

INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL MONTEARRICO

PROGRAMA DE LICENCIATURA



MEJORA DE NUESTRA PRÁCTICA PEDAGÓGICA A TRAVÉS DE LA APLICACIÓN DEL ENFOQUE “COMPRESIÓN POR DISEÑO” PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL ÁREA DE CIENCIA Y AMBIENTE EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR INGENIERIA DEL DISTRITO DE SAN JUAN DE MIRAFLORES – UGEL 01.

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

Cynthia Luz, Cuzcano de la Cruz

Rosmery Zarella, Díaz Linares

Lina Guadalupe, Medina Caceres

Cecilia Natalhy, Narváez Paz

Giovanna, Quichca Caqui

Miriam Esther, Vargas Cueva

Lima – Perú

2014

Agradecimientos y Dedicatoria

Queremos manifestar nuestro agradecimiento a la Lic. Elena Vizurraga, docente del Programa de Bachillerato, por haber compartido sus conocimientos sobre el enfoque “Comprensión por Diseño”, hecho que motivó nuestro trabajo de investigación. Además, por su apoyo y capacidad para guiar nuestras ideas que ha sido un aporte invaluable, no solamente en el desarrollo de esta tesis, sino también en nuestra formación como investigadoras.

A las profesoras Patricia Barragán y Roxana Valdivieso por su asesoría en la validación del instrumento: Lista de Cotejo para la Observación del Docente y otros aportes brindados.

A Carla Valzania, Directora de la Institución Educativa Particular “Ingeniería” del distrito de San Juan de Miraflores, por permitirnos la aplicación de nuestro trabajo de investigación en el aula “amarilla” con niños de 5 años.

Asimismo dedicamos este trabajo de investigación a Dios que nos da la oportunidad de vivir.

A nuestras familias, por haber estado con nosotras en todo momento, por creer en nosotras y apoyar nuestro esfuerzo.

A nosotras, por nuestra perseverancia que dio como fruto el presente trabajo.

Grupo Investigador

Índice

Introducción

I. FUNDAMENTACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA	
1. Características de la práctica pedagógica.....	8
2. Planteamiento del Problema.....	7
II. SUSTENTO TEÓRICO	
1. Características de los estudiantes.....	9
1.1. Conductas motoras.....	9
1.2. Destrezas.....	10
1.3. Sensopercepción.....	10
1.4. Lenguaje.....	13
1.4.1. Nivel fonológico.....	13
1.4.2. Nivel semántico.....	13
1.4.3. Nivel sintáctico.....	14
1.4.4. Nivel de interiorización.....	14
1.4.5. Nivel pragmático.....	15
1.5. Desarrollo conceptual.....	15
1.6. Aspecto psicosocial.....	16
2. Aprendizaje Significativo	16
2.1. Características del Aprendizaje Significativo.	17
2.2. Condiciones del Aprendizaje Significativo	18
2.3. Evaluación del Aprendizaje Significativo	19
2.4. Aprendizaje Significativo en el área de Ciencia	19
3. Propuesta de mejora	21
3.1. Enfoque: Comprensión por Diseño.....	21
3.1.1. El empleo de preguntas esenciales en la enseñanza... ..	23
3.1.2. Las seis facetas como herramientas de enseñanza....	24
3.1.2.1. Explicar:.....	24
3.1.2.2. Interpretar:.....	24
3.1.2.3. Aplicar:.....	24
3.1.2.4. Dar su perspectiva:.....	24

3.1.2.5.	Sentir empatía:.....	24
3.1.2.6.	Tener conocimiento de sí mismo.....	24
3.1.3.	Modelo Whereto.....	26
3.1.3.1.	What.....	27
3.1.3.2.	Hook.....	27
3.1.3.3.	Equip.....	28
3.1.3.4.	Rethink.....	28
3.1.3.5.	Evaluate.....	29
3.1.3.6.	Taylor.....	29
3.1.3.7.	To Organize.....	30
3.2.	Diseño Invertido	
3.2.1	Etapas del Diseño Invertido.....	31
3.2.1.1	Etapa 1: Resultados esperados.....	32
3.2.1.2	Etapa 2: Evidencia aceptable.....	33
3.2.1.3	Etapa 3: Plan de aprendizaje.....	35
4.	Estrategias y Técnicas de Evaluación.....	36
4.1.	Rutinas de pensamiento.....	36
4.2.	Tarea de desempeño.....	38
4.3.	Rúbricas.....	38
4.4.	Continuos.....	39
4.5.	Escalera de metacognición.....	39
III.	METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN	
1.	Enfoque y tipo de Investigación	40
1.1.	Enfoque de investigación.....	40
1.2.	Tipo de investigación.....	40
2.	Objetivos.....	41
2.1.	Objetivo General.....	41
2.2.	Objetivos Específicos.....	41
3.	Hipótesis de acción.....	41
4.	Beneficiarios del cambio	42
4.1.	Beneficiarios Directos	42

4.2.Beneficiarios Indirectos.....	42
5. Instrumentos.....	42
5.1.Lista de cotejo	42
5.2.Diario de Campo	43
5.3.Registro etnográfico.	44
5.4.Rutinas de pensamiento.....	44

IV. PLAN DE ACCIÓN

1. Fundamentación.....	45
2. Matriz de Acciones.....	49
3. Matriz de evaluación	52
4. Presentación de la práctica mejorada	53

Referencias

1. Árbol de problemas
2. Árbol de objetivos
3. Lista de cotejo de sesiones
4. Lista de cotejo de cotejo de técnicas e instrumentos de evaluación
5. Lista de cotejo de observación para el docente

Índice de Tablas

Tabla 1. <i>Resultado de los diarios de campo</i>	190
Tabla 2. <i>Resultado de los registros etnográficos</i>	197
Tabla 3. <i>Resultado de las listas de cotejo observación al docente</i>	204
Tabla 4. <i>Resultado de los registros etnográficos</i>	197
Tabla 5. <i>Resultado de las listas de cotejo observación al docente</i>	204

Índice de Figuras

<i>Figura 1.</i> Esquema de las facetas de la comprensión en una unidad didáctica.....	26
<i>Figura 2.</i> Clasificación de prioridades curriculares.....	33

Introducción

Este proyecto de investigación surge de la necesidad de mejorar nuestra práctica pedagógica, a partir de una reflexión con profundidad en la cual visualizamos el poco interés en el logro de los aprendizajes.

Los aprendizajes juegan un rol importante hoy en día, ya que los niños se desenvuelven en un mundo cambiante que les exige ser creativos, independientes, reflexivos, empáticos, capaces de aportar ideas, trabajar en equipo y solucionar problemas.

Por ello, proponemos aplicar el enfoque “Comprensión por Diseño” que busca lograr estas habilidades y actitudes necesarias para su vida diaria.

La presente investigación tiene por título Aplicación del enfoque “Comprensión por Diseño” para desarrollar el aprendizaje significativo en el área de ciencia y ambiente en los niños de 5 años de la I.E.P Ingeniería del distrito de San Juan de Miraflores.

Nuestro objetivo es mejorar nuestra práctica pedagógica a través de la aplicación de este enfoque.

Nuestras hipótesis de acción abarcan la planificación de sesiones de aprendizaje, la adaptación de técnicas e instrumentos de evaluación para el recojo de evidencias y la aplicación del enfoque “Comprensión por Diseño”.

El presente trabajo se desarrolla bajo un enfoque cualitativo, porque se basa en métodos de recolección de datos sin medición numérica, como las descripciones y las observaciones” (Hernández, 2003, pág. 5)

Es de tipo investigación acción, porque a partir de los diarios de campo se hace la reflexión sobre el trabajo con los niños encontrando fortalezas y debilidades que busca mejorar la práctica pedagógica.

La presente investigación consta de 5 apartados:

El primer apartado hace referencia a la fundamentación y justificación del problema donde encontramos la caracterización de la práctica pedagógica y el planteamiento del problema.

El segundo apartado trata sobre el sustento teórico que incluye las características de los estudiantes, niños y niñas de cinco años, teorías sobre el problema y la propuesta de mejora.

El tercer apartado da a conocer la metodología de la investigación. La cual está referida por el enfoque y tipo de investigación, los objetivos de la investigación, las hipótesis de acción, los beneficiarios del cambio y los instrumentos a utilizar en el desarrollo de la propuesta.

El cuarto apartado desarrolla el plan de acción donde se detalla la fundamentación de la propuesta, la matriz de acciones, matriz de evaluación y la presentación de la práctica mejorada.

El quinto apartado menciona la discusión de los resultados, la cual está constituida por el procesamiento de la información como los diarios de campo, registros etnográficos, lista de cotejo, rutinas de pensamiento, además de la reflexión crítica que incluye la triangulación y la reflexión sobre la práctica pedagógica.

Esta investigación es trascendental porque sus resultados permitirán contribuir al desarrollo del nuevo enfoque pedagógico a favor de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa materia de estudio, además presenta y valida nuevas estrategias didácticas para que las docentes cuenten con técnicas e instrumentos novedosos que generen mayor atención y motivación.

I. Fundamentación y Justificación del problema

1. Caracterización de la Práctica Pedagógica

Nuestra práctica pedagógica se desarrolla en el distrito de San Juan de Miraflores, en la Zona D, la cual limita al norte con el Distrito de Santiago de Surco y el Distrito de La Molina, al este con el Distrito de Villa María del Triunfo, al sur con el Distrito de Villa El Salvador y al oeste con el Distrito de Chorrillos.

El inicio del distrito se da el 24 de Diciembre de 1954 en la víspera de Noche Buena, cuando varios miles de familias de escasos recursos económicos comenzaron a instalar sus esteras en las entonces deshabitadas Pampas de San Juan.

...el problema de los desplazamientos humanos de las zonas rurales hacia las ciudades, tiene varias causas; pero entre las principales se encuentran la búsqueda de mejores niveles de vida, la desocupación en el medio agropecuario y la presión demográfica (...) Este abandono del medio rural tiene como principales partidarios a millares de jóvenes que van hacia las grandes ciudades a conformar lo que después se llamaría Ciudad de Dios en clara alusión a la significativa fecha en que se inicia esta invasión. Al día siguiente estos arenales aparecieron con miles de precarias viviendas construidas de madera, esteras y cartón. (Chang, 1973, p. 16)

Recuperado de <http://wwwsanjuandemirafloreshistoria.blogspot.com/2008/11/la-invasion-de-la-ciudad-de-dios.html>

Estas familias dejaron atrás sus tierras, buscando realizar el sueño de la casa propia y oportunidades para desarrollarse en la capital.

Al poco tiempo y ante la necesidad de consolidar sus posesiones se da origen a la denominada "Asociación de Pobladores Unidos de Ciudad de Dios", el nacimiento de esta organización se produjo el 9 de Setiembre de 1956, transcurridos cuatro años después desde la fecha de la invasión en 1952.

