, de forma preventiva o como respuesta a una necesidad inmediata. Es esencial que las / los docentes tutores/as ofrezcan apoyo personalizado a cada estudiante, mostrando empatía, habilidades de escucha, interés y otras cualidades que fomenten la construcción de vínculos de confianza y soporte.

✨ Trabajo con la familia:

El acompañamiento integral, implica colaborar de manera coordinada con las familias para llevar a cabo una labor conjunta entre los padres, madres o representantes legales. Este esfuerzo tiene como objetivo construir un tejido sólido con todos los miembros de la comunidad educativa, y mejorar la convivencia en los diversos entornos de los estudiantes, a través de la participación activa de las familias en el proceso de aprendizaje de sus representados. El trabajo con la familia presenta una serie de impactos positivos que inician con la reducción de los índices de abandono escolar, previene el bajo rendimiento académico, permite identificar factores de riesgo psicosocial, entre otras situaciones que podrían afectar la continuidad de los aprendizajes, la promoción y culminación del proceso educativo.



<https://n9.cl/tcytm>

LA EVALUACIÓN AUTÉNTICA

La evaluación auténtica es un enfoque que se centra en la aplicación práctica y contextualizada de conocimientos y habilidades en situaciones de la vida real. A diferencia de las evaluaciones tradicionales que a menudo se basan en exámenes estandarizados o pruebas de opción múltiple, la evaluación auténtica busca medir la comprensión profunda y la capacidad de aplicar el conocimiento en contextos auténticos y relevantes.

Las características clave de la evaluación auténtica son:

Contextualización: Las tareas de evaluación reflejan situaciones del mundo real en lugar de simplemente medir la memorización de hechos aislados.

Aplicación de habilidades: Se centra en la aplicación efectiva de habilidades y conocimientos en lugar de la repetición de información.

Tareas significativas: Las actividades de evaluación se diseñan para tener un propósito significativo y conexión directa con situaciones de la vida real, imitando problemas o desafíos auténticos.

Desarrollo de habilidades críticas: Busca evaluar habilidades críticas como pensamiento analítico, resolución de problemas, creatividad y habilidades de comunicación.

Diversidad de métodos: Utiliza una variedad de métodos de evaluación, que pueden incluir proyectos, presentaciones, estudios de caso, simulaciones, entre otros, para capturar la complejidad de las habilidades aplicadas.

La evaluación auténtica reconoce que la verdadera comprensión y aplicación del conocimiento va más allá de recordar datos y requiere la capacidad de transferir esos conocimientos a situaciones del mundo real. Este enfoque busca preparar a las y los estudiantes para enfrentar desafíos reales y desarrollar habilidades que les serán útiles en su vida y carrera.

La evaluación juega un papel fundamental no solo como herramienta de certificación del conocimiento estudiantil, sino también como un motor impulsor de mejoras continuas tanto en los resultados educativos como en las estrategias pedagógicas. Este enfoque, válido para todas las modalidades y niveles de la educación obligatoria, destaca la importancia de ir más allá de la simple acreditación de información para medir la verdadera comprensión y aplicación de habilidades y conocimientos específicos. (González, 2015)

La evaluación se distingue por su enfoque en la adquisición y demostración de competencias específicas, marcando un cambio significativo hacia la aplicación práctica de habilidades en lugar de simplemente acumular datos. Este enfoque va más allá de la mera memorización, enfocándose en la capacidad de los estudiantes para aplicar sus conocimientos en contextos reales y resolver problemas del mundo actual. (Díaz y Hernández, 2010)

Integrar el enfoque STEAM+H/CITAM en este proceso eleva la dinámica evaluativa al introducir proyectos interdisciplinarios que conectan Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas de manera contextualizada. La evaluación, en este sentido, se convierte en un instrumento para

medir no solo el conocimiento, sino también las habilidades del estudiantado para abordar desafíos complejos a través de la combinación de diversas disciplinas.

Las metodologías activas, naturalmente alineadas con este enfoque evaluativo, potencian la participación del estudiante. Este enfoque no solo busca la asimilación de información, sino también la aplicación de diversas habilidades en entornos prácticos. Al hacerlo, la evaluación se convierte en una herramienta dinámica de retroalimentación continua, permitiendo ajustes flexibles en la enseñanza para adaptarse a las necesidades cambiantes del estudiantado.

En conclusión, la evaluación en competencias, enriquecida por el enfoque STEAM+H/CITAM no solo evalúa el conocimiento, sino también la capacidad del estudiantado para aplicar su aprendizaje de manera efectiva y contextualizada.

En relación con la evaluación, en la Sesión 1, para la evaluación se plantean preguntas de análisis y tareas como la elaboración de un diagrama conceptual, desarrollo de un ensayo argumentativo y el diseño de un proyecto de investigación.



Los enfoques para la evaluación

En el proceso de transformación educativa, la concepción de la evaluación ha experimentado un cambio importante. Anteriormente, se percibía como una práctica centrada en la enseñanza, enfocada en calificar lo correcto y lo incorrecto al final del proceso. En cambio, en la actualidad se entiende como una práctica orientada al aprendizaje del estudiante, proporcionándole retroalimentación continua sobre su progreso durante todo el proceso de aprendizaje.

Según la política educativa nacional, la evaluación es un proceso constante de comunicación y reflexión sobre los resultados de los aprendizajes de los estudiantes.

Este enfoque se considera lo formativo, integral y continuo, buscando identificar avances, dificultades y logros para ofrecer el apoyo pedagógico necesario.



La evaluación formativa

La evaluación formativa es un enfoque de evaluación continua y sistemática que se realiza durante el proceso de aprendizaje con el objetivo principal de proporcionar retroalimentación oportuna para mejorar el rendimiento y el aprendizaje del estudiante. A diferencia de la evaluación sumativa, que se realiza al final de un período de instrucción para asignar calificaciones, la evaluación formativa se centra en el desarrollo y la mejora del estudiante mientras aún está en curso el proceso educativo.

Son características de la evaluación formativa las siguientes:

Retroalimentación continua: Proporciona información detallada y específica sobre el progreso del estudiante, destacando fortalezas y áreas de mejora.

Orientada al proceso de aprendizaje: Se concentra en entender cómo los estudiantes están construyendo su comprensión y habilidades a lo largo del tiempo, permitiendo ajustes y mejoras durante el proceso educativo.

Participación activa: Involucra a los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje, alentándolos a reflexionar sobre su desempeño y a participar en la identificación de estrategias para mejorar.

Adaptabilidad: Permite a los educadores ajustar su enseñanza en función de la retroalimentación obtenida, adaptando enfoques pedagógicos según las necesidades de los estudiantes.

No punitiva: El enfoque no busca penalizar a los estudiantes por errores, sino más bien entender sus áreas de dificultad y proporcionar oportunidades para el crecimiento y la mejora.

Mejora continua: Busca el desarrollo constante del estudiante y del proceso educativo en general.

La evaluación formativa, corresponde a un enfoque integral diseñado para dar retroalimentación continua y oportuna a los estudiantes para mejorar su aprendizaje.

A diferencia de la evaluación sumativa, que se centra en medir el nivel de logro al final de un período, la evaluación formativa se enfoca en el proceso de aprendizaje en curso. Busca entender cómo los estudiantes están progresando hacia el logro de las competencias específicas a lo largo del tiempo.

La evaluación formativa implica proporcionar retroalimentación regular y específica a los estudiantes sobre su desempeño. Esto les permite comprender sus fortalezas, identificar áreas de mejora y realizar ajustes en su aprendizaje de manera activa. Es un proceso flexible que se adapta a las necesidades individuales de los estudiantes. Reconoce que cada estudiante tiene su propio ritmo de aprendizaje y brinda apoyo personalizado según sus necesidades.

a) ¿Qué se evalúa?

La evaluación formativa se enfoca en medir el progreso de los estudiantes hacia el logro de aprendizajes. Desde una perspectiva formativa, la evaluación se centra en medir los aprendizajes, que se refieren a los niveles cada vez más avanzados de aplicación pertinente y combinada de habilidades. Este proceso toma como referencia los estándares de aprendizaje, los cuales describen el desarrollo de una competencia y establecen las metas esperadas para todos los estudiantes al concluir un subnivel o nivel. En este contexto, los estándares de aprendizaje funcionan como criterios precisos y compartidos para evaluar no solo si se ha alcanzado el estándar, sino también para indicar la proximidad o lejanía del estudiantado respecto a dicho logro.

b) ¿Para qué se evalúa?

A continuación, se detallan los propósitos de la evaluación para el estudiantado y el profesorado: /



AL ESTUDIANTE	AL DOCENTE
Lograr que el estudiantado sea más autónomo en su aprendizaje al tomar conciencia de sus dificultades, necesidades y fortalezas.	Abordar las necesidades de aprendizaje del estudiantado al dar oportunidades diferenciadas acordes a los niveles individuales, para reducir disparidades y prevenir el rezago, la deserción o la
Aumentar la confianza del estudiantado para asumir desafíos, errores, comunicar lo que hacen, lo que saben y lo que no.	Realizar retroalimentación constante a la enseñanza adaptándola según las diversidades de los estudiantes. Esto implica ajustar las prácticas de enseñanza para mejorar su efectividad y eficiencia, empleando una amplia gama de métodos y enfoques para el desarrollo y la consecución de las competencias.



<https://n9.cl/ujxmq>

c) ¿Cómo se evalúa?

- Comprender la competencia por evaluar
- Analizar los indicadores de evaluación del subnivel/nivel
- Seleccionar o diseñar situaciones significativas sobre la base de los indicadores de evaluación que al desagregarse se convierten en indicadores de logro.
- Construir instrumentos de evaluación apropiados
- Comunicar a los estudiantes en qué van a ser evaluados y los criterios de evaluación
- Valorar el desempeño actual de cada estudiante a partir del análisis de evidencias
- Retroalimentar a los estudiantes para ayudarlos a avanzar hacia el nivel esperado y ajustar la enseñanza a las necesidades identificadas.



<https://n9.cl/bip6s>

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

El currículo es:

- Flexible
- Integrador
- Abierto
- Significativo
- Diversificado
- Participativo

El proceso de enseñanza y aprendizaje tiene como meta la formación de individuos capaces de impactar en su entorno y solucionar problemas en diversos y desafiantes contextos, empleando conocimientos, habilidades, valores y actitudes. En este marco, el perfil de salida de las y los estudiantes se concibe con una visión integral hacia el desarrollo del potencial humano en dimensiones personal, social, cultural y laboral, equipándolos con las herramientas (competencias) necesarias para contribuir activa y éticamente en la sociedad y continuar aprendiendo a lo largo de la vida.

En este contexto se aborda la diversidad en diferentes niveles, así:

a. A nivel de la institución educativa

El Proyecto Educativo Institucional (PEI) es el principal instrumento de gestión educativa. Contiene la identidad, el diagnóstico de la comunidad educativa, la propuesta de gestión y la propuesta pedagógica.

b. A nivel de aula

Atención a estudiantes con necesidades educativas especiales asociadas a discapacidad.

- A nivel curricular propiamente dicho
- A nivel de acceso
- A nivel pedagógico

Atención a estudiantes con necesidades educativas especiales NO asociadas a discapacidad.

- A nivel curricular propiamente dicho:
- A nivel de acceso
- A nivel pedagógico

Siguiendo el ejemplo que se detallaba anteriormente, digamos que tenemos el caso de un estudiante con posible Trastorno del espectro autista y otro estudiante con discalculia en el aula de clases, al conjunto de actividades propuesta se podría agregar las siguientes, con el objetivo de que todos se sientan parte del proceso de aprendizaje y unos aprendan de otros:

Adaptaciones para complementar las actividades antes mencionadas

1. Apoyo Visual:

- Uso de imágenes y tarjetas visuales para representar conceptos.
- Rutas visuales para las actividades.

2. Instrucciones Claras y Repetición:

- Proporcionar instrucciones claras y repetirlas según sea necesario.
- Permitir tiempos de procesamiento extendidos.

3. Modificaciones en Actividades:

- Adaptar el nivel de dificultad de las actividades según las necesidades individuales.
- Proporcionar apoyos adicionales, como modelos visuales o ayudas táctiles.

Nota: La flexibilidad y adaptabilidad son clave para asegurar que todos los estudiantes, independientemente de sus necesidades, puedan participar y aprender de manera significativa.

En la sesión 1 en Atención a la diversidad se tiene:

Adaptaciones para Estudiantes con Trastorno del Espectro Autista y Discalculia

1. Apoyo Visual:

- Uso de imágenes y tarjetas visuales para representar conceptos.
- Rutas visuales para las actividades.

2. Instrucciones Claras y Repetición:

- Proporcionar instrucciones claras y repetirlas según sea necesario.
- Permitir tiempos de procesamiento extendidos.

3. Modificaciones en Actividades:

- Adaptar el nivel de dificultad de las actividades según las necesidades individuales.
- Proporcionar apoyos adicionales, como modelos visuales o ayudas táctiles.



<https://n9.cl/rk78b>

Ejemplo de metodologías activas para el desarrollo de habilidades en el aula

Sesión 2

Tema:

Explorando el Mundo a Través de Colores, Formas y Números.

Conocimientos:

Reconocimiento de Colores y Formas:

- Identificación de colores primarios y secundarios.
- Reconocimiento de formas geométricas básicas.

Desarrollo del Lenguaje y Vocabulario:

- Expansión del vocabulario relacionado con colores, formas y números.
- Uso de expresiones para describir objetos y situaciones.

Conceptos Básicos de Números y Cantidad:

- Conteo hasta 10.
- Asociación de números con conjuntos de objetos.

Objetivo:

- Fomentar el reconocimiento de colores y formas básicas.
- Desarrollar el lenguaje y vocabulario relacionado con colores, formas y números.
- Introducir conceptos básicos de números y cantidad.
- Estimular la creatividad, la imaginación y el pensamiento crítico.
- Fortalecer las habilidades sociales y la colaboración entre pares.
- Favorecer el desarrollo de la motricidad fina y gruesa.

Evaluación auténtica:

- Incluir en un portafolio las creaciones y descripciones escritas o dictadas por los y las estudiantes sobre sus obras.
- Registros en portafolios individuales de conversaciones informales para evaluar el desarrollo del lenguaje.
- Evaluar la participación y colaboración en actividades grupales.
- Observar la interacción socioemocional durante el juego y la creación.
- Observar cómo interactúan los niños y las niñas durante las actividades grupales.
- Evaluar la capacidad para compartir, colaborar y comunicarse con los demás.
- Analizar la expresión facial y gestual del estudiantado durante las actividades.

Actividades:

La búsqueda del tesoro:

- Esconder objetos de diferentes colores y formas por el aula.
- Entregar a los niños y niñas un mapa con pistas para que encuentren los objetos.

Construcciones creativas:

- Proporcionar bloques de construcción de diferentes colores y formas.
- Pedir a los y las estudiantes que construyan diferentes estructuras (casas, torres, animales, etc.).
- Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración entre pares.

Juegos de mesa:

- Utilizar juegos de mesa educativos que se enfoquen en el reconocimiento de colores, formas y números.
- Adaptar las reglas de los juegos para que sean accesibles a los y las estudiantes.
- Promover la interacción social y el aprendizaje lúdico.

Canciones y bailes:

- Cantar canciones infantiles que mencionen colores, formas y números.

- Acompañar las canciones con movimientos corporales y bailes.
- Estimular la expresión corporal y la creatividad.

Experiencias sensoriales:

- Crear actividades que exploren diferentes texturas, sonidos y olores.
- Asociar las experiencias sensoriales con los colores, formas y números.
- Favorecer el desarrollo sensorial y la motricidad fina.

Atención a la diversidad

- Uso de materiales táctiles y visuales para niños y niñas con necesidades educativas especiales.
- Proporcionar indicaciones verbales y visuales para todas las actividades.
- Adaptar juegos para garantizar la participación activa de todos los niños y las niñas.

Bibliografía

- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo de Educación Inicial. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.
- Palmer, S. (2018). Educación Emocional. Programa de 12 semanas para niños de 4 a 6 años.

En esta Sesión 2 se utiliza la metodología denominada Aprendizaje Basado en Juegos.

Sesión 3

Tema:

Exploradores Amigos de la Naturaleza: Fomentando la Colaboración y el Respeto

Objetivo:

- Fomentar el desarrollo de habilidades sociales como compartir, colaborar y trabajar en equipo.
- Brindar herramientas para la identificación y expresión de emociones.
- Promover el respeto por los seres vivos y la naturaleza.
- Desarrollar la capacidad de resolución de conflictos de forma pacífica.
- Fortalecer la autoestima y la confianza en sí mismos.

Conocimientos:

Habilidades Sociales:

- Compartir y colaborar en actividades grupales.
- Desarrollo de habilidades de escucha y respeto hacia los demás.

Identificación y Expresión de Emociones:

Evaluación auténtica:

- Evaluar la participación activa y la colaboración en actividades grupales.
- Observar cómo los niños y las niñas comparten ideas y recursos.
- Fomentar la expresión gráfica de emociones en un diario personal.
- Analizar las producciones de los niños y las niñas (dibujos, murales, etc.).

- Reconocimiento de emociones básicas en sí mismos y en otros.

- Desarrollo de habilidades para expresar emociones de manera adecuada.

Respeto por los Seres Vivos y la Naturaleza:

- Conocimiento básico sobre la importancia de cuidar el medio ambiente.

- Identificación y respeto por los seres vivos en su entorno.

- Dialogar de manera individual con los niños y las niñas para evaluar su comprensión de las emociones.

- Registrar las habilidades sociales y emocionales desarrolladas por cada niño y por cada niña.

Actividades:

El juego de las emociones:

- Mostrar a los niños y a las niñas imágenes que representen diferentes emociones.
- Pedirles que identifiquen la emoción que se muestra en la imagen.
- Luego, deben representar la emoción utilizando gestos faciales y corporales.

Cuidando nuestro jardín:

- Llevar a los niños y a las niñas a un espacio verde cercano (parque, jardín del aula, etc.).
- Pedirles que observen las plantas y animales que se encuentran en el lugar.
- Luego, realizar actividades de limpieza y cuidado del jardín.

El cuento cooperativo:

- Iniciar un cuento con una frase sencilla.
- Luego, cada niño y cada niña debe ir agregando una frase al cuento de forma sucesiva.

La caja de los sentimientos:

- Crear una caja donde los niños y las niñas puedan depositar dibujos, tarjetas o mensajes que representen cómo se sienten.
- Periódicamente, revisar la caja con ellos y conversar sobre sus emociones.

Atención a la diversidad

- Ofrecer diferentes roles y responsabilidades dentro de las actividades grupales.
- Brindar apoyo individual a los niños que lo necesiten.
- Adaptar las actividades a las necesidades e intereses de cada niño y niña.
- Utilizar recursos visuales y auditivos para facilitar la comprensión.

Bibliografía

- Kessler, R. (2013). The Soul of Education: Helping Students Find Connection, Compassion, and Character at School.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo de Educación Inicial. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.
- Palmer, S. (2018). Educación Emocional. Programa de 12 semanas para niños de 4 a 6 años

En esta Sesión 3 se utiliza la metodología denominada Aprendizaje Cooperativo.

Sesión 4

Tema:

Explorando Juntos: Convivencia, Comprensión Oral y Expresión Corporal.

Objetivo:

- Fomentar la interacción positiva entre los niños y las niñas, tanto con sus compañeros como con los adultos.
- Desarrollar habilidades para la resolución de conflictos de forma pacífica y dialogada.
- Promover la empatía y la comprensión de las emociones de los demás.
- Fortalecer la autoestima y la confianza en sí mismos.
- Favorecer el desarrollo de la comunicación oral y la expresión corporal.

Conocimientos:

Convivencia:

- Interacción respetuosa con otros niños, niñas y adultos.
- Resolución pacífica de conflictos.
- Desarrollo de empatía y solidaridad.

Comprensión Oral:

- Habilidad para entender mensajes y seguir instrucciones.
- Comprensión de cuentos y relatos sencillos.

Expresión Corporal:

- Exploración del movimiento y la danza como formas de expresar emociones e ideas.
- Conciencia corporal y coordinación motora.

Evaluación auténtica:

- Registrar continuamente las interacciones sociales y la participación en actividades de convivencia.
- Observar de la expresión corporal durante las actividades prácticas.
- Analizar de las producciones de los niños (dibujos, murales, etc.).
- Dialogar de manera individual con los niños para evaluar su comprensión de las emociones y la importancia de la convivencia.
- Registrar las habilidades sociales y emocionales desarrolladas por cada niño y por cada niña.
- Evaluar la participación en actividades de danza y movimiento.
- Registrar de la expresividad y coordinación motora en situaciones prácticas.

Actividades:

El círculo mágico:

- Reunir a los niños y las niñas en círculo y saludarse por turnos utilizando diferentes formas de saludo.
- Compartir una frase o sentimiento sobre cómo se sienten ese día.

La resolución de conflictos:

- Leer un cuento sobre la resolución de conflictos de forma pacífica.
- Dramatizar el cuento con los niños y las niñas, cambiando los roles para que todos puedan participar.
- Fomentar el diálogo, la empatía y la búsqueda de soluciones creativas.

La asamblea de la convivencia:

- Reunirse con los niños y las niñas para conversar sobre la importancia de la convivencia armónica.
- Compartir experiencias y aprendizajes.
- Fomentar la comunicación, la escucha activa y la participación.

Atención a la diversidad

- Ofrecer diferentes roles y responsabilidades dentro de las actividades grupales.
- Brindar apoyo individual a los niños y las niñas que lo necesiten.
- Adaptar las actividades a las necesidades e intereses de cada niño.
- Utilizar recursos visuales y auditivos para facilitar la comprensión.

Bibliografía

- Ginsburg, K. R., & Jablow, M. M. (2014). Building Healthy Minds: The Six Experiences That Create Intelligence and Emotional Growth in Babies and Young Children.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo de Educación Inicial. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.

En esta Sesión 4 se utiliza la metodología denominada Aprendizaje Basado en Proyectos.

Sesión 5

Tema:

Exploradores del Mundo: Naturaleza, Música y Orden.

Objetivo:

- Fomentar la observación y descripción de las características del mundo natural: plantas, animales y fenómenos naturales.
- Desarrollar la capacidad de clasificación y seriación de objetos por características comunes y criterios específicos.
- Estimular la exploración de sonidos, ritmos y canciones relacionadas con la naturaleza.
- Favorecer la creatividad y la expresión musical a través del movimiento y la percusión corporal.
- Fortalecer la motricidad fina y gruesa, la coordinación y el equilibrio.
- Promover el trabajo en equipo, la colaboración y la comunicación.

Conocimientos:**Características del Mundo Natural:**

- Observación y descripción de plantas, animales y fenómenos naturales.
- Reconocimiento de elementos naturales en su entorno.

Música:

- Exploración de sonidos, ritmos y canciones.
- Participación activa en actividades musicales.

Clasificación y Seriación:

- Agrupación de objetos por características comunes.

Evaluación auténtica:

- Observar la participación activa de los niños y las niñas en las actividades.
- Analizar las producciones de los niños y de las niñas (dibujos, clasificaciones, instrumentos musicales caseros).
- Dialogar de manera individual con los niños y las niñas para evaluar su comprensión de las características del mundo natural, la clasificación y la seriación, y la música.
- Registrar las habilidades y destrezas desarrolladas por cada niño y niña

- Ordenación de objetos según un criterio específico.

- Observar de manera continua la participación en la exploración del rincón natural y las actividades musicales.
- Evaluar la comprensión de conceptos de clasificación y seriación en situaciones prácticas.
- Evaluar presentaciones individuales o grupales donde los niños y las niñas compartan sus descubrimientos y creaciones.

Actividades:

La orquesta de la naturaleza:

- Salir al patio o a un parque cercano y realizar una exploración sensorial del entorno.
- Recolectar materiales naturales como hojas, piedras, ramas, etc.
- Crear instrumentos musicales con los materiales recolectados e inventar ritmos y melodías que representen los sonidos de la naturaleza.
- Fomentar la expresión corporal, la creatividad y la motricidad gruesa.