Durante el primer Gobierno de Fernando Belaunde se crea nuestro Distrito de San Juan de Miraflores por Ley 15382 del 12 de Enero de 1965, en base a los Centros Poblados de Ciudad de Dios, Pamplona Alta, Pamplona Baja y la Urb. San Juan, teniéndose por Capital del Distrito a Ciudad de Dios. El primer Alcalde del Distrito fue el señor Miguel Campos Hormaza.

Recuperado de <http://wwwsanjuandemirafloreshistoria.blogspot.com/2008/11/la-invasion-de-la-ciudad-de-dios.html>

Esta zona comenzó a urbanizarse gracias al Fondo Nacional de Salud y Bienestar Social, quien continuaría y construiría las actuales viviendas, adjudicando parte de ellos a los originales invasores y otra parte a familias que fueron reubicados y procedían de la Victoria y Barranco principalmente. Luego alrededor de los primeros años del 60, se construyó la urbanización San Juan. La Junta Nacional de la Vivienda termina las obras de urbanización y entregó los lotes a grupos de familias los cuales en forma organizada y con préstamos recibidos construyeron sus viviendas.

La historia de San Juan de Miraflores forma parte de las invasiones urbanas más importantes del Sur de Lima.

En las décadas del 50 se pobló Ciudad de Dios en la margen izquierda de la antigua carretera a Atocongo. En las décadas del 60 y 70 se pobló Pamplona, en los años 80 Pampas de San Juan, María Auxiliadora y Panamericana Sur. Finalmente en los años 90 fueron ocupados de manera desordenada y sin planificación alguna los últimos espacios urbanos, como la zona denominada La Nueva Rinconada, que abarca las partes más altas de los cerros de Pamplona Alta (Chancherías) que constituye una de las zonas de mayor pobreza y difícil acceso en el Distrito.

En los últimos años de la década de los 90 se invade la zona denominada Nueva Rinconada que abarca las partes más altas de los cerros de Pamplona Alta (Chancherías) y que constituye una de las zonas de mayor pobreza y de más difícil acceso en el Distrito.

San Juan de Miraflores se caracteriza por tener una extensión de 23,98 km² y una población estimada superior a los 365,000 habitantes. Se encuentra conformada por los sectores de Pamplona Baja, Pamplona Alta. Urbanización Arenal San Juan, San Juanito, Urbanización San Juan (Zonas A, B, C, D y E) y otros 20 Pueblos Jóvenes.

La localidad cuenta con un moderno Palacio Municipal, Plaza de Armas, y más de 30 instituciones educativas privadas y públicas, organizaciones sociales y comunales en las que destacan: los comedores populares, vaso de leche, instituciones deportivas, entre otros.

San Juan de Miraflores era una zona de desarrollo agropecuario, especialmente las partes planas, tenía como punto central de convergencia la vieja Casa Hacienda “San Juan” que se remonta a la época de la Colonia. Alrededor de la cual se aglutinaban pequeños grupos de viviendas bastantes dispersos.

Las actividades económicas que se desarrollan hoy en día son en su mayoría de comercio, cuenta con bancos, entidades financieras, Centros Comerciales, así como el Mercado Ciudad de Dios, centro de abasto para el distrito. Las cuales generan fuentes de trabajo para los pobladores del distrito.

En el año 2012 el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) informó que el Distrito de San Juan de Miraflores tiene un 34% de adolescentes y jóvenes entre las edades de 12 a 29 años; que están involucrados en la drogadicción, pandillaje, el alcoholismo; por ello, la Municipalidad organiza conciertos en parques, plazas y diversos espacios públicos para estimular el desarrollo personal de la comunidad y familias del distrito.

Nuestro proyecto se enfoca en la Zona D de San Juan de Miraflores, en la Institución Educativa Ingeniería - UGEL 01, forma parte del Consorcio Educativo Ingeniería, que ofrece sus servicios hace trece años en el mercado educativo; en el distrito de San Juan de Miraflores se iniciaron las labores en Marzo del 2007, contando con poco alumnado que con el transcurso de los años se ha ido incrementando favorablemente. Se encuentra ubicada en la zona D, en la Av. Billinghamurst N° 609 del distrito de San Juan de Miraflores. Tiene 6 años brindando servicios educativos en los niveles de Inicial, Primaria y Secundaria, atendiendo actualmente a una población de 351 estudiantes.

La institución Ingeniería presenta una larga trayectoria en el sistema pre – universitario, cuenta con una plana de docentes calificados que ha formado estudiantes que han logrado un ingreso masivo a la universidad, además, de libros acorde a las exigencias del Ministerio de Educación. Obtuvieron el premio “Gran Líder” de la Municipalidad de Lima el año 2007. Su infraestructura es limitada para las labores educativas, debido a que el local es alquilado, cuenta con 4 pisos en los cuales se encuentran los niveles de Inicial y Secundaria, tiene 7 aulas, un patio regular y servicios higiénicos para cada nivel, Dirección, oficina de Psicología, sala de cómputo, oficina de secretaria, cafetín y almacenes.

En el nivel Inicial, se cuenta con dos aulas para las edades de 4 y 5 años, que son reducidas para el normal desarrollo de actividades.

La Institución Educativa se caracteriza por una enseñanza que tiene como principal fin el logro de conocimientos. Ejercen la docencia en los tres niveles, 30 profesores

distribuidos en las diferentes áreas curriculares. Desde hace 5 años una de las integrantes de nuestro equipo investigador ejerce la docencia en esta reconocida Institución Educativa, desempeñándose como docente de Educación Inicial.

El aula seleccionada para llevar a cabo el levantamiento del diagnóstico es el aula de 5 años del nivel inicial, la cual está conformada por 9 niños y 3 niñas de la edad referida.

El grupo de estudiantes se caracteriza por ser muy activo, alegre, dinámico y participativo sin dejar de lado que algunos niños presentan dificultades de aprendizaje y problemas conductuales, originando diferencias en el cumplimiento de las actividades.

La mayoría de niños procede de hogares jóvenes, con padres permisivos, originando el limitado manejo de reglas en el hogar. Hecho que se evidencia en el aula con el cumplimiento de las normas por parte de los niños, dificultando un acompañamiento adecuado y oportuno que se visualice en una mejora de conducta.

En la labor diaria se ha encontrado potencialidades y limitaciones en cuanto al diseño, planificación de sesiones, manejo de recursos y materiales acordes a la edad del niño y a su necesidad de exploración y manipulación para lograr el aprendizaje, además de una evaluación que permita un seguimiento constante en el proceso de construcción del nuevo saber y evidenciar el logro del aprendizaje, todo esto dificulta el desarrollo de algunas capacidades en los estudiantes.

Si bien existen muchos campos de atención y problematización de nuestra práctica pedagógica, hay un aspecto que ha despertado nuestro interés y reflexión, como es el limitado uso de instrumentos para el recojo de evidencias de los estudiantes, durante el desarrollo de sesiones de aprendizaje en las diversas áreas.

Cabe mencionar que otro aspecto a mejorar es el diseño de sesiones, con mayor motivación, rompiendo el esquema tradicional y donde el estudiante se convierta en el actor principal de la construcción de su propio aprendizaje, resaltando ideas significativas que perduren a lo largo de su vida.

2. Planteamiento del Problema

La reflexión sobre nuestra práctica pedagógica sustentada por diversos instrumentos como el diario de campo, análisis FODA, grupo de discusión, y otros, así como nuestra preocupación por desarrollar en los niños la conciencia ambiental, considerada como la “habilidad de relacionarse con la naturaleza desarrollando valores ambientales al conocer y cuidar nuestro entorno para poder disfrutarlo ahora y mañana” Recuperado de http://www.ambienteplastico.com/artman/publish/article_721.php; son aspectos que nos hicieron visualizar algunas debilidades en nuestra tarea pedagógica como son:

- Programación de sesiones de aprendizaje tradicionales y poco significativas.
- Carencia de recursos y materiales durante las sesiones de aprendizajes.
- Inadecuada distribución del tiempo para el desarrollo de las sesiones diseñadas.
- No se hace el debido acompañamiento al proceso del aprendizaje del niño.
- No se aplica instrumentos para la evaluación de los estudiantes que evidencien el logro de los aprendizajes.

Frente a esta situación consideramos importante mejorar nuestra práctica pedagógica en el área de Ciencia y Ambiente creando condiciones necesarias para que los niños puedan lograr sus aprendizajes aplicando el enfoque “Comprensión por Diseño”, el mismo que propone “pensar primero en los aprendizajes esperados y las evidencias de los mismos antes que en las actividades y experiencias que realizaremos en el aula” (Mc Tighe y Wiggins)

Así mismo buscamos priorizar las grandes ideas del área que serán el eje del aprendizaje, conectando y organizando los hechos con las habilidades y las experiencias de los niños.

Nuestra práctica pedagógica busca mejorar la planificación y ejecución de las sesiones de aprendizaje, bajo el enfoque “Comprensión por diseño” ofreciendo al niño una oportunidad de lograr sus aprendizajes en el área de Ciencia y Ambiente. Para ello es necesario recoger evidencias de sus avances usando una variedad de técnicas e instrumentos de evaluación, teniendo en cuenta las características, necesidades, intereses y saberes previos que traen los niños.

Por lo mismo, nos interesa revisar diversas fuentes que nos ayuden a aplicar adecuadamente este enfoque durante la planificación y desarrollo de las sesiones de aprendizaje, de esta manera mejorar nuestra práctica pedagógica, enfocándonos en el logro de los aprendizajes y en el proceso de la enseñanza e identificando los resultados esperados y determinando las evidencias.

Nuestra propuesta consiste en aplicar el enfoque “Comprensión por Diseño” para el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de Ciencia y Ambiente en los niños y niñas de 5 años de la I.E. Ingeniería del distrito de San Juan de Miraflores.

Ante lo expuesto planteamos la formulación del problema de la siguiente manera:

¿Cómo puedo aplicar el enfoque “Comprensión por Diseño” para desarrollar el aprendizaje significativo en el área de Ciencia y Ambiente en los niños y niñas de 05 años de la I.E.P. Ingeniería del distrito de San Juan de Miraflores?

II. Sustento Teórico

1. Características de los Estudiantes

Los niños desde que nacen poseen unas potencialidades cognitivas dispuestas a desarrollar; el desarrollo de las capacidades dependerá del tipo y del modo de interacción que mantengan con el medio ambiente.

Numerosas teorías han tratado de comprender y estudiar el modo por el que el ser humano adquiere conductas nuevas, cómo se produce el desarrollo cognitivo y qué factores son los más favorables para este proceso.

Considerando esto, hemos tomado en cuenta las características relevantes en el desarrollo del niño de cinco años, teniendo como referencia “El Libro de la Maestra de Preescolar”, que considera habilidades y destrezas que debe desarrollar el niño en esta edad.