Clasificando tesoros naturales:

- Traer al aula una variedad de objetos naturales como frutas, verduras, flores, etc.
- Pedir a los niños y las niñas que clasifiquen los objetos por diferentes criterios (color, tamaño, forma, etc.).
- Registrar las clasificaciones realizadas por los niños.
- Fomentar la observación, la comparación, la clasificación y la seriación.

La caja de los misterios:

- Introducir en una caja diferentes objetos naturales (una piedra, una hoja, una pluma, etc.).
- Pedir a los niños que metan la mano en la caja sin mirar y describan el objeto que tocan.
- Adivinar qué objeto es a partir de las descripciones.

Atención a la diversidad

- Utilización de materiales sensoriales para niños y niñas con necesidades específicas.
- Adaptación de instrumentos musicales para facilitar su uso.
- Asignación de roles según habilidades individuales en actividades grupales.
- Proporcionar apoyo adicional según las necesidades particulares de cada estudiante.
- Ofrecer diferentes opciones de actividades para atender a los diferentes estilos de aprendizaje.
- Brindar apoyo individual a los niños y niñas que lo necesiten.

Bibliografía

- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo de Educación Inicial. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.

En esta Sesión 5 se utiliza la metodología denominada Aprendizaje Basado en Proyectos.

Sesión 6

Tema:

Expresión oral y valoración de expresiones culturales del Ecuador.

Objetivo:

- Desarrollar habilidades de expresión oral para comunicar ideas y necesidades de manera clara y precisa.
- Mejorar la motricidad fina a través de actividades artísticas como escribir y dibujar.
- Fomentar la valoración y el respeto por las diferentes expresiones culturales del Ecuador.

Conocimientos:

• Expresión oral:

Importancia de la comunicación clara y precisa de ideas y necesidades.

• Motricidad fina:

Coordinación de movimientos pequeños para realizar actividades como escribir y dibujar.

• Expresiones culturales:

Diversidad de expresiones culturales del Ecuador, incluyendo música, danza, tradiciones y gastronomía.

Evaluación auténtica:

- Observar la participación activa en las actividades.
- Exponer los trabajos realizados en clase.
- Dialogar reflexivamente sobre las experiencias vividas.
- Registrar las emociones y aprendizajes en un diario personal.

Actividades:

• Exploración sensorial:

- Caja misteriosa: Introducir diferentes objetos en una caja y permitir que los niños los exploren con sus sentidos, sin verlos. Luego, deberán describirlos y adivinar de qué se trata.
- Pintando con los sentidos: Utilizar diferentes materiales como témperas, plastilina, arena, etc., para que los niños y niñas experimenten con texturas y colores.

• Creación artística:

- Marionetas con materiales reciclados: Crear marionetas con materiales reciclados, utilizando diferentes técnicas para la motricidad fina.
- Canciones y bailes tradicionales: Aprender canciones y bailes tradicionales del Ecuador, fomentando la expresión corporal y la conexión con la cultura.

• Intercambio cultural:

- Visita a un museo o centro cultural: Invitar a las familias a realizar una visita a un museo o centro cultural para conocer diferentes expresiones artísticas.

Atención a la diversidad

- Ofrecer diferentes opciones para realizar las actividades, teniendo en cuenta las necesidades e intereses de cada niño y niña.
- Brindar una variedad de materiales y recursos que se ajusten a diferentes estilos de aprendizaje.
- Crear espacios flexibles y seguros que fomenten la exploración y la colaboración.
- Se brindará apoyo individualizado a los niños y niñas que lo necesiten.
- Se proporcionarán apoyos visuales para aquellos con dificultades motoras o de expresión oral.

Bibliografía

- Fernández, J. (2018). La diversidad cultural del Ecuador. Editorial Abya-Yala.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo de Educación Inicial. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.
- UNESCO. (2015). Guía para asegurar la inclusión y la equidad en la educación. UNESCO
- Vygotsky, L. S. (1978). Pensamiento y lenguaje. Madrid: Ediciones Paidós.

En esta Sesión 6 se utiliza la metodología denominada Aprendizaje Basado en la Experiencia.

Sesión 7

Tema:

¡Cuidemos Nuestro Entorno!: Reto de Vida Saludable y Respeto a la Naturaleza.

Objetivo:

- Comprender las relaciones entre los seres vivos y la importancia de las interdependencias en la naturaleza.
- Desarrollar nociones básicas de cantidad, como uno, muchos, pocos, mayor y menor.
- Promover hábitos de vida saludable, especialmente en cuanto a la alimentación y el ejercicio físico.

Conocimientos:

- Seres vivos:
- Los niños y las niñas identificarán las características de los seres vivos y comprenderán cómo se clasifican.
- Interdependencias:
- Los niños y las niñas comprenderán cómo los seres vivos dependen unos de otros y del medio ambiente.
- Nociones básicas de cantidad:
- Los niños y las niñas aprenderán a usar conceptos como uno, muchos, pocos, mayor y menor.
- Hábitos de vida saludable:
- Los niños y las niñas comprenderán la importancia de la alimentación sana y el ejercicio físico para su salud.

Evaluación auténtica:

- Observar la participación de los niños y las niñas en el proyecto, su capacidad de trabajar en equipo, su creatividad y su capacidad de resolver problemas.
- Registrar en un portafolio individual los trabajos realizados durante el proyecto, como dibujos, pinturas, etc.
- Exponer lo que han aprendido sobre las relaciones entre los seres vivos, las nociones básicas de cantidad y los hábitos de vida saludable.

Actividades:

- Exploración del Entorno: Observación y exploración de la naturaleza cercana al entorno escolar, identificando seres vivos y sus interdependencias.
- El Reto de las Cantidades: Presentación del reto de contar y clasificar elementos naturales encontrados. Los niños y las niñas realizarán actividades para entender conceptos como uno, muchos, pocos, mayor y menor, aplicándolos al entorno natural.
- Cultivando Nuestra Comida: Plantación de pequeños huertos escolares con vegetales y frutas. Los niños y las niñas aprenderán sobre la interdependencia entre plantas, animales y seres humanos, y cómo una alimentación saludable contribuye al bienestar.
- Actividad Física y Juegos al Aire Libre: Organización de juegos y ejercicios físicos al aire libre para promover el hábito de la actividad física y relacionar la importancia del ejercicio con la salud.

Atención a la diversidad

- Adaptación de las actividades según las necesidades específicas de los niños y niñas con discapacidades motoras o sensoriales.
- Creación de materiales visuales y táctiles para reforzar conceptos y facilitar la comprensión.
- Inclusión de actividades colaborativas para promover la interacción entre todos los niños y niñas.

Bibliografía

- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo Nacional de Educación Inicial. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.
- OMS. (2021). Guidelines on Physical Activity, Sedentary Behaviour and Sleep for Children under 5 years of age. Organización Mundial de la Salud. <https://www.who.int/publications/i/item/9789241550536>
- Papalia, D., Feldman, R. (2012). Desarrollo Humano. McGraw-Hill Companies Editores, S.A.
- Salazar, M. (2022). La educación ambiental en la educación infantil. Universidad de Valladolid. <https://uva-doc.uva.es/bitstream/handle/10324/54624/TFG-B.%201859.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Universidad Politécnica de Madrid. (2020). Guía de Aprendizaje Basado en Retos. Madrid. Recuperado en https://innovacioneducativa.upm.es/guias_pdi

En la Sesión 7 se utiliza la metodología denominada Aprendizaje Basado en Retos.

Sesión 8

Tema:

¡Descubriendo Nuestro Mundo Mágico!: Proyecto de Design Thinking para el Desarrollo Integral

Objetivo:

- Desarrollar habilidades para resolver problemas mediante la planificación y ejecución de estrategias.
- Fomentar el reconocimiento de letras, palabras y frases como parte del proceso de adquisición del lenguaje escrito.
- Fortalecer la identidad y la autoestima mediante el reconocimiento de sí mismo, sus características y emociones.

Conocimientos:

- Resolución de problemas: Los niños y las niñas aprenderán a identificar problemas, buscar soluciones y ponerlas en práctica.
- Lenguaje escrito: Los niños y las niñas aprenderán a reconocer letras, palabras y frases, y a usarlas para comunicarse.
- Identidad y autoestima: Los niños y las niñas aprenderán a reconocerse a sí mismos, sus características y emociones, y a desarrollar una autoestima positiva.

Evaluación auténtica:

- Observar la participación de los niños y las niñas en el proyecto, su capacidad de trabajar en equipo, su creatividad y su capacidad de resolver problemas, así como los cambios en la identidad y autoestima a medida que los niños presentan sus ideas y ven sus contribuciones implementadas.
- Registrar en un portafolio los trabajos realizados durante el proyecto, como dibujos, pinturas, etc.
- Realizar una exposición final para que los estudiantes compartan con sus familias lo que han aprendido sobre la resolución de problemas, el lenguaje escrito y la identidad y autoestima.
- Evaluar de manera continua del proceso de Design Thinking, considerando la participación, la creatividad y la colaboración.

Actividades:

- Juegos y actividades: Se realizarán juegos y actividades que fomenten la capacidad de los niños para resolver problemas, usar el lenguaje escrito y desarrollar una autoestima positiva.
- Lectura de cuentos: Se leerán cuentos relacionados con la resolución de problemas, la escritura y las emociones.
- Creación de historias: Los niños crearán historias inventadas o basadas en hechos reales.
- Dibujo y pintura: Los niños dibujarán y pintarán para expresar sus ideas y emociones.

Pasos del proyecto de Design Thinking:

1. Empatizar y Observar: Observación de situaciones cotidianas que presenten desafíos para los niños, como la organización del espacio de juego. Entrevistas con los niños para comprender sus necesidades y deseos.

2. Definir el Problema: Identificación y definición de un problema específico relacionado con la organización del espacio de juego. Ejemplo: “¿Cómo podemos mejorar nuestro rincón de juegos para que sea más divertido y educativo?”

3. Idear Soluciones: Sesiones de lluvia de ideas para proponer diversas soluciones creativas. Incentivar la participación de todos los niños y explorar diferentes perspectivas.

4. Prototipar: Creación de prototipos sencillos de las ideas seleccionadas para mejorar el rincón de juegos. Los niños podrán usar materiales simples para construir y visualizar sus propuestas.

5. Probar y Mejorar: Implementación de los prototipos en el rincón de juegos. Observación y análisis de la reacción de los niños. Ajuste y mejora de los prototipos según la retroalimentación recibida

Atención a la diversidad

- Adaptación de los materiales según las necesidades específicas de los niños con discapacidades motoras o sensoriales.
- Fomento de la comunicación inclusiva, permitiendo a los niños expresar sus ideas de diversas maneras.
- Implementación de roles variados para asegurar la participación de todos los niños.
- Se ofrecerán diferentes opciones de actividades para que todos los niños puedan participar, independientemente de sus necesidades e intereses.
- Se brindará apoyo individualizado a los niños que lo necesiten.
- Ejemplo de NEE:
- Niño con discapacidad auditiva:
- Se proporcionarán al niño materiales visuales y actividades que no dependan del sonido.
- Se utilizará la lengua de señas ecuatoriana para comunicarse con el niño.
- Se brindará apoyo individualizado al niño para ayudarlo a participar en las actividades del proyecto.

Bibliografía

- Brown, T. (2008). Design Thinking. Nueva York, Estados Unidos: HarperCollins. *IDEO. (2019). The Design Thinking Field Guide. San Francisco, Estados Unidos: IDEO. https://emprendedoresupa.files.wordpress.com/2010/08/p02_brown-design-thinking.pdf
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo de Educación Inicial. Quito, Ecuador: Ministerio de Educación del Ecuador.
- Pinnegar, S., & Hamilton, M. (2009). Self-Study of Practice as a Genre of Qualitative Research: Theory, Methodology, and Practice. DOI:10.1007/978-1-4020-9512-2. ISBN: 978-1-4020-9511-5

En la Sesión 8 se utiliza la metodología denominada Design Thinking (Pensamiento de Diseño).

Sesión 9

Tema:

Cuidando de Nosotros Mismos: Aula Invertida para el Desarrollo Integral

Objetivo:

- Desarrollar la expresión oral mediante la comunicación de ideas y necesidades básicas en lenguas ancestrales o en inglés como lengua extranjera.
- Promover la autonomía en actividades básicas como comer, vestirse e ir al baño.
- Inculcar hábitos de higiene para mantener un cuerpo sano y limpio.

Conocimientos:

- Expresión oral: Los niños y las niñas aprenderán a comunicarse de forma clara y precisa en lengua materna, lenguas ancestrales e inglés.
- Autonomía: Los alumnos y alumnas desarrollarán su independencia en actividades básicas como comer, vestirse e ir al baño.
- Hábitos de higiene: Los niños y las niñas aprenderán y practicarán hábitos de higiene para mantener un cuerpo sano y limpio.
- Tecnologías de la información y la comunicación (TIC): Los niños y las niñas aprenderán a utilizar las TIC para acceder a información y recursos educativos.

Evaluación auténtica:

- Observar de la participación activa y la expresión oral durante las discusiones en el aula.
- Evaluar de manera formativa a través de la participación en actividades prácticas.
- Crear un portafolio individual donde los niños puedan registrar sus experiencias y aprendizajes.

Actividades:

- Juegos y actividades: Se realizarán juegos y actividades que fomenten la expresión oral en lengua materna, lenguas ancestrales o inglés, la autonomía en actividades básicas y la práctica de hábitos de higiene.
- Lectura de cuentos: Se leerán cuentos relacionados con la expresión oral, la autonomía, los hábitos de higiene y las TIC.
- Creación de historias: Los niños crearán historias inventadas o basadas en hechos reales, utilizando la lengua materna, las lenguas ancestrales o el inglés.
- Dibujo y pintura: Los niños dibujarán y pintarán para expresar sus ideas y emociones.
- Utilización de las TIC: Los niños usarán las TIC para acceder a información, realizar actividades y comunicarse con otros.

Pasos del proyecto de Aula Invertida:

1. Selección de Contenidos Invertidos: Preparación de materiales que aborden conceptos relacionados con la expresión oral, autonomía y hábitos de higiene.
2. Acceso y Exploración en Casa: Distribución del material a los padres o tutores para que los niños accedan y exploren en casa. Los materiales pueden abordar la importancia del cuidado personal, prácticas de expresión oral y actividades para promover la autonomía.
3. Reflexión y Preguntas en el Aula: En el aula, se dedicará tiempo a la reflexión y discusión sobre el contenido visto en casa. Se fomentará el intercambio de ideas y la expresión oral en grupo.
4. Aplicación Práctica: Implementación de actividades prácticas en el aula para reforzar los conceptos aprendidos. Por ejemplo, juegos de roles para practicar la expresión oral, actividades de autocuidado y hábitos de higiene.

Atención a la diversidad

- Se ofrecerán diferentes opciones de actividades para que todos los niños puedan participar, independientemente de sus necesidades e intereses.
- Se brindará apoyo individualizado a los niños que lo necesiten.

-Se adaptarán las actividades para atender a las necesidades específicas de los niños con NEE.

- Adaptación de los materiales multimedia para abordar las necesidades específicas de los niños con discapacidades visuales o auditivas.
- Incorporación de elementos táctiles y visuales en las actividades prácticas para facilitar la participación de todos.
- Colaboración con terapeutas ocupacionales y especialistas en inclusión para diseñar estrategias personalizadas para niños con necesidades educativas especiales (NEE).

Ejemplo de NEE:

Niño con dislexia:

- Se proporcionarán al niño materiales con letra grande y legible.
- Se utilizarán recursos auditivos para complementar la información escrita.
- Se brindará apoyo individualizado al niño para ayudarlo a comprender los contenidos.

Washington, D.C., Estados Unidos: ASCD.

- Cummins, J. (2008). BICS and CALP: Empirical and Theoretical Status of the Distinction. DOI:10.1007/978-0-387-30424-3_36
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo Nacional de Educación Inicial. Quito, Ecuador: Ministerio de Educación del Ecuador.
- Tucker, B. (2012). The Flipped Classroom: An Introduction to Flipped Learning. Nueva York, Estados Unidos: Routledge.

En la Sesión 9 se utiliza la metodología denominada Flipped Classroom (Clase Invertida).

Sesión 10

Tema:

Descubriendo Nuestro Mundo Colorido: Aprendizaje por Descubrimiento para la Diversidad, Formas y Valores Éticos.

Objetivo:

- Fomentar la participación activa en actividades que promuevan la diversidad.
- Reconocer y clasificar colores y formas mediante la exploración y el descubrimiento.
- Introducir principios éticos y valores como la tolerancia, la solidaridad y el respeto.

Conocimientos:

- **Diversidad:** Los niños y las niñas comprenderán la importancia de la diversidad y aprenderán a respetar las diferencias.
- **Colores y formas:** Los niños y las niñas aprenderán a identificar y nombrar colores y formas.
- **Principios éticos y valores:** Los niños y las niñas aprenderán valores como la honestidad, la responsabilidad, la empatía y el respeto.

Evaluación auténtica:

- Observar de manera continua de la participación y el interés en las actividades de descubrimiento.
- Registrar el reconocimiento de colores y formas a través de las creaciones artísticas.
- Evaluar de manera formativa mediante conversaciones y discusiones grupales sobre los valores éticos abordados.

Actividades:

- **Juegos y actividades:** Se realizarán juegos y actividades que fomenten la participación en actividades que celebran la diversidad, el reconocimiento de colores y formas, y la introducción a principios éticos y valores.
- **Lectura de cuentos:** Se leerán cuentos relacionados con la diversidad, los colores, las formas, los principios éticos y los valores.
- **Creación de historias:** Los niños crearán historias inventadas o basadas en hechos reales, utilizando su imaginación y creatividad.
- **Dibujo y pintura:** Los niños dibujarán y pintarán para expresar sus ideas y emociones.
- **Visitas a la comunidad:** Se realizarán visitas a lugares de la comunidad para conocer y aprender sobre la diversidad cultural.

Pasos del proyecto de Aprendizaje por Descubrimiento:

- **Observación del Entorno:** Exploración de diferentes entornos (aula, patio, entorno comunitario) para observar y discutir la diversidad presente, como la diversidad cultural, de género y de habilidades.
- **Descubrimiento de Colores y Formas:** Mediante juegos y actividades prácticas, los niños explorarán y descubrirán colores y formas presentes en su entorno. Se fomentará la observación y el reconocimiento a través de materiales táctiles y visuales.
- **Narrativas Éticas y Valores:** Introducción de cuentos o historias que promuevan principios éticos y valores como la amistad, la empatía y la colaboración. Se fomentará la reflexión y la discusión en grupo.
- **Creación de Proyectos Artísticos:** Desarrollo de proyectos artísticos donde los niños apliquen los colores y formas aprendidos. Por ejemplo, la creación de un mural que represente la diversidad y los valores éticos.

Atención a la diversidad

- Integración de materiales y recursos que representen la diversidad en todas las actividades.
- Adaptación de actividades para atender las necesidades específicas de los niños con necesidades educativas especiales, utilizando herramientas visuales y táctiles.
- Fomento de la colaboración y el respeto mutuo a través de actividades grupales inclusivas.
- Se ofrecerán diferentes opciones de actividades para que todos los niños puedan participar, independientemente de sus necesidades e intereses.
- Se brindará apoyo individualizado a los niños que lo necesiten.

Ejemplo de NEE:

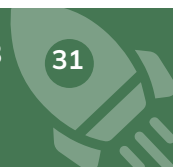
Niño con TDAH:

- Se proporcionarán al niño actividades que sean cortas y dinámicas.
- Se le permitirá al niño moverse y cambiar de actividad con frecuencia.
- Se brindará apoyo individualizado al niño para ayudarlo a mantener la atención.

Bibliografía

- Dewey, J. (2001). *Democracy and Education*. The Pennsylvania State University. Nueva York, Estados Unidos: Macmillan.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo Nacional de Educación Inicial*. Quito, Ecuador: Ministerio de Educación del Ecuador.

En la Sesión 10 se utiliza la metodología denominada Aprendizaje por Descubrimiento.



Sesión 11

Tema:

¡Aventura de Colores y Formas!: Gamificación para el Desarrollo Integral.

Objetivo:

- Identificar los colores primarios y secundarios, así como las figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo.
- Comprender nociones espaciales y de tamaño, incluyendo conceptos como entre, adelante/atrás, lejos/cerca, arriba/abajo, junto a, alrededor, grande/mediano/pequeño, alto/bajo, largo/corto, grueso/delgado.
- Reconocer palabras en su entorno, incluyendo su nombre, logotipos y rótulos, y participar en la creación de textos simples.

Conocimientos:

- **Colores:** Los niños identificarán y nombrarán colores primarios y secundarios.
- **Figuras geométricas:** Los niños identificarán y nombrarán figuras geométricas básicas como el círculo, el cuadrado y el triángulo.
- **Nociones espaciales:** Los niños comprenderán y usarán nociones espaciales como entre, adelante/atrás, lejos/cerca, arriba/abajo, junto a, entre y alrededor.
- **Nociones temporales:** Los niños comprenderán y usarán nociones temporales como antes/después, mañana/tarde/noche, rápido/lento.
- **Reconocimiento de palabras:** Los niños reconocerán palabras en su entorno, como rótulos, logotipos y nombres propios.
- **Creación de textos:** Los niños participarán en la creación de textos simples, como frases y oraciones cortas.

Evaluación auténtica:

- Registrar el desempeño de cada niño durante las actividades lúdicas y la participación en el juego.
- Evaluar de manera formativa mediante la observación del reconocimiento de colores, formas y el uso de nociones espaciales en situaciones reales.
- Observar la participación de los niños en el juego, su capacidad de trabajar en equipo, su creatividad, su capacidad de resolver problemas y su uso del lenguaje.

Actividades:

- **Juegos y actividades:** Se realizarán juegos y actividades lúdicas que fomenten la identificación de colores, formas geométricas, nociones espaciales y temporales, el reconocimiento de palabras y la participación en la creación de textos.
- **Lectura de cuentos:** Se leerán cuentos relacionados con los temas del proyecto, utilizando un lenguaje sencillo y atractivo para los niños.
- **Creación de historias:** Los niños crearán historias inventadas o basadas en hechos reales, utilizando su imaginación y creatividad.
- **Dibujo y pintura:** Los niños dibujarán y pintarán para expresar sus ideas y emociones.
- **Juegos de mesa:** Se utilizarán juegos de mesa educativos que fomenten el desarrollo de las habilidades y conocimientos de los niños.

Pasos del proyecto de Gamificación:

- **Diseño del Juego Educativo:** Creación de un juego educativo digital o de mesa que aborde el reconocimiento de colores, figuras geométricas, nociones espaciales, nociones de tamaño y habilidades de lectura inicial.
- **Presentación del Juego:** Introducción del juego de manera lúdica y emocionante. Los niños aprenderán las reglas y los objetivos del juego de manera interactiva.

- **Desarrollo de Actividades Lúdicas:** Integración de actividades lúdicas en el aula relacionadas con el juego. Por ejemplo, búsqueda de colores y formas en el entorno, juegos de clasificación y actividades que incorporen nociones espaciales.
- **Competencias Individuales y en Grupo:** Fomento de competencias individuales y en grupo a través del juego. Los niños acumularán puntos al identificar colores, formas y completar desafíos relacionados con nociones espaciales y de tamaño.

Atención a la diversidad

- Adaptación del juego para abordar diferentes estilos de aprendizaje y necesidades específicas, proporcionando opciones visuales y táctiles.
- Implementación de actividades de gamificación en grupos pequeños para fomentar la colaboración y apoyo mutuo.
- Colaboración con especialistas en educación inclusiva para adaptar el juego según las necesidades individuales.
- Se ofrecerán diferentes opciones de actividades para que todos los niños puedan participar, independientemente de sus necesidades e intereses.
- Se brindará apoyo individualizado a los niños que lo necesiten.

Ejemplo de NEE:

Niño con dislexia:

- Se proporcionarán al niño materiales con letra grande y legible.
- Se utilizarán recursos auditivos para complementar la información escrita.

Bibliografía

- Deterding, S., et al. (2011). Gamification: Using Game-Design Elements in Non-Game Contexts. New York, USA: Routledge. DOI:10.1145/1979742.1979575
- Gee, J. (2008). Learning and Games. In K. Salen (Ed.), The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning.
- Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Teaching and Learning. San Francisco, USA: Pfeiffer. ISBN: 9781118096345
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo Nacional de Educación Inicial. Quito, Ecuador: Ministerio de Educación del Ecuador.