1.1. Conductas motoras.

- Realiza Romberg sensibilizado
- Realiza oposición y aposición con ambas manos.
- Con ojo abiertos y cerrados en forma secuencial y simultánea.
- Inicia discriminación de derecha-izquierda en él mismo.
- Hace gestos ante el espejo.
- Mantiene la postura.
- Salta como conejo.
- Camina con un objeto sobre la cabeza.
- Lleva un vaso de agua, sin derramarlo.
- Hace volantines hacia delante en una colchoneta.
- Salta alternadamente sobre uno y otro pie.
- Trepa, reptar, salta, sin impulso, por encima de una cuerda colocada a 20 cm del suelo.
- Realiza juego de tren, hileras y carros.
- Camina sobre una barra de equilibrio.
- Imita pasos de baile.

- Se moviliza con gran facilidad independientemente.
- Hace nudos con cordones.
- Se mantiene en la punta de los pies por 10 segundos, con ojos abiertos, brazos a lo largo del cuerpo, pies y piernas juntas.
- Se balancea en la punta de los pies y en un solo pie por 10 segundos.
- Utiliza patines y patineta.
- Tiene dominancia lateral definida.
- Recorta y pega papel en línea recta.
- Realiza trazos de figuras en el aire, con demostración.
- Maneja correctamente las tijeras.
- Modela bolas y formas cilíndricas con plastilina.
- Realiza movimientos interóseos.
- Ejecuta pronosupinación con ambas manos, con ojos abiertos y cerrados.
- Señala y nombra todas las partes gruesas y finas del cuerpo, expresando su funcionalidad.
- Realiza ejercicios gráficos con ritmos lentos y rápidos.
- No debe presentar sincinecias imitativas o tónicas.

1.2. Destrezas.

- Completa la figura humana y pinta ángulos.
- Utiliza pinza trípode adecuada que ello usa para el buen manejo del lápiz.
- Dibuja la figura humana de una manera más completa enriquecida con detalles y ángulos
- El dibujo de la figura humana debe contener cabeza, ojos, nariz, boca, cuerpo, piernas, brazos, cabello, pies, dedos. Y en algunos casos, se observan brazos y piernas con dos dimensiones.

1.3. Sensopercepción.

- Imita trazos de letras.
- Dibuja figuras con 4 partes y las identifica.
- Conoce y nombra 6 colores, tanto primarios como secundarios.
- Copia un triángulo, círculo y demás trazos simples.
- Copia figuras cuando se le da la muestra.

- Encuentra diferencia entre 2 objetos familiares.
- Ordena 5 objetos de mayor a menor tamaño.
- Hace pares de 10 tamaños diferentes y ordena series a nivel gráfico.
- Corrige e inserta una serie de figuras planas.
- Dibuja líneas entre laberintos, con ambas manos.
- Traza diagonales.
- Construye imágenes de forma geométrica y las recorta.
- Escribe algunas letras.
- Hace series ascendentes.
- Puede recordar hasta 6 ilustraciones.
- Perfora sobre el contorno de figuras geométricas.
- Realiza ejercicios previos de bordado, como pasar hilo plástico en una tablilla perforada, coser dibujos grandes de contornos sencillos.
- Traza líneas horizontales.
- Colorea, respetando límites.
- Discrimina 7 objetos dentro de una habitación grande.
- Retiñe figuras geométricas dentro de otras formas a nivel semiabstracto.
- Identifica, señala y hace parejas de cruces, rombos y óvalos.
- Arma rompecabezas de 6 cortes horizontales, verticales y otros.
- Recuerda 1 y 2 objetos faltantes de 7 de igual y diferente categoría.
- Recuerda una serie de 7 elementos a nivel concreto y gráfico.
- Identifica líneas oblicuas, rectas y curvas, en un fondo de líneas superpuestas.
- Identifica onomatopeyas.
- Coloca un objeto o más en relación con otro; dentro, fuera, detrás, entre, junto, separado, cerca y en relación a él mismo, a derecha e izquierda.
- Colorea figuras geométricas grandes y de contornos sencillos.
- Posee manejo de las líneas curvas.
- Tiene la capacidad para reproducir elementos, atendiendo a las relaciones de distancia, posición y tamaño.
- Utiliza los conceptos: a través de, alrededor de.

- Resalta motivos aislados dentro de una ilustración.
- Distingue letras parecidas, aunque no sepa su nombre: b-d, m-n, p-q.
- Distingue pequeñas diferencias en dibujos y objetos y la simetría de objetos.
- Agrupa figuras geométricas y colores con variables a nivel concreto y gráfico.
- Debe tener la posibilidad de manejar el plano gráfico, considerando dos dimensiones simultáneamente; la ubicación del título y el espacio entre renglones.
- Memoriza 4 palabras, 4 instrumentos, 4 fonemas, 4 dígitos en forma ascendente.
- Discrimina el sonido y su duración que producen diferentes objetos.
- Reconoce sonidos iniciales y finales dentro de palabras.
- Repite palabras largas conocidas y 3 frases cortas.
- Memoriza 2 órdenes extrañas y 3 de rutina.
- Imita ritmo y acento.
- Imita golpes fuertes y débiles.
- Puede decir una palabra que empiece por una vocal determinada.
- Ordena historietas de 4 episodios.
- Identifica una palabra grave, dentro de un fondo agudo.
- Escucha palabras de 3 ó 4 fonemas y dice si tienen o no vocal.
- Tiene discriminación gruesa y comienza una fina, a nivel de patrones lingüísticos.
- Realiza rimas.
- Completa una palabra.
- Reproduce estructuras rítmicas de 3 golpes.
- Encuentra palabras de terminación familiar a una dada.
- Tiene los conceptos temporales de mañana, tarde, ayer y hoy.
- Reconoce acentos adecuados, utilizando palabras graves, agudas, esdrújulas de su vocabulario.
- Repite sílabas desconocidas.

- Expresa una palabra, luego de ser dadas las sílabas que la componen
- Identifica la fuente sonora de dos instrumentos musicales diferentes colocados en posiciones opuestas y adyacentes.

1.4. Lenguaje.

1.4.1. Nivel fonológico.

- Emite consonantes complejas como /r/,rr/ y articulaciones seguidas con los fonemas /l/y/r/.
- Utiliza correctamente la prosodia en su habla.
- Emplea la voz bien modulada y firme.
- Produce en forma correcta el 90% de las consonantes.
- Emite correctamente diptongos y triptongos.
- Aunque tiene fallas articulatorias especialmente en los fonemas /l/,/r/y/rr/; su habla es inteligible.
- Articula con dificultad palabras largas y desconocidas.
- Realiza praxias oro facial, como escupir, toser violentamente, chasquear la lengua, guiñar un ojo.
- Perfecciona lo siguiente: protruir y retraer los labios; inflar las mejillas; mostrar los dientes; masticar correctamente; colocar el ápice lingual detrás de los incisivos superiores; distender el labio; morder labio inferior y superior; mímica de llanto, sorpresa y suspiro; sorber correctamente, succión de líquidos, semilíquidos y sólidos con un popote entero; deglución y masticación en forma voluntaria.

1.4.2. Nivel semántico.

- Relata expresiones diarias y tiene uso correcto del ayer y hoy.
- Relata un cuento de 3 a 5 ilustraciones e interpreta situaciones en ellas.
- Pregunta el significado de palabras nuevas.
- Adquiere los conceptos: espacio, velocidad, tiempo, y el vocabulario del dinero (por medio de rasgos perceptuales, como el tamaño y el color).
- Reconoce plurales y comprende de 4 a 5 órdenes en forma adecuada.
- Comprende conceptos como sí, por qué, cuándo, para qué.
- Expresa con sus palabras lo comprendido en un relato.

- Realiza las asociaciones abstractas.
- Analiza y responde a preguntas formuladas previamente.
- Cuenta con capacidad para expresar con gestos, símbolos o palabras.
- Aprende expresiones verbales.
- Reconoce todas las partes finas y gruesas del cuerpo.
- Utiliza un vocabulario más amplio.
- Narra cuentos breves.
- Puede completar una analogía simple (un hermano es un niño y una hermana es una niña).
- Conversa con los demás.
- Contesta el teléfono, entablando una conversación con el adulto.
- Responde adivinanzas y aprende trabalenguas.
- Comprende y opina sobre lo que sucede a su alrededor.
- Usa sinónimos y antónimos simples.
- Define palabras en función del uso.
- Hace comentarios descriptivos al nombrar objetos en un dibujo.

1.4.3. Nivel sintáctico.

- Usa de 2500 a 3500 palabras.
- Comprende y utiliza formas activas del lenguaje una por una y más de una a la vez.
- Expresa frases complejas utilizando los adjetivos en forma muy subjetiva.
- Reconoce número (singular y plural), género (masculino y femenino).
- Aún puede tener confusión de verbos.
- Amplía oraciones que llevan subordinación y que tienen la estructura gramatical esperada.

1.4.4. Nivel de interiorización.

- Se encuentra en la etapa en donde siempre quiere ser ganador.
- Tiene gran tendencia a la fantasía y alarde del “yo”.
- Para él los juegos sencillos pierden interés.
- Le gustan más los juegos de mesa y construcción.
- Tiene en el juego un compañero imaginario.

- Hace suposiciones respecto a juegos futuros.
- Supera el egocentrismo.
- Aparece el verdadero lenguaje interior, capacidad para pensar con gestos, símbolos o palabras.
- Se encuentra en la etapa de las enumeraciones estáticas.
- Termina colecciones figurales, e inicia colecciones no figurales (da explicación para el sitio de cada objeto, aunque sea ilógico).
- Establece escenas con los juguetes sobre los que actúa, o dentro de los que se mueve.
- Dramatiza estados de ánimos; escenifica cuentos.
- Se relaciona y coopera con otros niños en el juego.
- Realiza construcciones y utiliza argumentos más complejos.

1.4.5. Nivel pragmático.

- Utiliza todas las funciones del lenguaje para comunicarse, satisfacer necesidades y establecer roles en su entorno; enfatizando la inventiva y la informativa.
- Cuenta con muy buena competencia comunicativa.
- Aumenta el número de tópicos en su discurso y su conversación.
- Es artístico, imaginativo, ya que sostiene diálogos narrando a adultos, e inventa cuentos.

1.5. Desarrollo conceptual.

- Conceptualiza lo alto-bajo-corto, para llegar al manejo del número como tal.
- Cuenta de 5 a 10 números.
- Realiza asociaciones a nivel abstracto (analogías del tercer grado) y otras.
- Entiende los conceptos de función, tiempo y relación entre partes y el todo. indica código lecto-escrito con base en el código oral.
- Adquiere los conceptos de grafema y número.
- Puede reconocer algunas mayúsculas y localizar en un cartel palabras conocidas.
- Maneja los cuantificadores, casi todos, algunos a nivel concreto y gráfico.
- Realiza seriaciones con aproximación progresiva hacia el orden.

1.6. Aspecto psicosocial.

- Muestra mayor temor a las cosas imaginarias o abstractas: criaturas, fantasías, ladrones y oscuridad.
- Adquiere un control interno de su conducta por fantasía y miedo.
- Denota seguridad en sí mismo y confianza en los demás.
- Tiene sentido de la responsabilidad.
- Cumple fácilmente con las labores cotidianas.
- Prefiere juegos compartidos con otros niños.
- Es independiente en todas las actividades cotidianas.

2. Aprendizaje Significativo

El aprendizaje significativo es, según el teórico norteamericano David Ausubel, el resultado de la interacción de los conocimientos previos y los conocimientos nuevos y de su adaptación al contexto, y que además va a ser funcional en determinado momento de la vida del individuo. Este establecimiento de relaciones sustantivas y no arbitrarias entre los conocimientos previos, pertinentes y relevantes de que dispone el sujeto y los contenidos a aprender.

Es aquel aprendizaje que por lo que significa y por la forma en que se recibe adquiere un sentido especial, trascendental y de valor para una persona.

La interacción entre los conocimientos previos de un sujeto y los saberes por adquirir, serán un éxito siempre y cuando exista: necesidad, interés, ganas y disposición para aprender, de no existir una correspondencia y las bases con las que cuenta el individuo, no se puede hablar de un aprendizaje significativo. Este tipo de aprendizaje es aquel que va en pro del fortalecimiento de todas aquellas actitudes biopsico-socioafectivas de los seres humanos a través de la aplicación de estrategias basadas en la apreciación de la realidad por medio de las experiencias propias y lógicas y los canales sensoriales.

El aprendizaje significativo es aquel proceso mediante el cual, el individuo realiza una meta cognición: “aprende a aprender”, a partir de sus conocimientos previos y de los adquiridos recientemente logra una integración y aprende mejor.

Lo que se ha aprendido tiene sentido y razón de ser cuando se caracteriza por haber surgido de la interrelación con lo que le rodea al individuo, proviene del interés del individuo, no todo lo que aprende es significativo, se dice así cuando lo que aprende le sirve y lo utiliza porque es valorado como primordial y útil.

Para Ausubel aprender es sinónimo de comprender e implica una visión del aprendizaje basada en los procesos internos del estudiante y no solo en respuestas externas. Su teoría del aprendizaje significativo supone poner de relieve el proceso de construcción de significados como elemento central de la enseñanza.

2.1. Características del aprendizaje significativo

- Los docentes crean un entorno apropiado para la instrucción en el que los estudiantes entienden lo que están aprendiendo.
- Sirve para utilizar lo aprendido en nuevas situaciones, en un contexto diferente, por lo que más que memorizar hay que comprender.
- Se opone al aprendizaje mecanicista. Se entiende por la labor que un docente hace para sus estudiantes.
- Ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras.
- Se da mediante dos factores: el conocimiento previo que se tenía de algún tema, y la llegada de nueva información, la cual complementa a la información anterior,

para enriquecerla. De esta manera, se puede tener un panorama más amplio sobre el tema.

2.2. Condiciones para el aprendizaje significativo

Ausubel ofrece el marco para el diseño de herramientas meta cognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los estudiantes comience de "cero", sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio. “Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: “de todos los factores que influyen en el aprendizaje, el más importante es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese tomándolo en cuenta.” (Ausubel, 1968)

El alumno debe manifestar una disposición para relacionar sustancialmente y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognoscitiva, como el material que aprende es potencialmente significativo para él, es decir, relacionable con su estructura de conocimiento sobre una base no arbitraria. (Ausubel, 1968)

Esto nos da entender que el material sea potencialmente significativo, implica que el material de aprendizaje pueda relacionarse de manera no arbitraria y sustancial (no al pie de la letra) con alguna estructura cognoscitiva específica del estudiante, la misma que debe poseer "significado lógico", es decir, ser relacionable de forma intencional y sustancial con las ideas correspondientes y pertinentes que se encuentran disponibles en la estructura cognitiva del estudiante, este significado se refiere a las características inherentes del material que se va a aprender y a su naturaleza. Cuando el significado potencial se convierte en contenido cognoscitivo nuevo, diferenciado e idiosincrático dentro de un individuo en particular como resultado del aprendizaje significativo, se puede decir que ha adquirido un "significado psicológico" de esta forma el emerger del significado psicológico no solo depende de la representación que el estudiante haga del

material lógicamente significativo, "sino también que tal estudiante posea realmente los antecedentes ideáticos necesarios en su estructura cognitiva".

Otra condición necesaria es la disposición para aprender, es decir, que el estudiante muestre una disposición para relacionar de manera sustantiva y no arbitraria el nuevo conocimiento con su estructura cognitiva. Así, independientemente de cuanto significado potencial posea el material a ser aprendido, si la intención del estudiante es memorizar arbitraria y literalmente, tanto el proceso de aprendizaje como sus resultados serán mecánicos; de manera inversa, sin importar lo significativo de la disposición del estudiante, ni el proceso, ni el resultado serán significativos, si el material no es potencialmente significativo, y si no es relacionable con su estructura cognitiva.

2.3. Evaluación del aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo se inclina hacia la búsqueda de evidencias, ya que es progresivo y no lineal, además, fomenta la recursividad, dando opción de rehacer las actividades para volverlas a organizar de tal forma que sea significativa.

Asimismo, plantea originar situaciones nuevas (propuestas progresivamente) para dar a conocer lo que han aprendido en nuevos contextos y vivencias, demostrando en la actuación misma los conocimientos, habilidades y actitudes nuevos.

2.4. Aprendizaje significativo en el área de Ciencia y Ambiente

Es común entre los docentes de ciencias naturales no considerar que los estudiantes llegan a la clase de ciencias con conocimientos empíricos ya construidos. No sería entonces la falta de conocimientos de los estudiantes para llevar a cabo una experiencia, lo que impediría la apropiación de los contenidos por parte de los mismos, sino la falta de "comprensión" del docente sobre cuáles son los contenidos ya presentes en el estudiante.

Por otra parte, los errores conceptuales que los docentes presentan en sus clases de ciencias hablan de una formación deficiente o escasa en lo que se refiere al dominio o actualización de conocimientos científicos. Una de las causas es la falta de formación reflexiva que permita al docente analizar su propia práctica.

Los seres humanos interactuamos constantemente con el medio ambiente. Por ello, la construcción del conocimiento que los niños hagan sobre él, debe facilitarles no sólo saber datos correctos y confiables sobre el ambiente natural, sino también sentirse parte de él y saber interactuar con esta realidad, así como, saber actuar sobre ella y para ella, respetándola.

Los niños descubrirán los diversos elementos del mundo natural (Sol, estrellas, luna, atmósfera, clima, tierra, agua, aire, minerales, etc.), las formas de vida que se dan en los diferentes y numerosos ambientes naturales (plantas y animales), así como las características, propiedades y funciones básicas de los mismos. La interacción con el medio natural permitirá también que los niños se inicien en la utilización de estrategias y procedimientos básicos, propios de la investigación: observar, hacer preguntas, formular posibles respuestas, recolectar o recibir información, darse algunas explicaciones. De esta manera, no sólo satisfacen sus necesidades de descubrimiento, conocimiento y de aprendizaje, sino que construyen las herramientas para buscar inteligentemente la solución de problemas, que pudieran surgir en su relación con el medio en el que viven.

La interacción permanente con el medio natural facilita a los niños su pronta integración respetuosa y protectora con dicho ambiente. Participando de manera cada vez más constructiva y creadora en proyectos de tipo científico, de protección y conservación de su ambiente, desarrollarán actitudes de interés, compromiso, responsabilidad simultáneamente disfrutando de la naturaleza.

De esta forma se está desarrollando desde temprana edad una educación para el cuidado, protección, conservación y defensa del ambiente.

El objetivo de la educación, y más específicamente de la enseñanza de las ciencias, es lograr que los alumnos aprendan, cambiando algunas de sus actitudes, mejorando sus destrezas y estrategias y adquiriendo nuevos saberes que les ayuden a dar sentido al mundo que les rodea... ante el papel fundamental que representan las concepciones de los alumnos para el aprendizaje verdaderamente significativo; el conocimiento de estas ideas se convierte en una necesidad para el docente, que debe enseñar a partir de ellas. (Silvia Veglia, pág. 30)

La Institución Educativa, debe tomar en consideración que existen diferentes maneras de comprender el origen de los elementos que pueblan la naturaleza, así mismo, explicar sus características y comportamientos. Es necesario entonces que para el desarrollo de la conciencia ambiental en los niños, se incorporen las concepciones y prácticas de manejo del ambiente, existentes en los diferentes pueblos, facilitando el acceso de los niños a espacios y entornos cada vez más diversos, a fin de estimular su curiosidad y satisfacer su necesidad de explorar, conocer y actuar.

Si bien la acción del ser humano puede ejercer efectos negativos sobre el ambiente, cuando no actúa con criterio responsable y en armonía con la naturaleza, depredándola o generando la extinción de las especies. El ser humano puede generar inteligentemente mejores condiciones en la calidad de vida del presente y del futuro de los pobladores, aprovechando racionalmente sus recursos para satisfacer sus necesidades, sin causar deterioro o destrucción.

Estas posibilidades hacen necesaria una educación ambiental que incluya entender fenómenos contemporáneos como la extinción de las especies, la contaminación ambiental, las limitaciones del agua, la biodiversidad con su enorme riqueza de fauna y flora sin explorar en nuestro país, que permita tomar conciencia de la responsabilidad sobre el cuidado, conservación y mejora de los recursos naturales.

El desarrollo de esta área está organizado en dos componentes:

- Cuerpo humano y conservación de la salud
- Mundo físico y medio ambiente.

3. Propuesta de Mejora

3.1. Enfoque Comprensión por Diseño

La Comprensión por Diseño, Understanding by Design o UbD (por sus siglas en inglés) es una perspectiva desarrollada en los Estados Unidos por Jay Mc Tighe y Grant Wiggins (2005) que proponen una forma de alcanzar el diseño racional de una clase

centrada en la comprensión de los estudiantes. Este enfoque se centra en el proceso de enseñanza-aprendizaje cuya meta es el desarrollo y la profundización de la comprensión del contenido curricular que debe “desempacarse” para identificar las “grandes ideas” que están detrás y las preguntas esenciales que las descubrirán, además de los procesos y los modos de evaluación, que muchas veces es difícil cumplir por el escaso tiempo para cubrir todos los temas o contenidos programados, así como terminar los textos en un tiempo determinado.

Cuando buscamos ayudar a cada uno de nuestros estudiantes a comprender ideas y procesos importantes, estamos proponiendo un cambio en la descripción de la tarea, requiere que los estudiantes "descubran" el contenido, es decir, enseñar métodos que van a motivar a los estudiantes a encontrar el significado del contenido.

Esta evidencia de la comprensión de los estudiantes se revelará cuando los estudiantes apliquen o transfieran su aprendizaje dentro de contextos auténticos. Como maestros debemos crear experiencias en las cuales el aprendizaje pueda emplearse a través de nuevos contextos, para promover la transferencia del aprendizaje y asegurar que el mismo tenga significado para el estudiante. Entonces nos convertimos en facilitadores que asesoran y retroalimentan al estudiante acerca de cómo utilizar el contenido eficazmente y desarrollar comprensión de forma autónoma.