En la Sesión 11 se utiliza la metodología denominada Aprendizaje Basado en el Pensamiento.

Sesión 12

Tema:

Explorando nuestro entorno: Seres vivos y alimentación saludable.

Objetivo:

- Fomentar el desarrollo del lenguaje y la expresión oral a través de la reproducción de canciones, poesías, trabalenguas y rimas infantiles.
- Promover el conocimiento sobre alimentación saludable, distinguiendo entre alimentos saludables y no saludables, así como identificando sabores, texturas y temperaturas.
- Sensibilizar sobre el cuidado de los seres vivos, comprendiendo los cuidados necesarios para plantas y mascotas, y participando en acciones de cuidado socioambiental.

Conocimientos:

- **Percepción sensorial:** Los cinco sentidos (vista, oído, olfato, gusto y tacto) y su función para explorar el mundo.
- **Alimentación saludable:** Identificar alimentos nutritivos y no saludables, distinguiendo sabores, texturas y temperaturas.
- **Seres vivos:** Características de los seres vivos, plantas y animales.
- **Cuidado del medio ambiente:** Acciones para cuidar las plantas, los animales y el planeta.
- **Habilidades sociales:** Cooperación, comunicación, empatía y resolución de problemas.

Evaluación auténtica:

- Observar la participación activa de los niños en las actividades grupales.
- Dialogar y preguntar para evaluar la comprensión de los conceptos.
- Registrar las producciones creativas: dibujos, canciones, poesías, etc.
- Motivar la autoevaluación y coevaluación del trabajo en equipo.

Actividades:

1. “Adivina qué es”:

- Los niños exploran una caja con diferentes objetos utilizando solo el tacto.
- Describen las sensaciones que perciben y trabajan en equipo para adivinar de qué objeto se trata.

2. “Degustación misteriosa”:

- Con los ojos vendados, los niños prueban diferentes frutas y verduras.
- Deben identificar el sabor y la textura, y luego dibujar lo que han probado.

3. “Canciones para aprender”:

- Se enseña a los niños canciones y rimas sobre los temas del proyecto.
- Los niños inventan nuevas estrofas y bailan al ritmo de las canciones.

4. “El jardín de la clase”:

- Los niños plantan semillas y cuidan las plantas del aula.
- Observan el crecimiento de las plantas y aprenden sobre sus necesidades.

5. Exploración de seres vivos en el entorno:

- Salida al aire libre para observar plantas y animales.
- Trabajo en grupos pequeños para identificar y clasificar seres vivos.
- Conversación guiada sobre la importancia de cuidar las plantas y los animales.

Juego de clasificación de alimentos:

- Los niños clasificarán alimentos en “saludables” y “no saludables” en equipos.
- Discusión sobre los beneficios de consumir alimentos saludables para nuestro cuerpo.

Atención a la diversidad

Para atender a la diversidad en el aula, se pueden implementar las siguientes estrategias:

- Adaptar las actividades para niños con necesidades educativas especiales, proporcionando apoyos visuales o manipulativos según sea necesario.
- Fomentar la colaboración entre los niños, asignando roles específicos dentro de los grupos para que todos participen activamente.
- Brindar retroalimentación individualizada y apoyo adicional a aquellos niños que lo necesiten durante las actividades.
- Fomentar la inclusión y la participación de todos los niños en las actividades grupales.

Bibliografía

- Johnson, D., et al. (2014). Cooperative learning: Improving university instruction by basing practice on validated theory. *Journal on Excellence in College Teaching*, 25(3&4), 85-118.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo de Educación Inicial. Quito, Ecuador: Ministerio de Educación del Ecuador.

En la Sesión 12 se utiliza la metodología denominada Aprendizaje Cooperativo y colaborativo.

Sesión 13

Tema:

Descubriendo quién soy y cómo me relaciono con el mundo

Objetivo:

- Fomentar la expresión de opiniones y emociones al observar obras artísticas relacionadas con la plástica o la escultura, promoviendo la curiosidad, la imaginación y la creatividad.
- Desarrollar habilidades de empatía al identificar las necesidades emocionales de los compañeros y ofrecer consuelo o ánimo para integrarlos nuevamente al grupo.
- Promover la autoconciencia corporal al reconocer las partes del cuerpo y expresar diferencias físicas entre personas, incluyendo el género.

Conocimientos:

- **Emociones:** Identificar y expresar emociones básicas como alegría, tristeza, enojo y miedo.
- **Autoestima:** Reconocer sus propias características físicas y emocionales, valorando su individualidad.
- **Empatía:** Comprender y compartir las emociones de los demás.
- **Relaciones sociales:** Interactuar de forma positiva con sus compañeros, respetando las diferencias y resolviendo conflictos de forma pacífica.
- **Medio ambiente:** Reconocerse como parte de la naturaleza y desarrollar acciones para cuidarla.

Evaluación auténtica:

- Observar la participación activa en las actividades de expresión artística y empatía.
- Evaluar la capacidad para expresar opiniones y emociones al observar obras de arte.
- Registrar las interacciones empáticas y sensibles hacia los compañeros durante las dinámicas de juego y conversaciones.
- Motivar la autoevaluación y coevaluación del trabajo individual y en equipo.

Actividades:

Pasos del proyecto de Aprendizaje basado en proyectos:

Exploración de obras de arte:

- Introducción a diferentes obras de arte relacionadas con la plástica y la escultura, que representen la diversidad de formas, colores y emociones.
- Diálogo abierto sobre las impresiones y emociones que despiertan las obras.

Creación artística colectiva:

- Trabajo colaborativo para crear una obra de arte propia, utilizando diferentes materiales y técnicas. Fomento de la expresión individual y la creatividad.

Fomento de la empatía:

- Dinámicas de juego y role-playing para practicar situaciones de consuelo y ánimo hacia los compañeros.
- Reflexión sobre la importancia de ser sensibles y solidarios ante las emociones de los demás.

Exploración corporal y la diversidad:

- Actividades para identificar y nombrar las partes del cuerpo, así como para reconocer y respetar las diferencias físicas entre las personas, incluyendo género.
- Conversaciones guiadas sobre la importancia de valorar y respetar la diversidad corporal.

Atención a la diversidad

- Utilización de pictogramas o imágenes visuales para facilitar la comprensión de las actividades por parte de niños con necesidades educativas especiales.
- Fomento de la colaboración entre los niños, asignando roles específicos dentro de los grupos para que todos participen activamente.
- Adaptación de las actividades para satisfacer las necesidades individuales, proporcionando apoyos adicionales según sea necesario.

Ejemplo de NEE: Dificultad para identificar emociones.

- Estrategia: Ofrecer tarjetas con imágenes de emociones para que el niño pueda identificarlas y expresarlas.

Bibliografía

- Eisner, E. W. (2002). The arts and the creation of mind. Yale University
- García, A. et al. (2017). Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): evaluación desde la perspectiva de alumnos de Educación Primaria. Revista de Investigación Educativa. vol. 35, núm. 1, enero-, 2017, pp. 113-131. Asociación Interuniversitaria de Investigación Pedagógica. Murcia, España
- Gardner, H. (2011). Frames of mind: The theory of multiple intelligences. Basic Books.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo de Educación Inicial. Quito: Ecuador. Ministerio de Educación del Ecuador.

En la Sesión 13 se utiliza la metodología denominada Aprendizaje Basado en Proyectos.

Sesión 14

Tema:

Explorando la naturaleza: Ciclo de vida de las plantas y habilidades motoras

Conocimientos:

- **Ciclo de vida de las plantas:** Semillas, germinación, crecimiento, floración, fructificación y muerte.
- **Fenómenos naturales:** Lluvia, viento, sol, nubes, arcoíris, etc.
- **Motricidad gruesa:** Habilidades como caminar, correr, saltar, subir y bajar escaleras, montar un triciclo o bicicleta.
- **Psicomotricidad:** Coordinación de movimientos corporales, equilibrio, lateralidad y percepción espacial.

Objetivo:

- Experimentar y comprender el ciclo de vida de las plantas.
- Desarrollar habilidades motoras gruesas y psicomotrices en los niños, incluyendo caminar, correr, saltar, subir y bajar escaleras, montar un triciclo o bicicleta, y participar en circuitos neuromotores.
- Experimentar y reconocer fenómenos naturales, como cambios climáticos y ciclos naturales.

Evaluación auténtica:

- Observar la participación activa en las discusiones en clase y en las actividades prácticas.
- Evaluar la comprensión del ciclo de vida de las plantas mediante la identificación de las etapas y la explicación de su importancia.
- Registrar el progreso en el desarrollo de habilidades motoras gruesas durante las actividades prácticas.

Actividades:

Pasos del proyecto de comprensión con la metodología de Aula invertida:

Preparación del contenido:

- Creación de recursos digitales y/o materiales impresos que presenten de manera visual y accesible las etapas del ciclo de vida de las plantas y las actividades para desarrollar habilidades motoras gruesas.

- Asignación de recursos a través de plataformas educativas o envío de materiales impresos a los hogares de los niños.

Exploración en casa:

- Instrucciones claras para que los niños y sus familias accedan al contenido y realicen las actividades previas en casa.
- Visionado de videos cortos, lectura de cuentos o realización de actividades interactivas relacionadas con el ciclo de vida de las plantas y las habilidades motoras.

Aplicación en el aula:

- Sesiones en el aula dedicadas a discutir y profundizar sobre el contenido aprendido en casa.
- Realización de actividades prácticas y experimentales para observar el ciclo de vida de las plantas en tiempo real y practicar habilidades motoras gruesas.

Atención a la diversidad

- Adaptación de los recursos digitales y materiales impresos para garantizar su accesibilidad para todos los niños, incluyendo aquellos con necesidades educativas especiales.
- Fomento de la colaboración entre los niños, asignando roles específicos dentro de las actividades prácticas para que todos participen activamente.
- Proporcionar apoyos adicionales y adaptaciones según sea necesario para satisfacer las necesidades individuales de los niños.
- Fomentar la inclusión y la participación de todos los niños en las actividades grupales.

NEE: Discapacidad visual.

- Estrategia: Ofrecer descripciones detalladas de las plantas y los fenómenos naturales, así como materiales táctiles para la exploración.

Bibliografía

- Bergmann, J., & Sams, A. (2014). Flip your classroom: Reach every student in every class every day. ASCD.
- Harlen, W. (2010). ASE Guide to Primary Science Education. Association for Science Education.
- Lage, M. et al. (2000). Inverting the classroom: A gateway to creating learning opportunities for a personalized future. Educause Review, 35(5), 1-17.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo de Educación Inicial. Quito: Ecuador. Ministerio de Educación del Ecuador.
- Ritchhart, R. et al. (2011). Making thinking visible: How to promote engagement, understanding, and independence for all learners. John Wiley & Sons.

En la Sesión 14 se utiliza la metodología denominada Flipped Classroom (Clase Invertida).

Sesión 15

Tema:

Explorando el mundo a través de los sentidos: Un viaje sensorial,

Objetivo:

- Fomentar la expresión de vivencias y experiencias significativas a través de dibujos, actividades lúdicas y recursos digitales.
- Desarrollar habilidades creativas aplicando técnicas grafoplásticas con una variedad de materiales.
- Reconocer y distinguir entre sonidos reales, onomatopéyicos y del entorno, promoviendo la conciencia auditiva y sensorial.

Conocimientos:

Sensoriales:

- **Sonidos:** Distinción entre sonidos reales y onomatopéyicos, identificación de sonidos del entorno.
- **Tacto:** Exploración de diferentes texturas y temperaturas.
- **Vista:** Observación y discriminación de colores, formas y tamaños.
- **Olfato:** Reconocimiento de aromas y olores del entorno.
- **Gusto:** Experimentación con diferentes sabores.

Socioemocionales:

- **Autoestima:** Confianza en la propia capacidad para expresarse y comunicar ideas.
- **Comunicación:** Expresión de emociones y sentimientos a través de diferentes lenguajes.
- **Cooperación:** Trabajo en equipo para la realización de actividades creativas.