Enseñar para la comprensión requiere que tanto estudiantes como docentes cumplan determinados roles. Los estudiantes se ven obligados a pensar, preguntar, aplicar ideas a situaciones nuevas, repensar y reflexionar. Los docentes debemos estimular el pensamiento, mostrar ejemplos, formular preguntas, verificar la comprensión y pedir que los estudiantes expliquen y justifiquen.

Enseñar para la comprensión incluye actividades de toda la clase, en equipo e individuales como resolución de problemas, experimentación, tareas de desempeño, investigación, debates, proyectos, simulaciones, entre otros.

Partiendo de esto es necesario conocer que rutas seguir para desarrollar y profundizar la comprensión de los estudiantes: las preguntas esenciales, las seis facetas de la comprensión y el modelo WHERETO (hacia donde).

3.1.1. El empleo de preguntas esenciales en la enseñanza. Las preguntas esenciales sirven como vías de acceso a la comprensión. Existen en todas las disciplinas y pueden usarse para encuadrar tanto el contenido como el proceso.

Las preguntas esenciales son de carácter recursivo; es decir, no las hacemos sólo una vez. Se utilizan para encuadrar ideas y procesos más amplios, por lo que están destinadas a volver a plantearse. Y a medida que los estudiantes profundizan su comprensión con el tiempo, esperamos respuestas más complejas y fundamentadas.

Estas preguntas también respetan las diferencias entre los estudiantes en materia de conocimientos previos, niveles de destreza y estilos de pensamiento preferidos. El final abierto de las preguntas esenciales invita a todos los estudiantes a pensar y responder. Además, las preguntas pueden ser fácilmente enmarcadas para relacionarlas con las diversas culturas y experiencias de vida de los estudiantes.

Los docentes que emplean con regularidad las preguntas esenciales suelen observar que la línea entre enseñar y evaluar se vuelve difusa. En efecto, una estrategia sencilla y práctica es plantear una pregunta esencial al comienzo de la lección, con propósitos diagnósticos. Las respuestas iniciales de los estudiantes revelan lo que saben (o creen saber) sobre el tema en estudio, al tiempo que ponen en evidencia los malentendidos que habrá que abordar.

La misma pregunta puede hacerse a mediados de una unidad (como evaluación formativa) y luego al final, posibilitando al docente (y a los estudiantes) determinar el crecimiento conceptual que se produjo a lo largo del tiempo.

Algunas sugerencias para emplear las preguntas esenciales en el aula pueden ser:

- Una pregunta verdaderamente esencial puede andar un largo camino. Lo recomendable es emplear una cantidad pequeña de preguntas esenciales por unidad (de dos a cinco). Cuando utilice más de una, ordénelas de manera que una conduzca "naturalmente" a la otra.
- Asegurarse de que los estudiantes entiendan el vocabulario preciso para explorar las preguntas.
- Como el propósito es captar el interés de los estudiantes, emplear "lenguaje infantil" cuando sea necesario para hacer más accesibles las preguntas. Adaptar su

enunciado de modo que resulten lo más atractivas y estimulantes que sea posible para el grupo etéreo.

- Ayudar a los estudiantes a personalizar las preguntas. Hacer que intercambien ejemplos, anécdotas personales y sensaciones. Utilizar recortes y objetos para contribuir a que las preguntas cobren vida.
- Exhibir las preguntas esenciales en el aula. Hacerlas visibles demuestra su importancia y facilita la enseñanza.
- Emplear estrategias de seguimiento con el fin de hacer participar a muchos más estudiantes y de profundizar su comprensión y su pensamiento.

3.1.2. Las seis facetas como herramientas de enseñanza. Los profesores sabrán si los estudiantes han logrado la comprensión si les demuestran seis facetas de la comprensión.

Los estudiantes habrán comprendido si pueden:

3.1.2.1. Explicar: dando una razón exhaustiva, respaldada por evidencias y justificada por hechos, datos o fechas.

3.1.2.2. Interpretar: produciendo narraciones significativas y traducciones adecuadas; proporcionándole a las ideas y hechos una dimensión reveladora, ya sea histórica o personal; haciéndolas accesibles mediante imágenes, anécdotas o analogías.

3.1.2.3. Aplicar: utilizando y adaptando efectivamente lo que saben a diversos contextos.

3.1.2.4. Dar su perspectiva: viendo y escuchando los puntos de vista de otros con ojos y oídos críticos.

3.1.2.5. Sentir empatía: encontrando valor en lo que otros podrían encontrar extraño o inverosímil.

3.1.2.6. Tener conocimiento de sí mismo: percibiendo su estilo personal, sus prejuicios, proyecciones y hábitos de la mente que configuran o le impiden la comprensión; están conscientes de lo que no entienden y por qué se les hace difícil la comprensión.

Esa estrategia concuerda con la noción de Vygotsky, que el aprendizaje es intermediado socialmente, es decir, que construimos significado y profundizamos nuestra

comprensión cuando intercambiarnos ideas con otros, escuchamos distintos puntos de vista y "descubrimos" contenidos en colaboración.

Es importante recordar que las seis facetas son herramientas conceptuales, y no fines en sí mismas. La meta no es tratar de elaborar actividades y evaluaciones que contemplen todas las facetas todo el tiempo. En vez de ello, se eligen las facetas que mejor induzcan al estudiante a pensar sobre determinado contenido y que sirvan como indicadores apropiados de la comprensión de ese contenido.

Además, las facetas han probado ser útiles para generar ideas que involucren a los estudiantes con un tema, para elevar su nivel de pensamiento, para hacerlos considerar otros puntos de vista y para promover la autoevaluación y la reflexión. Las facetas también cumplen un rol útil en la enseñanza receptiva, ya que permiten abordar el contenido de diversas maneras.



Figura 1. Esquema de las facetas de la comprensión en una unidad didáctica.

3.1.3. Modelo Whereto (hacia donde). El modelo WHERETO tiene presente una serie de principios, en el que cada letra corresponde a uno de los puntos a considerar, estos elementos organizan la estructura para planificar la enseñanza conforme con nuestra meta: enseñar para la comprensión a todos los estudiantes.

Expresamos cada uno de los elementos del marco en forma de preguntas a considerar. Estas preguntas alientan al docente a tomar en cuenta el punto de vista del estudiante, quien siempre debe ocupar el lugar central en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

3.1.3.1. *What (Qué).* ¿Cómo ayudaré a los estudiantes a saber qué van aprender? ¿Por qué vale la pena aprender? ¿Qué evidencias demostrarán su aprendizaje? ¿Cómo se evaluará su desempeño?

Los estudiantes de todas las edades tienden a esforzarse más y a lograr mejores resultados cuando las metas del aprendizaje les resultan claras, significativas y personalmente relevantes. Por ello los docentes deben comunicar las metas con claridad y ayudar a los estudiantes a conocer su relevancia. Además, los estudiantes deben saber las expectativas respecto de su desempeño y de las evaluaciones mediante las cuales demostrarán lo que aprendieron, a fin de que tengan objetivos de aprendizaje claros y la base necesaria para supervisar su progreso hacia el logro de esos objetivos.

Por eso no de haber nada encubierto en relación a las expectativas de desempeño y los criterios con que se juzgarán los trabajos de estudiantes. Así mismo al mostrar trabajos que son diferentes pero igualmente cumplen con los criterios de calidad, los docentes han comprobado que pueden aceptar productos y desempeños diferenciados sin bajar los estándares.

La variedad de trabajos ilustra la "excelencia diversa" y ayuda a evitar que los estudiantes se limiten a imitar un modelo dado.

3.1.3.2. *Hook (Involucrar o "engancha").* ¿Cómo involucro y hago participar a los estudiantes? ¿De qué manera los ayudaré a conectar el aprendizaje deseado con sus propias experiencias e intereses?

Los docentes deben planear modos de "engancha" a sus estudiantes a los temas que les enseñaran, la motivación ocupa un lugar importante pues se ha reconocido el valor de "involucrar" a los estudiantes mediante actividades introductorias que "aguijoneen" la mente y comprometan el corazón en el proceso de aprendizaje.

A través de preguntas esenciales estimulantes; fenómenos contra-intuitivos; temas controversiales; problemas y desafíos auténticos; encuentros emotivos, y humor. Hay que tener cuidado, por supuesto, de no limitarse a emplear actividades introductorias interesantes que no tengan ningún "valor residual".

El objetivo es combinar el involucramiento con el contenido y con las experiencias de los estudiantes como medio de inducirlos a participar en una experiencia de aprendizaje productiva.

3.1.3.3. Equip (Equipar). ¿Cómo puedo equipar a los estudiantes para que dominen los estándares establecidos y logren los desempeños buscados? ¿Qué experiencias los ayudarán a desarrollar y profundizar la comprensión de ideas importantes?

La comprensión no puede transferirse simplemente, como paquete, de una mente a otra. Llegar a comprender requiere compromiso intelectual activo de parte del estudiante. Por consiguiente, en vez de limitarse a cubrir el contenido, los docentes eficaces "descubren" las ideas y procesos más importantes de maneras que estimulan a los estudiantes a construir significado por sí mismos. A estos efectos, los docentes eligen una combinación balanceada de experiencias de aprendizaje constructivistas, actividades estructuradas e instrucción directa para ayudar a los estudiantes a adquirir el conocimiento, la destreza y la comprensión deseados.

La lógica del diseño retrospectivo tiene especial relevancia en lo que se refiere a "equipar" a los estudiantes. Si identificamos claramente los resultados deseados y consideramos con cuidado las evidencias necesarias, podemos luego planificar en retrospectiva para apuntar a las experiencias más relevantes de enseñanza y aprendizaje (en lugar de limitarnos a repasar el material de un libro de texto). En otras palabras, nuestras decisiones acerca de qué enseñar y cómo enseñarlo están guiadas por las prioridades de las dos etapas previas.

Cuando enfocamos determinados conceptos y planificamos las correspondientes evaluaciones de desempeño, estamos en condiciones de determinar qué conocimientos y destrezas requieren esas evaluaciones, y de enseñar como corresponde.

3.1.3.4. Rethink (Repensar): ¿Cómo alentaré a los estudiantes a repensar el aprendizaje previo? ¿Cómo promoveré la revisión y el perfeccionamiento permanentes?

Pocos estudiantes desarrollan una comprensión completa de las ideas abstractas la primera vez que se enfrentan con ellas. De hecho, la expresión "llegar a comprender" sugiere un proceso. Con el tiempo, los estudiantes desarrollan y profundizan su comprensión mediante el hábito de pensar y repensar, de examinar ideas desde otro punto de vista, de cuestionar las presuposiciones existentes, de recibir retroalimentación y de revisar. Así como la calidad de la escritura se beneficia con el proceso reiterativo de hacer borradores y revisarlos, también la comprensión se vuelve más madura. Este

elemento del marco de referencia alienta a los docentes a incluir explícitamente esas oportunidades.

Cuándo y cómo debemos promover la reconsideración y la revisión? Sugerimos que este punto sea considerado cuando se abordan contenidos muy importantes (comprensión permanente) que resultan difíciles de captar para los estudiantes debido a que son contra-intuitivos o abstractos.

Con el correr de los años, los docentes han empleado una variedad de técnicas prácticas para fomentar la revisión, presentar información nueva, organizar debates, establecer grupos de respuesta de pares y requerir autoevaluación.

3.1.3.5. Evaluate (Evaluar). ¿Cómo promoveré la autoevaluación y la reflexión de los estudiantes?

Los estudiantes capaces e independientes se distinguen por su competencia para fijar metas, evaluar su propio progreso y hacer ajustes necesarios. Sin embargo, uno de los aspectos más frecuentemente omitidos del proceso de enseñanza es brindar ayuda a los estudiantes para que desarrollen las destrezas metacognitivas de la autoevaluación, la autorregulación y la reflexión.

Estas competencias se promueven por la vía de brindar a los estudiantes frecuentes oportunidades de auto-evaluarse y reflexionar sobre su aprendizaje. Un modo natural de fomentar la auto-evaluación y la reflexión consiste en formular preguntas como las siguientes:

¿Qué entiendes realmente sobre...? ¿Qué sigue resultándote confuso? ¿Cómo podrías mejorar...? ¿Qué harías en forma diferente la próxima vez? ¿De qué estás especialmente satisfecho? ¿En qué te sientes más decepcionado? ¿Cuáles son tus fortalezas en...? ¿Cuáles son tus limitaciones en...? ¿Qué uso harás de lo que aprendiste?

3.1.3.6. Taylor (Adaptar): ¿Cómo adaptaré las actividades de aprendizaje y mi forma de enseñar para responder a los diferentes niveles de aptitud, perfiles de aprendizaje e intereses de mis estudiantes?

Este punto del modelo WHERETO subraya la importancia de adaptar la enseñanza para abordar las diferencias en las necesidades y capacidades de los estudiantes (por ejemplo, niveles de aptitud), en sus intereses y estilos de aprendizaje.

3.1.3.7. To Organize (Organizar): ¿Cómo se organizarán las experiencias de aprendizaje a fin de maximizar la participación de los estudiantes y la eficacia del aprendizaje? ¿Qué secuencia dará mejor resultado para mis estudiantes y el contenido en estudio?

Por último, ayudar a los estudiantes a lograr una comprensión profunda de las grandes ideas requiere experiencias de aprendizaje cuidadosamente organizadas. Los docentes deben considerar con mucha atención el orden que tendrán estas experiencias mientras deciden sobre los mejores medios de alcanzar los resultados deseados con su grupo de estudiantes diversos.

A través de abordar ideas y procesos contextualizados, los estudiantes llegan a advertir la necesidad de los fundamentos, y también los propósitos más amplios que éstos cumplen. La comprensión se desarrolla y profundiza en el intento de emplear los conocimientos de maneras significativas, y no por vía de ejercitación y práctica fuera de contexto.

En suma, los principios del modelo WHERETO se basan en los resultados de investigaciones y reflejan las mejores prácticas de los docentes más eficaces. Por consiguiente, este marco de referencia le servirá al docente para tomar en cuenta cada elemento mientras hace su planificación. Desde luego, no se espera que cada uno de los elementos sea tratado dentro de cada clase. En vez de ello, el WHERETO está destinado a orientar una serie de clases dentro de una unidad. Sí cabe esperar que cada elemento aparezca reflejado en un estudio completo de determinado tema importante.

3.2. Diseño Invertido

Empezar con el fin en mente significa empezar con un claro entendimiento de tu destino. Significa saber a dónde vas, de modo que tengas una mejor comprensión de dónde estás ahora y que los pasos que des estén siempre en la dirección correcta (Covey, 1989, p. 60).

El backward design, o diseño invertido, propuesto por los autores Mc Tighe y Wiggins nos propone pensar primero en el aprendizaje, estableciendo con claridad las metas a alcanzar y la evidencia aceptable de éste, antes que en las actividades que organicemos en el aula.

Muchos maestros realizan su trabajo enfocados en actividades prácticas y divertidas pero sin sentido, esto refleja que consideran que el aprendizaje se dará por la actividad en sí misma, en lugar del significado de ésta. Otros desarrollan los cursos en base a un libro en un tiempo establecido, sin considerar las grandes ideas, que están por encima de estos contenidos y que le dan sentido a lo que los estudiantes van a aprender. Lo tradicional es diseñar una unidad de clases que consista en decidir lo que deseamos que aprendan los estudiantes, determinar las estrategias de aprendizaje que los ayudarán a conseguirlo, y finalmente, con el fin de dar una calificación, identificar las estrategias de evaluación que determinarán cuán bien han aprendido. Aunque esta estrategia tiene mucho sentido común, Wiggins y McTighe proponen el diseño hacia atrás, el cual tiene un enfoque diferente. Como en el caso del diseño tradicional se empieza identificando los resultados deseados. Pero después los autores proponen identificar cuáles serían las evidencias que permitirán evaluar que se ha logrado el aprendizaje, antes de diseñar las actividades de aprendizaje. La determinación de las evidencias aceptables, centra y aclara cuáles serían las actividades instruccionales y a la vez ayuda a descubrir las ambigüedades al plantear los resultados deseados. Los autores proponen cambiar la lógica de cómo la mayoría de los docentes planifican las clases. Sugieren abandonar la secuencia capacidades-actividades-evaluación y pensar en el “cómo me voy a dar cuenta de que los estudiantes aprendieron lo que yo quería que aprendieran” antes de pensar en cómo enseñar.

El cambio está, por ende, en alejarse de empezar con preguntas tales como ¿Qué libro leeremos?, ¿Qué actividades haremos?, ¿Qué discutiremos? Y dirigirnos hacia ¿Qué deben ser capaces de entender, sin importar que libros o actividades haré? ¿Cuál es la evidencia de esta habilidad? Y por tanto, ¿Qué textos, actividades y métodos nos capacitarán mejor para lograr ese resultado? (Traducción hecha por Elena Vizurraga, 2012, p. 42).

Por sobre todo se hace referencia a pensar qué se hizo bien y qué se puede hacer diferente la próxima vez que se enseñe.

3.2.1. Etapas del Diseño Invertido. Para desarrollar el diseño invertido deben realizarse tres etapas que nos permitirán planificar y seguir una ruta para lograr la comprensión de los aprendizajes.

3.2.1.1. Etapa 1: Resultados esperados. En la primera etapa se identifica lo que los estudiantes deben comprender a profundidad, realizar o simplemente conocer. Las preguntas claves para esta etapa serían las siguientes: ¿Qué se espera que los estudiantes conozcan y comprendan? ¿Cuál es la meta de transferencia que resultará luego de haber finalizado la unidad? ¿Qué comprensión duradera es la que se desea alcanzar? ¿Qué preguntas esenciales deben ser exploradas a profundidad?, ¿Cuál debe ser el enfoque principal del proceso de enseñanza-aprendizaje?

Como la mayoría de los docentes tenemos la tendencia natural a querer abarcar una gran cantidad de contenidos en un tiempo insuficiente para hacerlo adecuadamente, los autores recomiendan que como primer paso se prioricen los contenidos utilizando tres círculos concéntricos como marco de referencia. El círculo exterior se refiere a lo agradable o lo que vale la pena saber, es decir, aquello que los estudiantes pueden escuchar, leer, investigar o ver para complementar lo que van a aprender. En el círculo del medio está lo importante, es decir, los conocimientos, competencias y destrezas necesarios para lograr la comprensión profunda. En el círculo más interno, está el conocimiento perdurable, el que se deriva de la idea central y que los estudiantes recordarán aunque se hayan olvidado los detalles. De ese círculo surgirá la actividad central que evidenciará la competencia. Si se desea un nivel mayor de detalle, en cada círculo se pueden agrupar los contenidos en tres categorías: cognitivos, procedimentales y afectivos.

El siguiente paso es formular las metas de comprensión de cada contenido y a partir de allí se formularán las preguntas esenciales cuya respuesta corresponde a esas metas. Ninguna pregunta es esencial por sí misma, va a depender de lo que se desea que los estudiantes aprendan.

Estas prioridades se deben establecerse teniendo claro cuáles son las “Grandes ideas” que vale la pena comprender y que se convertirán en la comprensión perdurable, cuales son los conceptos y habilidades fundamentales que es importante saber, hacer y cuáles son los conceptos y/o hechos con los que vale la pena familiarizarse o sería bueno conocer.

Al establecer estas prioridades podemos conectar y organizar las experiencias, habilidades y hechos dando significado a lo que se estudia. Las grandes ideas servirán de eje para la comprensión al lograr la transferencia del aprendizaje.

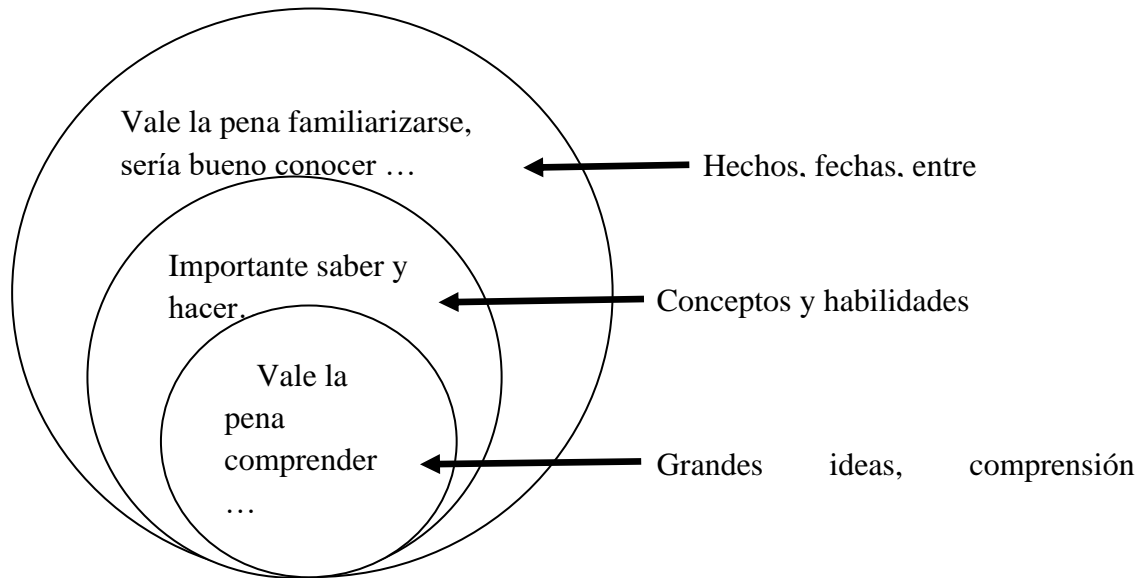


Figura 2. Clasificación de prioridades curriculares

La labor de la escuela es generar oportunidades para que los estudiantes comprendan y transfieran su aprendizaje hacia otros contextos y no simplemente que conozcan el contenido curricular. Para que esta transferencia del aprendizaje se realice de forma efectiva es necesario que el maestro utilice preguntas esenciales que motiven y provoquen a los estudiantes a desarrollar una comprensión más profunda de las ideas y los procesos que la apoyan.