Evaluación auténtica:

- Observar la participación activa y la expresión de las vivencias durante las actividades sensoriales y de Role Playing.
- Evaluar la creatividad y la capacidad para expresar las sensaciones a través de la representación teatral.
- Registrar el reconocimiento y la diferenciación de sonidos y sensaciones por parte de los niños.

Actividades:

Pasos del proyecto de comprensión con la metodología Role Playing:

1. Sensibilización:

Introducción al tema: Conversación con los niños sobre la importancia de los sentidos para explorar el mundo que nos rodea.

Lectura de un cuento: "El mundo de los sentidos" (adaptado a la edad de los niños).

Juego de roles: Los niños se convierten en exploradores sensoriales que viajan a diferentes mundos (bosque, playa, ciudad) para descubrir sonidos, texturas, olores y sabores.

2. Investigación y experimentación:

Taller de exploración sensorial: Los niños experimentan con diferentes materiales y actividades para estimular cada uno de sus sentidos.

Creación de un "museo sensorial": Los niños trabajan en equipo para crear una exposición con diferentes objetos que representen los sentidos.

Juego de adivinanzas: Los niños vendados adivinan con qué sentido están percibiendo un objeto o estímulo.

3. Expresión y comunicación:

Dibujo y pintura: Los niños representan sus experiencias sensoriales a través del arte.

Creación de historias: Los niños inventan historias a partir de sus experiencias sensoriales.

Interpretación musical: Los niños utilizan instrumentos musicales para representar sonidos del entorno.

Atención a la diversidad

- Adaptación de las actividades sensoriales y de Role Playing para garantizar la participación de todos los niños, incluyendo aquellos con necesidades educativas especiales.
- Fomento de la colaboración entre los niños, asignando roles específicos dentro de los grupos para que todos participen activamente.
- Proporcionar apoyos adicionales y adaptaciones según sea necesario para satisfacer las necesidades individuales de los niños.

Bibliografía

- Piaget, J., & Inhelder, B. (1969). The psychology of the child. Basic Books.
- Malaguzzi, L. (1993). For an education based on relationships. Young Children, 49(4), 9-12.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo de Educación Inicial. Ministerio de Educación del Ecuador.

En la Sesión 15 se utiliza la metodología denominada Role Playing (Juego de Roles).

Sesión 16

Tema:

Aprendiendo y sirviendo juntos: Fomentando la expresión oral, la creatividad y la destreza manual a través del Service Learning

Objetivo:

- Mejorar las habilidades narrativas y lingüísticas de los niños al relatar cuentos, ordenar secuencias, reconocer y crear absurdos visuales y verbales, resolver adivinanzas y elaborar las propias.
- Desarrollar la capacidad de descripción oral utilizando vocabulario variado, estructurando oraciones más elaboradas y describiendo objetos, acciones, temporalidad y espacio físico.
- Fomentar la precisión manual y la destreza manual a través de actividades que requieren el uso de pinzas y la realización de tareas manuales.

Conocimientos:

- Narrativa:
 - Secuencia de eventos
 - Personajes y escenarios en una historia.
- Vocabulario descriptivo.
 - Estructura de oraciones.
- Creatividad:
 - Imaginación y expresión creativa.
 - Resolución de problemas.
- Trabajo en equipo.
- Motricidad fina:
 - Coordinación visomotora.
 - Destreza manual.
 - Dominancia lateral.

Evaluación auténtica:

- Observar la participación activa y el trabajo en equipo durante la actividad de servicio.
- Evaluar la expresión oral y la creatividad durante la narración de cuentos, la resolución de adivinanzas y la creación de absurdos visuales y verbales.
- Evaluar la destreza manual durante la realización de actividades que requieren precisión manual.

Actividades:

Pasos del proyecto de comprensión con la metodología de Service Learning:

1. Sensibilización:

- Lectura de cuentos: Lectura en voz alta de diferentes tipos de cuentos, incluyendo cuentos clásicos, cuentos con moraleja y cuentos creados por los niños.
- Conversación: Conversación sobre los personajes, la trama y el mensaje de los cuentos.
- Juego de roles: Los niños se convierten en personajes de los cuentos y actúan la historia.

2. Investigación y creación:

- Taller de creación de cuentos: Los niños trabajan en equipo para crear sus propios cuentos, utilizando diferentes materiales y técnicas.
- Ilustración de cuentos: Los niños ilustran sus cuentos con dibujos, pinturas o collage.
- Grabación de cuentos: Los niños graban la narración de sus cuentos para compartirlos con otros.

3. Service Learning:

- Visita a un hogar de ancianos: Los niños comparten sus cuentos con los ancianos, leyendo o representando las historias.
- Donación de libros: Los niños recolectan libros para donar a una biblioteca o escuela de bajos recursos.
- Creación de un mural con los personajes de los cuentos: Los niños trabajan en equipo para crear un mural en la escuela o comunidad.

4. Actividades para hacer el aprendizaje visible:

- Exposición de los cuentos creados por los niños en la escuela o comunidad.
- Presentación de las narraciones de los cuentos a las familias.
- Publicación de los cuentos en un blog o página web

Atención a la diversidad

- Adaptación de las actividades para garantizar la participación de todos los niños, incluyendo aquellos con necesidades educativas especiales.
- Fomento de la colaboración entre los niños, asignando roles específicos dentro de las actividades para que todos participen activamente.
- Proporcionar apoyos adicionales y adaptaciones según sea necesario para satisfacer las necesidades individuales de los niños.

Bibliografía

- Lake, E. y Jones, I. (2017). Service Learning in the Pre-K-3 Classroom: The What, Why, and How-To Guide for Every Teacher. Routledge. ISBN: 9781575423678
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo de Educación Inicial. Quito, Ecuador. Ministerio de Educación del Ecuador.

En la Sesión 16 se utiliza la metodología denominada Service Learning (Aprendizaje-Servicio).

Sesión 17

Tema:

Promoviendo la seguridad y el bienestar emocional a través del juego y el trabajo en equipo

Objetivo:

- Fomentar el cumplimiento de protocolos y normas de seguridad, así como la capacidad de reconocer situaciones de autocuidado y peligro.
- Desarrollar habilidades sociales y de cooperación al participar en juegos grupales, siguiendo y respetando reglas y asumiendo roles que contribuyan a mantener un ambiente armónico.
- Promover la identificación y expresión de emociones y sentimientos propios y de los demás, utilizando tanto el lenguaje verbal como no verbal.

Conocimientos:

- **Seguridad personal:** Normas de seguridad en el hogar, en la escuela y en la comunidad.
- **Convivencia armónica:** Importancia de la cooperación, el respeto y la resolución de conflictos.
- **Gestión emocional:** Identificación y expresión de emociones, desarrollo de la empatía y estrategias para la autorregulación emocional.

Evaluación auténtica:

- Observar la participación activa en las actividades.
- Exponer los aprendizajes adquiridos a través del juego y el trabajo.
- Registrar las emociones y experiencias en un diario personal.
- Evaluar el impacto del juego y las actividades en el desarrollo de las competencias.

Actividades:

Exploración:

Juego libre en diferentes espacios del aula y del patio, observando las interacciones entre los niños.
Conversación en grupo sobre las experiencias de juego, las emociones sentidas y las normas de seguridad.

2. Planificación:

Lluvia de ideas para crear juegos y actividades que fomenten la seguridad, la convivencia y la gestión emocional.
Selección de los juegos y actividades, elaboración de reglas y organización de materiales.

3. Acción:

Puesta en práctica de los juegos y actividades creadas, por ejemplo:
Juego de "Simón dice" para practicar normas de seguridad.
Juego de "Construye una torre" para fomentar la cooperación.

Juego de “Adivina la emoción” para trabajar la identificación de emociones.

4. Reflexión:

Diálogo sobre las experiencias vividas durante el juego y las actividades.

Análisis del impacto del juego y las actividades en el aprendizaje y la convivencia.

Atención a la diversidad

- Adaptación de las actividades: Ofrecer diferentes opciones para realizar las actividades, teniendo en cuenta las necesidades e intereses de cada niño.
- Recursos y materiales: Brindar una variedad de materiales y recursos que se ajusten a diferentes estilos de aprendizaje.
- Espacios de aprendizaje: Crear espacios flexibles y seguros que fomenten la colaboración y la participación de todos.

Atención a la diversidad:

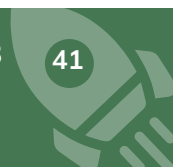
NEE: Discapacidad visual

- Actividad 5: Brindar al niño la posibilidad de participar en los juegos y actividades de forma segura y adaptada a sus necesidades, por ejemplo, utilizando juegos con sonidos o texturas diferentes.

Bibliografía

- Bredekamp, S., & Copple, C. (Eds.). (1997). Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age 8. National Association for the Education of Young Children.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). Currículo de Educación Inicial. Quito, Ecuador. Ministerio de Educación del Ecuador.

En la Sesión 17 se utiliza la metodología denominada Metodología Juego-Trabajo.



DINÁMICA DE LAS COMPETENCIAS PARA LENGUA EXTRANJERA -INGLÉS

Competency-Based Approach to Teaching English to Initial Students in the Ecuadorian Educational System

In the Ecuadorian educational system, competency-based approaches are increasingly recognized as effective methods for teaching English to children at the Initial level. This approach focuses on developing practical skills and abilities that students can apply in real-life situations, rather than solely on memorization and rote learning. Here's how competency-based teaching is implemented for young learners of English in Ecuador.

First and foremost, the curriculum is designed to align with the Common European Framework of Reference for Languages (CEFR), which provides a clear framework for language proficiency levels. The curriculum is divided into key competencies that students are expected to achieve by the end of each grade level. These competencies encompass various language skills such as listening, speaking, reading, and writing, as well as cultural understanding and communication strategies.

In the classroom, teachers employ a communicative approach, where language learning is contextualized through meaningful interactions and activities. For example, instead of simply memorizing vocabulary words, students engage in role-plays, games, and real-life scenarios where they can use the language in authentic ways. This not only enhances their language skills but also fosters creativity, critical thinking, and problem-solving abilities.

Assessment is an integral part of the competency-based approach. Rather than relying solely on traditional tests and exams, assessment is continuous and varied, focusing on both formative and summative evaluation. Teachers use a combination of observation, portfolios, projects, and performance-based tasks to gauge students' progress and proficiency in English. This holistic approach allows for a more accurate and comprehensive assessment of students' language abilities.

Furthermore, the learning environment is designed to be inclusive and supportive of all learners, including those with diverse needs and backgrounds. Teachers differentiate instruction to accommodate individual learning styles, preferences, and abilities. They provide additional support and resources for students who may require extra assistance in acquiring English language skills, ensuring that every child has the opportunity to succeed.

Cultural competence is also emphasized in English language teaching, as students are exposed to diverse cultures and perspectives from around the world. Through authentic materials, multimedia resources, and cross-cultural activities, students develop an appreciation for cultural diversity and a global mindset. This not only enriches their language learning experience but also prepares them to navigate an increasingly interconnected world.

In conclusion, the competency-based approach to teaching English to children in the Initial level of the Ecuadorian educational system is a dynamic and student-centered approach that focuses on practical language skills, cultural understanding, and inclusive environments. By fostering communication, critical thinking, and cultural competence, this approach equips students with the skills and knowledge they need to thrive in an increasingly globalized society.

Living the class in a different way

In the classroom, the development of competencies is fundamental to prepare our students for the challenges of the 21st century. Each skill acquired not only enhances academic learning but also builds a bridge to success in everyday and professional life.

Theme:

Understanding the Natural Elements: The Sun and the Moon.

Objectives:

- Identify and differentiate between the sun and the moon.
- Comprehend the concepts of temporality, particularly distinguishing between day and night.
- Associate daily actions with the concept of temporality.
- Differentiate the temporal aspects of various actions.

Knowledge:

- Basic vocabulary related to nature (sun, moon, sky, light, dark, stars)
- Basic vocabulary related to temporality (day, night, morning, afternoon, evening)
- Basic vocabulary related to daily activities (sleep, play, eat, work, etc.)

Authentic Assessment Activities to Make Learning Visible:

- Observe children's participation in activities and their ability to identify the sun and moon.
- Assess their understanding of day and night concepts through their responses in games, stories, and performances.
- Evaluate their ability to associate daily activities with specific times of day.
- Consider their socio-emotional engagement and creativity throughout the project.