3.2.1.2. Etapa 2: Evidencia aceptable. La segunda etapa implica qué evidencia se considerará aceptable para comprobar el logro de las metas de aprendizaje. En esta etapa el maestro analiza el modo en que se evidenciará la comprensión de los conceptos y las destrezas del programa académico. Esta evidencia aceptable surgirá de la ejecución o aplicación del conocimiento adquirido por parte del estudiante. Aquí viene el cambio de lógica ¿qué cosas tengo que hacer yo, como docente, para darme cuenta qué están aprendiendo los estudiantes? ¿Qué debería observar de lo que hacen y dicen los estudiantes para darme cuenta que aprendieron lo que yo quería enseñarles? ¿Cómo

podemos evidenciar que los estudiantes lograron los resultados deseados? ¿Qué podemos aceptar como evidencia de que los estudiantes comprenden y pueden aplicar el contenido a nuevos contextos? ¿Cómo podemos evaluar el desempeño de los estudiantes de una forma justa y consistente? ¿Cómo genero situaciones en las que los estudiantes puedan poner en juego eso que aprendieron o están aprendiendo? De nuevo, esto parece sumamente lógico y habitual en la enseñanza, pero en la práctica raramente lo es.

Pensar primero en las evidencias que me deberían dar los estudiantes para que yo, como docente, me dé cuenta de qué está sucediendo “adentro de sus cabezas” es de una enorme ayuda para planificar, después, el cómo voy a enseñarles.

Esta evidencia aceptable es de suma importancia, ya que por medio de ella se documenta y valida el proceso mediante el logro de los resultados esperados que habían sido identificados en la primera etapa. “Este enfoque alienta a los maestros como evaluadores antes de diseñar unidades y lecciones específicas” (Traducción hecha por Elena Vizurraga, 2012, p. 43).

Pensar como evaluadores nos exige cuestionarnos permanentemente sobre los criterios y desempeños que esperamos al proponer una actividad, tarea o trabajo y no dejarnos llevar por la costumbre de diseñar actividades o evaluaciones que generen una nota pero que no reflejen el avance o logro de las metas esperadas.

Además, debemos de recopilar suficiente evidencia utilizando, variadas estrategias y formatos creativos.

Durante esta etapa, podemos ver una distinción entre dos tipos de evaluación. El primer tipo de evaluación ha sido designado como tarea de desempeño. Al evaluar las tareas de desempeño, se examina la aplicación del aprendizaje en una situación nueva y auténtica. Esto significa que este tipo de evaluación considerará aspectos relacionados a la comprensión y la habilidad para transferir el aprendizaje.

Wiggins y McTighe, recomiendan las tareas de desempeño deben incluir:

- Una meta de la vida real.
- Un rol significativo para el alumno.
- Audiencia de la vida real auténtica (o simulada).
- Una situación contextualizada que implique una aplicación al mundo real.
- Productos y desempeños generados por el alumno.

- Estándares y evidencia / o criterio para juzgar el éxito

Las evaluaciones basadas en el desempeño son excelentes ya que requieren que los estudiantes demuestren entendimiento y aplicación de conocimiento más allá de los formatos tradicionales de evaluación. Desde un punto crítico, las tareas de desempeño deben ser realistas con aplicación del mundo real y deben tener una forma de evaluación para la tarea en sí, normalmente una matriz de evaluación (rubrica, continuo, formato de reflexión, etc.). Además, las tareas de desempeño son beneficiosas ya que pueden tratar múltiples estándares, pueden ser interdisciplinarias, y permiten que los estudiantes demuestren entendimiento de múltiples maneras.

Por otra parte, el tipo de evaluación denominado “otra evidencia” corresponde a lo que conocemos tradicionalmente como pruebas cortas, exámenes, observaciones y trabajos mediante los cuales el maestro puede evaluar lo que el estudiante conoce y puede hacer.

La idea clave de esta etapa en el diseño es la alineación de lo que entendemos con los resultados esperados y con los medios utilizados para la evaluación. Al verificar la alineación entre la primera y la segunda etapa del modelo podemos asegurarnos de que las metas de mayor relevancia sean evaluadas apropiadamente, lo que resulta en un plan de unidad pertinente y coherente. Por ende, el mayor impacto de la implantación del modelo, se encuentra en la importancia de analizar y reflexionar sobre nuestra práctica pedagógica en términos de cuáles son las metas del aprendizaje y cómo podemos evidenciar el logro de los mismos.

3.2.1.3. Etapa 3: Plan de aprendizaje. La tercera y última etapa incluye planificar las experiencias de aprendizaje. El maestro deberá considerar qué experiencias son importantes para que el estudiante logre las metas u objetivos planteados durante la primera etapa del proceso. Es importante recordar que estas experiencias deben ser pertinentes a la realidad del estudiante y promover su autonomía. Las preguntas claves para esta etapa incluyen: ¿Cómo puedo apoyar a los estudiantes para que comprendan las ideas y los procesos que forman parte del contenido curricular? ¿Cómo preparo a los estudiantes para que sean autónomos y puedan realizar transferencias en su aprendizaje? ¿Qué actividades, secuencia y recursos son las más apropiadas para que los estudiantes logren los aprendizajes?

Durante esta etapa el maestro planifica las actividades o experiencias de aprendizaje que son apropiadas para dirigir los tres tipos de metas en el aprendizaje. Estas metas incluyen la transferencia, la interpretación y la adquisición del aprendizaje. Durante este proceso el maestro debe asegurarse de que las tres metas formen parte del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La enseñanza para la comprensión requiere que los estudiantes reciban múltiples oportunidades para realizar inferencias y elaborar generalizaciones por sí mismos. Por eso se deben plantear actividades o tareas que:

- Ayuden a los estudiantes a saber hacia dónde va la unidad y que es lo que se espera de ellos.
- Permitan recoger los saberes previos y los intereses de los estudiantes sobre el contenido a trabajar.
- Mantengan el interés y los motive a aprender.
- Ayuden a los estudiantes a reconocer las grandes ideas.
- Permitan a los estudiantes realizar revisiones de sus comprensiones y trabajos.
- Permitan a los estudiantes evaluar su trabajo.
- Se ajusten a los intereses, necesidades y habilidades de los estudiantes.

De esta manera las estrategias, los recursos y materiales serán elegidos al final sin perder de vista el trabajo que los estudiantes deben producir para alcanzar las metas de aprendizaje y el libro de texto se convertirá en un apoyo para el desarrollo de la unidad.

4. Estrategias y Técnicas de Evaluación

4.1. Rutinas de pensamiento

Es un instrumento con el que conseguimos activar el conocimiento previo para, posteriormente, hacer conexiones entre las respuestas y las reflexiones iniciales (antes de presentar el tema), con las respuestas y reflexiones finales (después de presentarle el tema). Pueden ser diseñados para promover el pensamiento de los estudiantes, tales como pedir a los estudiantes lo que saben, lo que quieren saber, y lo que han aprendido como parte de una unidad de estudio. El logro de una rutina de pensamiento es que se acostumbren una y otra vez en el aula para que se conviertan en parte del tejido de la

cultura de la clase. Las rutinas se convierten en las formas en que los estudiantes ven su proceso de aprendizaje.

Consiguiendo, que nuestros estudiantes descubran sus pensamientos, ideas, preguntas y entendimientos antes de comenzar un tema y que luego los conecten con un nuevo pensamiento tras haber recibido nueva información.

La enseñanza de técnicas de pensamiento tiene un efecto positivo sobre el aprendizaje, ya que promueve que los estudiantes procesen información a niveles profundos, permite que los estudiantes aprendan con mayor profundidad al manipular nuevas ideas, establecer conexiones mediante la práctica guiada y la repetición, se establecen que la pericia en el desempeño, en cualquier área, se apoya en la automatización de procesos cognitivos relevantes, esto permite economizar el gasto de capacidad cognitiva en el proceso y disponer de mayor capacidad de concentración en el producto terminado.

Entre las rutinas de pensamiento empleadas en nuestra aplicación tenemos:

El formato de reflexión ¿Qué veo? ¿Qué pienso? ¿Qué me pregunto? Utilizadas al inicio y al final de cada unidad de aprendizaje, a través del cual recogimos información sobre los saberes previos de los estudiantes y lo que necesitan conocer.

La técnica del 3, 2, 1; donde los niños evidencian tres cosas que aprendieron, dos cosas que le gustaron y una cosa que hará de ahora en adelante, realizadas mediante el dibujo y la verbalización.

La técnica “dos estrellas, un deseo”, la utilizó para co-evaluar los trabajos realizados en el aula por sus compañeros, los niños evaluaban a través de dos estrellas amarillas que representaban el trabajo cumplido de manera exitosa y una estrella melón que significaba el deseo para mejorar el trabajo. Esta evaluación debía ser fundamentada por el estudiante, ya que se buscaba fomentar el juicio crítico del mismo.

Formato de reflexión: Mis reflexiones de hoy, mediante el cual los estudiantes comparten utilizando el dibujo lo que más les gusto de la clase y que aprendieron.

4.2. Tarea de desempeño

Una tarea de desempeño, se debe entender primero qué implica el término “evaluación basada en el desempeño”. En pocas palabras, una evaluación basada en el desempeño se refiere a cualquier proceso de evaluación que implica la simulación de una actividad de la vida real, y en la cual los profesores evalúen el desempeño de los alumnos.

Las tareas de desempeño son diseñadas para apoyar el aprendizaje del alumno que sea auténtico. Sin embargo, se debe notar que las tareas de desempeño están diseñadas para respaldar evaluaciones por culminar. En otras palabras, estas evaluaciones no deberán ser hechas basadas en “nueva información”, pero en conceptos, habilidades y conocimiento que haya sido enseñada previamente y que el propósito de una tarea de desempeño no es evaluar el “dominio.

Componentes de una Tarea de Desempeño:

- Una meta de la vida real
- Un rol significativo para el alumno
- Audiencia de la vida real auténtica (o simulada)
- Una situación contextualizada que implique una aplicación al mundo real
- Productos y desempeños generados por el alumno
- Estándares y evidencia / o criterio para juzgar el éxito

4.3. Rúbricas

Las rúbricas son guías precisas que valoran los aprendizajes y productos realizados .son tablas que desglosan los niveles de desempeño de los estudiantes en un aspecto determinado, con criterios específicos sobre rendimiento. Indican el logro de los objetivos y las expectativas de los docentes. Permiten que los estudiantes identifiquen con claridad la relevancia de los contenidos y los objetivos de los trabajos académicos establecidos.

En el nuevo paradigma de la educación, las rúbricas o matrices o matrices de valoración brindan otro horizonte con relación a las calificaciones tradicionales que valoran el grado de aprendizaje del estudiante.