Activities:

Steps of the Comprehension Project with Gamification Methodology:

Introduction: Introduce the concepts of the sun and the moon through interactive storytelling or multimedia presentations.

Exploration: Engage children in interactive activities such as sorting pictures of the sun and the moon, or observing and discussing daytime and nighttime sky phenomena.

Application: Create gamified activities where children associate daily activities with the corresponding time of day (e.g., eating breakfast in the morning, sleeping at night).

Reinforcement: Provide reinforcement through games, puzzles, or virtual simulations where children reinforce their understanding of temporality and natural elements.

Assessment: Utilize authentic assessment methods such as observation, portfolio assessment, or project presentations to evaluate children's comprehension and competency development.

DUA Activities to Promote Inclusion in the Classroom:

- **Sensory-based activities:** Include sensory elements like tactile materials or auditory cues to accommodate different learning styles and sensory needs.
- **Visual aids:** Utilize visual aids such as pictograms or visual schedules to support understanding for children with diverse learning needs.
- **Collaborative projects:** Encourage collaborative projects where children work together in groups, promoting peer learning and cooperation.
- **Individualized support:** Provide individualized support and assistance tailored to the specific needs of children with SEN, ensuring they can actively participate in all activities.

Bibliography:

- Clarke, S. et al. (2018). Gamification in Education: Breakthroughs in Research and Practice. Mehdi Khosrow-Pour, DBA.
- Way, S. y Hickton, S. (2014). Using Stories to Teach Science. Mark Allen Group.

PLANIFICAR POR COMPETENCIAS

Planificar por competencias empleando metodologías activas implica diseñar actividades y estrategias de enseñanza que promuevan la participación activa de las y los estudiantes en su propio aprendizaje. Algunos elementos fundamentales por considerar en una planificación bajo estas metodologías se describen en el formato de planificación sugerido a continuación.

Datos informativos

Definir la información del grado o curso y la temporalidad de la planificación entre otros datos que los equipos de docentes acuerden necesarios incluir.

Tema

Establecer un tópico general que integre conocimientos y motive el aprendizaje.

Objetivo

Establecer metas educativas específicas que orienten el diseño de las actividades y la evaluación del aprendizaje de forma interdisciplinaria

Conocimientos:

Establecer los contenidos conceptuales que permiten articular las áreas del conocimiento.

Evaluación auténtica:

Proporcionar retroalimentación oportuna y constructiva a los estudiantes durante el proceso de aprendizaje, tanto para reforzar sus logros como para identificar áreas de mejora.

Integrar estrategias de evaluación formativa que permitan monitorear el progreso de los estudiantes y ajustar la enseñanza según sus necesidades, así como promover la autoevaluación para que los estudiantes reflexionen sobre su propio aprendizaje y establezcan metas de mejora personal.

Actividades:

Diseñar actividades que involucren a las y los estudiantes de manera activa en la construcción de su conocimiento, tales como debates, proyectos colaborativos, resolución de problemas, juegos de roles, entre otros.

Las actividades deben proporcionar oportunidades para que los estudiantes cuestionen, analicen y reflexionen sobre la información, generando nuevas ideas y soluciones innovadoras.

Recursos:

Utilizar una variedad de recursos y materiales didácticos (textos, videos, imágenes, herramientas tecnológicas, etc.) para enriquecer las experiencias de aprendizaje y atender a las diferentes formas de aprender de las y los estudiantes.

Atención a la diversidad

Considerar las características del grupo de estudiantes, así como sus intereses, habilidades y estilos de aprendizaje, para diseñar actividades que respondan a sus necesidades específicas y promuevan la inclusión.

Bibliografía

A la hora de planificar, la bibliografía proporciona una base sólida de conocimiento, ayuda a contextualizar el tema, facilita la selección de contenidos relevantes, ofrece una variedad de perspectivas y opiniones, y permite mantenerse actualizado sobre los últimos desarrollos en el campo educativo. Exponer la bibliografía empleada para planificar permite compartir con el resto de las y los profesionales información que enriquece su continua formación.

RECOMENDACIONES PARA IMPLEMENTAR LOS ENFOQUES DEL MARCO CURRICULAR

COMPETENCIAL DE APRENDIZAJES



Recomendaciones generales para implementar el enfoque STEAM+H/CITAM

- Fomentar la colaboración entre docentes de diferentes disciplinas para desarrollar proyectos y experiencias de aprendizaje.
- Incluir actividades prácticas y proyectos que promuevan la resolución de problemas relacionados con la vida cotidiana.
- Estimular la creatividad a través de proyectos que permitan a los estudiantes expresarse artísticamente mientras aplican conceptos científicos y tecnológicos.
- Valorar y fomentar la diversidad de enfoques creativos en la resolución de problemas.
- Abordar temas como sostenibilidad, igualdad de género y derechos humanos desde una perspectiva interdisciplinaria.



Recomendaciones generales para implementar el enfoque de neuroeducación

- Adaptar las metodologías de enseñanza para abordar la diversidad de estilos de aprendizaje y necesidades individuales.
- Integrar actividades que fomenten el desarrollo emocional de los estudiantes, reconociendo su impacto en la calidad del aprendizaje.
- Promover la conexión entre el movimiento corporal, el estado de ánimo y el proceso cognitivo.
- Diseñar currículos flexibles que se adapten a las necesidades individuales de los estudiantes.
- Crear un ambiente escolar positivo que favorezca el desarrollo emocional de los estudiantes.
- Incorporar el pensamiento emocional en el currículo para cultivar la conexión entre procesos cognitivos y emocionales.



Recomendaciones generales para implementar el enfoque de interdisciplinariedad, integración e interculturalidad

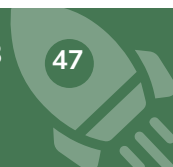
- Desarrollar actividades que promuevan una comprensión holística de la realidad, superando la fragmentación de las disciplinas.
- Ampliar los espacios de aprendizaje más allá de las aulas, facilitando interacciones con la comunidad.
- Fomentar hábitos intelectuales que motiven a los estudiantes a analizar y resolver problemas desde múltiples perspectivas.
- Propiciar el pensamiento crítico a través de proyectos educativos que trasciendan las fronteras tradicionales de las asignaturas.
- Establecer espacios de colaboración entre docentes de diferentes disciplinas para construir planes de estudio integrados.
- Fomentar la participación activa de los estudiantes en proyectos interdisciplinarios que amplíen su visión del mundo.

BIBLIOGRAFÍA

- Bajpai, T. (2023, August 7). Play, Learn, Succeed: Exploring The Impact Of Gamification On Children's Learning. eLearning Industry. <https://elearningindustry.com/play-learn-succeed-exploring-the-impact-of-gamification-on-childrens-learning>
- Bruner, J. (1983). Juego, pensamiento y lenguaje. Recuperado de: Bruner, J. (1983). Juego, pensamiento y lenguaje. Recuperado de: <https://masteratenciontemprana.org/wp-content/uploads/2019/02/juego-pensamiento-lenguaje-bruner-completo.pdf>
- Capraro, M.M., Jones, M. (2013). Interdisciplinary Stem Project-Based Learning. In: Capraro, R.M., Capraro, M.M., Morgan, J.R. (eds) STEM Project-Based Learning. SensePublishers, Rotterdam. https://doi.org/10.1007/978-94-6209-143-6_6
- Corwin, S. (2023, October 23). Introduction to Task-Based Learning (TBL). Europass Teacher Academy. <https://www.teacheracademy.eu/blog/task-based-learning/>
- Ferreiro, E. y Teberosky, A., (1989). Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño. México. Recuperado de: <https://www.aacademica.org/000-067/173.pdf>
- Fundación Argentina María Montessori (2024). Método Montessori. Recuperado de: <https://www.fundacionmontessori.org/sobre-montessori/el-metodo/>
- García, F. (2023). Jugando a clasificar. México. Recuperado de: https://ade.edugem.gob.mx/bitstream/handle/acervodigitaledu/65694/15EJN0493J_Jugando%20a%20clasificar.pdf?sequence=1
- Gardner H. (1994). Educación Artística y Desarrollo Humano. Editorial Paidós. México. Recuperado de: https://www.academia.edu/10698009/Educacion_artistica_y_desarrollo_humano
- Gardner, H. (1983). Multiple Intelligences: The Theory in Practice. Recuperado de: https://www.wtc.ie/images/pdf/Multiple_Intelligence/mi10.pdf
- Giné, C. (1996). La evaluación Psicopedagógica: Un modelo interactivo y centrado en el currículum. Primer Congreso Iberoamericano de Educación Especial.
- Guo, C. (2022, August 8). STEAM Gamification Acting As A Mechanism To Engross Students. eLearning Industry. <https://elearningindustry.com/steam-gamification-acting-as-a-mechanism-to-engross-students>
- Johnson D. et al. (1999). El aprendizaje cooperativo en el aula. Editorial Paidós. Argentina. Recuperado de: <https://www.ucm.es/data/cont/docs/1626-2019-03-15-JOHNSON%20El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf>
- Kolk, M. (2024). Developing Norms for Successful Collaboration during Project-Based Learning. (n.d.). Creative Educator. <https://creativeeducator.tech4learning.com/2018/articles/developing-norms-for-successful-collaborative-during-project-based-learning>
- Marí Mollá, Ricard (2001), Diagnóstico Pedagógico. Un modelo para la intervención psicopedagógica, Barcelona: Edit. Ariel.
- Miller, A. (2015, July 9). Supporting ELLs in PBL Projects. Edutopia. <https://www.edutopia.org/blog/supporting-ells-in-pbl-projects-andrew-miller>
- Ministerio de Educación del Ecuador (2016) Currículo de Preparatoria. Recuperado de: <https://educacion.gob.ec/curriculo-preparatoria/>
- Ministerio de Educación del Ecuador (2016) Guía de Implementación del Currículo Integrador Subnivel Preparatoria. Recuperado de: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/down->

loads/2017/02/Guia-de-implementacion-del-Curriculo-Integrador.pdf

- Ministerio de Educación del Ecuador (2016) Me cuentas un cuento. Recuperado de: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/09/cuentos/Me_cuentas_un_cuento.pdf
- Ministerio de Educación del Ecuador (2023) Lineamientos para la evaluación diagnóstica de aspectos socioemocionales en el contexto educativo.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2020). Guía para la Inclusión a través del juego. Recuperado de: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/10/GUIA-INCLUSION-JUEGO.pdf>
- Ministerio de Educación, (2018). Nuestras Propias Historias. Leyendas y Tradiciones I. Ecuador. Recuperado de: https://recursos.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/2022/juntos_lee-mos/nuestras-propias-historias/TOMO-1-CUENTOS-LEYENDAS-Y-TRADICIONES-PARTE-1.pdf
- Ministerio de Inclusión Económica y Social, (2018). Guía para la solución de conflictos. Ecuador. Recuperado de: https://www.inclusion.gob.ec/wp-content/uploads/2018/12/borrador_de_guia_para_soluci%C3%B3n_de_conflictos0950374001540215605.pdf
- OCDE, OIE-UNESCO, UNICEF. (2016). La naturaleza del aprendizaje: Usando la investigación para inspirar la práctica. Panamá. Recuperado de: https://panorama.oei.org.ar/_dev/wp-content/uploads/2017/09/UNICEF_UNESCO_OECD_Naturaleza_Aprendizaje_.pdf
- Parker, R. (2019, December 18). Using Project-Based Learning in the Classroom - LD@school. LD@School. <https://www.ldatschool.ca/project-based-learning/>
- Pyle A. (2018). Aprendizaje Basado en el Juego. Canadá. Recuperado de: <https://www.encyclopedia-infantes.com/pdf/complet/aprendizaje-basado-en-el-juego>
- Rivero, V. (2023, January 3). How Can Gamification Help Children Learn? EdTech Digest. <https://www.edtechdigest.com/2023/01/04/how-can-gamification-help-children-learn/>
- Rodríguez S. (2021). El valor de aprender en la naturaleza. Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/50475/TFG-L3026.pdf?sequence=1>
- Spencer, J. (2021, November 1). Seven Ways to Boost Collaboration in P.B.L. John Spencer. <https://spencerauthor.com/seven-ways-boost-collaboration-p-b-l/>
- Stone M. (1999). Enseñanza para la comprensión. Vinculación entre la investigación y la práctica. Editorial Paidós. Buenos Aires. Recuperado de: https://www.academia.edu/36320766/La_Ense%C3%B1anza_para_la_Comprensi%C3%B3n
- Training, C. (2023, May 4). How can you foster collaboration and competition among learners in gamified online courses? www.linkedin.com. <https://www.linkedin.com/advice/1/how-can-you-foster-collaboration-competition>
- UNESCO 2023. Transformar-nos Marco para la transformación educativa basado en el aprendizaje socioemocional en América Latina y el Caribe.
- Verner, S. (2023, July 31). How to Teach English to Children: 9 Powerful Strategies for Impressive Results. FluentU English Educator Blog. <https://www.fluentu.com/blog/educator-english/how-to-teach-english-to-children/>



Anexo1: Metodologías activas

Metodología: APRENDIZAJE BASADO EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS		
Definición	Utilidad	
El Aprendizaje Basado en la Resolución de Problemas (ABPR) es una metodología que fomenta el aprendizaje activo y significativo a través de la resolución de problemas reales o ficticios, según Savery y Duffy (1995).	• Mejora el rendimiento académico: Los estudiantes que participan en ABPR suelen obtener mejores resultados académicos que los estudiantes que no participan. • Desarrolla habilidades de pensamiento crítico: El ABPR ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades de pensamiento crítico, como la resolución de problemas y la toma de decisiones. • Fomenta la autonomía: El ABPR ayuda a los estudiantes a desarrollar su autonomía y a aprender a aprender por sí mismos.	
Secuencia didáctica		
¿Qué hacer antes? / Rol del docente	¿Qué hacer durante? / Rol del docente	¿Qué hacer después? / Rol del docente
Establecer un problema o desafío que los estudiantes resolverán. Reunir los recursos necesarios. Organizar el espacio de aprendizaje.	Presentar el problema o desafío a los estudiantes. Brindar apoyo a los estudiantes a medida que trabajan en la solución. Fomentar el pensamiento crítico y la resolución de problemas en los estudiantes.	Reflexionar sobre el problema o desafío con los estudiantes. Evaluar la resolución del problema.
Recomendaciones Generales para el desarrollo de aprendizajes fundacionales y competencias transversales.		
Para desarrollar aprendizajes Lógico-Matemáticos: • Diseñe un entorno de aprendizaje que presente problemas matemáticos de la vida cotidiana de los niños, estimulando su curiosidad y deseo de resolver situaciones reales. • Introduzca juegos de construcción y rompecabezas que planteen desafíos lógicos, fomentando la resolución de problemas a través de la experimentación. • Formula preguntas abiertas que inciten a las y los niños a pensar críticamente y a buscar soluciones, promoviendo la expresión de ideas y el razonamiento lógico. Para desarrollar aprendizajes comunicativos-lingüísticos: • Utilice historias interactivas que presenten problemas para que los niños participen en la narración, formulen soluciones y desarrollen habilidades comunicativas. • Fomente el diálogo y la discusión entre los niños durante la resolución de problemas. Estimule la expresión oral de ideas, el intercambio de opiniones y la escucha activa.		

- Introduzca la práctica de registrar visualmente y por escrito las soluciones propuestas por los niños, fortaleciendo las habilidades de comunicación escrita y gráfica.

Para desarrollar aprendizajes Socioemocionales:

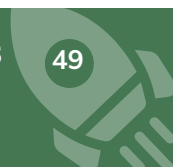
- Plantee problemas que involucren situaciones socioemocionales, permitiendo a los niños explorar y reflexionar sobre sus propias emociones y las de los demás.
- Organice actividades de resolución de problemas que fomenten el trabajo colaborativo, promoviendo la colaboración, la empatía y el apoyo mutuo entre los niños.
- Celebre los logros de las y los niños durante la resolución de problemas el proceso y el esfuerzo involucrado, fortaleciendo la autoestima.
- Aplique estrategias para manejar la frustración cuando se enfrentan a problemas difíciles, promoviendo la perseverancia y la resiliencia emocional.

Orientaciones para el trabajo colaborativo

- Organice a las y los niños en pequeños grupos para fomentar la colaboración.
- Presente problemas que sean adecuados para la edad y el nivel de desarrollo de los niños, asegurándose de que las situaciones desafiantes sean accesibles y estimulantes.
- Introduzca la rotación de roles dentro de los grupos para que cada niño tenga la oportunidad de asumir diferentes funciones.
- Proporcione instrucciones claras y sencillas sobre cómo abordar el problema.
- Anime a los niños a expresar sus ideas, preguntas y soluciones de manera abierta.
- Observe activamente el trabajo de cada grupo, interviniendo de manera positiva cuando sea necesario. Ofrece apoyo, aclara dudas y estimula la reflexión.
- Proporcione materiales concretos que fomenten la colaboración.
- Promueva un ambiente donde se sientan cómodos compartiendo ideas y apoyándose entre sí durante la resolución de problemas.
- Cree un ambiente donde se fomente la confianza y el respeto mutuo. Un entorno positivo facilita la colaboración y el compartir ideas sin temor al juicio.

Orientaciones para el trabajo mediado con tecnología

- Busque actividades interactivas y lúdicas que involucren la resolución de problemas.
- Introduzca aplicaciones de rompecabezas que fomenten la lógica y la coordinación mano-ojo.
- Utilice recursos narrativos interactivos que presenten problemas a resolver.
- Incorpore herramientas de dibujo interactivo que permitan a los niños expresar visualmente sus soluciones.



Anexo2: Methodology

Below, you will find an example of one of the active methodologies and strategies for the active teaching process, collaborative learning techniques, use of educational technology, demonstrations, debates, projects, among others, with a CITAM+H approach for the Preschool level

Methodology: GAMIFICATION

Definition

Gamification incorporates game design elements into non-playful situations to influence behavior and motivate students. It encompasses an attitude, learning strategy, and movement, transitioning from design principles, processes, and systems that engage and influence individuals, groups, and communities. Ultimately, gamification utilizes game-based mechanics, aesthetics, and thinking to effectively engage, motivate, facilitate learning, and address problem-solving.

Use

Incorporating games into the classroom can be an effective way to teach English. Gamification can improve learning outcomes by helping students retain information more easily, leading to higher test scores. Gamification offers real-time feedback, allowing students to track their progress and adjust their learning strategies accordingly. Despite the close association between games and technology, the absence of technological resources should not hinder creativity in incorporating games into the classroom

Teaching Sequence – True Beginners - Initial and Preparatory

What to do before? / Teacher's role.

Set clear learning objectives and outcomes for the gamified activity. Introduce the game mechanics, rules, and expectations to the students. Provide any necessary background information or resources to prepare students for the activity.

What to do during the activity? / Teacher's role.

Engage students in the gamified activity, ensuring that they understand the rules and objectives. Provide support and guidance as needed and monitor student progress and engagement. Encourage collaboration, critical thinking, and problem-solving skills throughout the activity.

What to do after the activity? / Teacher's role.

Discuss the activity with your students, talking about what went well, any challenges they faced, and what they learned. Go over the main things they were supposed to learn and achieve and see how well they did. Give feedback and encourage them to think about how the activity connects to what they're learning overall.

General Recommendations (development of foundational learning and cross-cutting competencies)

Make sure you know what you want students to learn from the game. This will help connect the game to what they're supposed to be learning in class.

Connect with what you're teaching, the game should fit with what you're already teaching in class. Use game elements to make the material more interesting and help students learn better.

During the game, be there to help students understand the rules and what they're supposed to do. This way, they can get the most out of the activity.

Give students feedback. This helps them see how well they did and what they can do better next time. It also helps them use what they learned in future activities.

Think About Fairness: Games can sometimes bring up fairness issues. Make sure to think about and deal with any problems, so the game is fair and respects all students.

Games like Hangman, Pictionary, and Bingo can be adapted to teach English vocabulary and grammar.

Guidelines for Collaborative Work

Give them shared goals.

Choose appropriate games and game elements.

Balance collaboration and competition, students like to win and sometimes it can be uncomfortable in the class environment, for this reason you should consider finding or designing games that let them work together, as well as letting them sometimes compete against each other.

Guidelines for Technology-Mediated Work

There are numerous free online games related to English available on the web. Nevertheless, it is important to consider that they need to be suitable for preschool students, then it is important to consider the use of:

Educational Apps for Preschoolers: Choose age-appropriate educational apps that offer interactive games focusing on foundational skills like letters, numbers, shapes, and colors.

Interactive Whiteboard Games: Utilize interactive whiteboards with touch capabilities to engage children in group activities and games. Platforms like SMART Learning Suite or interactive whiteboard apps provide interactive learning experiences.

Toolbox with STEAHM (CITAM+H) Approach, Neuroeducation, Interdisciplinarity

When incorporating gamification into preschool classes, it's essential to consider tools that align with the developmental needs of young children. Design games that bridge multiple disciplines, fostering interdisciplinary connections. Activities can, for instance, integrate math concepts into storytelling or encourage artistic expression in the context of science projects.

Here are some important tools for gamifying preschool education:

Hands-On Learning Materials: Include tangible, hands-on materials such as building blocks, puzzles, or flashcards that transform learning into a playful experience which integrates the tactile benefits of traditional learning tools with the engagement of gamification.

Music and Movement Games:

Incorporate music and movement games that promote physical activity while reinforcing learning concepts. Games like "freeze dance" with educational prompts can be both fun and educational. This game can be used as a warm-up to engage students' attention. Utilize music and movement games to support cognitive development. Activities that involve rhythm and coordination contribute to neuroeducational principles while incorporating elements of the arts.

Outdoor Learning Tools:

Consider tools for outdoor learning that turn the natural environment into a playful educational space. For instance, scavenger hunts or nature-based exploration activities.

Remember to maintain a balance between technology-based tools and hands-on, real-world experiences to create a well-rounded and developmentally appropriate gamified learning environment for preschoolers. Take STEAM+H learning outdoors through nature-based activities and games. Children can explore scientific concepts in nature, engage in math-related scavenger hunts, or create art inspired by the environment.

All these techniques are useful for developing competencies in young students by activating curiosity and motivating critical thinking, respecting students' own rhythm, creating a good learning environment through collaboration and playing, and relating English to their immediate reality.

Teaching Strategies for the Development of Key Competencies and Interdisciplinary Work.

English plays a pivotal role in fostering the holistic growth of students by concentrating on competencies related to the development of foundational learning and socio-emotional support strategies.

Comprehensive teaching strategies for cultivating foundational and cross-cutting competencies across chosen fields and subjects, showcasing interdisciplinary work, encompass:

Interdisciplinary Approach:

Integrate diverse subjects and fields to offer students a comprehensive learning experience. This approach enables them to recognize connections between various areas of study, fostering a more extensive skill set.

Real-World Examples:

Utilize real-world examples and case studies to elucidate concepts and skills. By demonstrating the practical applications of learning, students can better relate their studies to tangible experiences.

Cross-Cutting Skills:

Prioritize the cultivation of cross-cutting skills, including critical thinking, teamwork, problem-solving, and collaboration with diverse peers. These skills are indispensable for success across a spectrum of fields and subjects.

Collaborative Projects:

Foster group work and collaboration to facilitate mutual learning among students. This encourages the development of vital skills such as effective communication, negotiation, and empathy.

Rubrics and Assessment Tools:

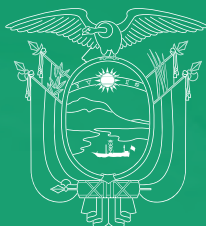
Employ rubrics and assessment tools to gauge students' advancements in different competencies. This approach not only aids students in recognizing their strengths and areas for improvement but also provides educators with valuable insights for future planning and instruction.

Reflection and Self-Assessment:

Cultivate a culture of regular reflection and self-assessment among students. This practice enables them to evaluate their own learning, identify areas for enhancement, and develop a growth mindset conducive to continuous improvement.

ecuador

e



REPÚBLICA
DEL ECUADOR



@MinisterioEducacionEcuador



@Educacion_Ec

www.educacion.gob.ec