4.4. Continuos

Son representaciones gráficas de las etapas de desarrollo del aprendizaje. Muestran una progresión de los logros del alumno o identifican en qué parte del proceso se encuentra.

4.5.Escalera de metacognición.

Es un instrumento gráfico que se utiliza para que el estudiante ubique en cada peldaño las actividades que realizó para la construcción de su aprendizaje, identificando habilidades, limitaciones, herramientas, conocimientos previos, conocimiento nuevo, progresos y su aplicación práctica para hacer frente a las distintas situaciones que se le presentan en la vida. Reflexionar sobre su forma de pensar aporta al estudiante información interesante que le ayudará en un futuro a controlar su proceso de pensamiento y transformarlo, para lograr un aprendizaje más consciente y más eficaz.

III. Metodología de la Investigación

1. Enfoque y Tipo de Investigación

1.1. Enfoque de investigación.

Nuestra investigación está bajo el enfoque de investigación cualitativa, porque se basa en métodos de recolección de datos sin medición numérica, como las descripciones y las observaciones” (Hernández, 2003, p. 5).

Además este enfoque se preocupa en el entorno de los acontecimientos, centrando la indagación en contextos naturales, tomados tal y como se encuentran y que no hayan sufrido modificación. De la misma manera como se realizó la investigación, donde se buscó que los niños y niñas se impliquen, interesen, evalúen y experimenten directamente.

1.2. Tipo de investigación.

El tipo de investigación es investigación acción, ya que a partir de los diarios de campo se hace la reflexión sobre el trabajo con los niños encontrando fortalezas y debilidades que busca potenciar nuestra práctica pedagógica, de esa manera, mejorar el sistema educativo y social en el que nos desarrollamos.

Cabe mencionar que estas acciones amplían nuestro conocimiento sobre nuestros niños y los problemas que tenemos al desarrollar aprendizajes con ellos, permitiéndonos modificar oportunamente y de manera crítica nuestro actuar, a partir de la observación, acción y reflexión.

2. Objetivos

2.1.Objetivo General.

Mejorar nuestra práctica pedagógica aplicando el enfoque “Comprensión por Diseño” para desarrollar el aprendizaje significativo en el área de Ciencia y Ambiente de los niños y niñas de 05 años de la I.E.P. Ingeniería del distrito de San Juan de Miraflores – UGEL 01.

2.2.Objetivos Específicos.

- Planificar sesiones de aprendizaje significativas incorporando el enfoque “Comprensión por Diseño” en el área de Ciencia y Ambiente de los niños y niñas de 05 años de la I.E.P. “Ingeniería” del distrito de San Juan de Miraflores.
- Emplear técnicas e instrumentos de evaluación que permitan recoger evidencias sobre los niveles de logro de los aprendizajes en el área de Ciencia y Ambiente de los niños y niñas de 05 años de la I.E.P. “Ingeniería” del distrito de San Juan de Miraflores.
- Aplicar sesiones de aprendizaje considerando el enfoque “Comprensión por Diseño” para favorecer el logro de los aprendizajes en el área de Ciencia y Ambiente de los niños y niñas de 05 años de la I.E.P. “Ingeniería” del distrito de San Juan de Miraflores.

3. Hipótesis de Acción

- La planificación de sesiones de aprendizaje incorporando el enfoque “Comprensión por Diseño” permite elaborar sesiones significativas en el área de Ciencia y Ambiente en los niños y niñas de 05 años de la I.E.P. “Ingeniería” del distrito de San Juan de Miraflores.
- La adaptación de técnicas e instrumentos de evaluación permite recoger evidencias para favorecer los aprendizajes en el área de Ciencia y Ambiente de los

niños y niñas de 05 años de la I.E.P. “Ingeniería” del distrito de San Juan de Miraflores.

- La aplicación del enfoque “Comprensión por Diseño” en las sesiones de aprendizaje favorecen el desarrollo de los aprendizajes en el área de Ciencia y Ambiente en los niños y niñas de 05 años de la I.E.P. “Ingeniería” del distrito de San Juan de Miraflores.

4. Beneficiarios del Cambio

En la presente investigación existen dos tipos beneficiarios del cambio.

4.1. Beneficiarios Directos. Consideramos a la docente responsable de la aplicación ya que validó, a través de su práctica, técnicas y estrategias novedosas e innovadoras, para mejorar su quehacer pedagógico, en favor de los niños de la institución y al equipo investigador, porque participaron en la planificación, ejecución y evaluación del nuevo enfoque.

4.2. Beneficiarios Indirectos. Se les considera a los estudiantes del aula de 05 años quienes participaron en la aplicación de este enfoque, vivenciado las actividades que se diseñaron para el desarrollo de los aprendizajes. Asimismo, a la Institución Educativa, porque se contribuyó a la mejora del desarrollo del aprendizaje de sus estudiantes. Proponiendo generalizar la aplicación del enfoque en el nivel inicial.

5. Instrumentos

5.1. Lista de cotejo.

Es un medio sencillo, dicotómico, para recoger información sobre la presencia o ausencia de un comportamiento o característica particular de una situación dada. Se enfoca en aspectos específicos del comportamiento, conductas observables, para ver si están o no presentes.

Incluyen los comportamientos que deben ejecutarse o las características esperadas en un producto y provee un espacio para indicar si estos han sido observados, al diseñarla se debe determinar qué características son importantes.

La lista de cotejo solo requiere que el observador indique las características o el comportamiento que fue observado en el momento de usar el formulario.

La lista se caracteriza por su versatilidad, ya que puede utilizarse para recopilar información de la observación de cualquier comportamiento, es apropiada cuando las características que se observan, son conocidas con anterioridad por quien lo aplica.

Hemos elaborado por ello, listas de cotejo que evalúen la planificación de sesiones, con indicadores que nos permitan conocer que la planificación se realizó de manera precisa para la edad, características, necesidades de los niños y niñas de cinco años.

Asimismo, la lista de cotejo para evaluar los instrumentos de evaluación, de esta manera conocer que cumple con la realidad del niño, es funcional y nos permitirá recoger evidencias del aprendizaje de los estudiantes.

Por último, la lista de cotejo de observación a la docente, así conocer los comportamientos, actitudes y el proceso de enseñanza/aprendizaje que se desarrolla con los niños.

5.2. Diario de campo.

Es un escrito en forma de narración, donde se recoge la información que interesa durante un periodo largo (el diario debe escribirse con cierta regularidad) y sirve para analizar, interpretar o reflexionar sobre distintos aspectos del proceso educativo, como el aprendizaje de los estudiantes, la enseñanza, las interacciones maestro – alumno, la disciplina, entre otros. Pueden incluirse también la observación, comentarios, sentimientos, opiniones, frustraciones.

Según Bolivar (1995) “El uso de los diarios se inserta dentro de la tradición del profesor como investigador y constituye un instrumento valioso para la reflexión sobre la enseñanza”.

Los aspectos que se recomienda incluir en el diario son:

- Contexto o ambiente de clase (dinámica, relaciones sociales, participación.
- Actuación del profesor (estrategias metodológicas, formas de interacción , propósitos)
- Comportamientos de los estudiantes (implicación en las actividades, incidentes, estrategias)

5.3.Registro etnográfico.

Es un instrumento que se emplea en las diversas manifestaciones observacionales, tanto de hechos, procesos o sujetos. Para documentar lo observado, se basa en un lugar y tiempo determinado para el registro de información. Se caracteriza por un observador el cual debe mantener una constante atención de lo que acontece, teniendo la capacidad de captar sucesos o acciones que le facilitan entender ciertas conductas de los participantes observados.

Se respeta la textualidad de las situaciones registradas, pudiendo para ello colocar interpretaciones por el observador, esto será más propicio para la socialización del instrumento por el equipo investigador. Debe además especificar el día, mes y año en que se realizó la observación, así como ser hecha en primera persona y mantener confidencialidad de los nombres de los sujetos participantes.

5.4.Rutinas de pensamiento.

Es un instrumento con el que conseguimos activar el conocimiento previo, para posteriormente hacer conexiones entre las respuestas y las reflexiones iniciales (antes de presentar el tema), con las respuestas y reflexiones finales (después de presentarle el tema).

Consiguiendo, que nuestros estudiantes descubran sus pensamientos, ideas, preguntas y entendimientos antes de comenzar un tema y que luego los conecten con un nuevo pensamiento tras haber recibido nueva información.

Puede utilizarse para trabajar un tema tenga o no conocimientos previos sobre esto, al obtener nuevos conocimientos establecen conexiones entre las nuevas ideas y los conocimientos previos.

IV. Plan de Acción

1. Fundamentación

Estamos inmersos en un mundo de cambios, que busca el desarrollo de los individuos a partir de su propia acción e interacción con el contexto. Por ello, buscamos brindar todas las oportunidades pertinentes en el momento adecuado para fomentar el logro de habilidades y actitudes en nuestros niños y niñas desde temprana edad.

Para lograr que los estudiantes se desarrollen, se requiere un enfoque... centrado en el estudiante y en su capacidad de aprender, de manera que participe activamente en la construcción de su aprendizaje y que el profesor se convierta en un facilitador de procesos de desarrollo humano (Beneitone, 2007).

Por eso presentamos el enfoque Comprensión por Diseño de los autores Grant Wiggins y Jay McTighe, en su libro "Understanding by design" (Comprensión a través del diseño, 1998 y 2005, editado por la Association for Supervision and Curriculum Development) que proponen una forma de alcanzar el diseño racional de una clase centrada en la comprensión de los estudiantes, ubicando su punto central en el aprendizaje del alumno, dejando de lado el enfoque tradicional que busca la acumulación de conocimientos.

Para ejecutar esta propuesta seleccionamos el aula de cinco años, centramos la aplicación en el área de Ciencia y Ambiente, donde se considera temas como: los alimentos y animales.

Establecimos metas de aprendizaje claras y alcanzables, así, se definió cuáles son las ideas perdurables que queremos que los niños y niñas comprendan y apliquen en su vida, además de los contenidos que por ende van a adquirir. Del mismo modo, hemos tomado en cuenta el tiempo disponible (una clase) y la etapa de desarrollo cognitiva de los niños (nivel inicial). Como docentes esto pareciera obvio, pero si se observa honestamente en la práctica educativa no se considera así.

Seguidamente, establecemos y detallamos las evidencias que permitirán reconocer que los niños y niñas han logrado los aprendizajes esperados, tales como: tareas de desempeño, donde los estudiantes aplican y demuestran sus conocimientos a partir de una actividad de la vida real, como en un juego de roles, además de rúbricas, continuos,

rutinas de pensamiento y de metacognición, las cuales fueron adaptadas según el tema, nivel y edad de los niños, ya que las encontradas fueron diseñadas para niveles superiores. Lo importante de estas evidencias es que realmente aporten datos sobre el aprendizaje de los niños.

Esta propuesta se ejecutó a partir de unidades de aprendizajes planificadas según el planificador diseño invertido y la planificación curricular de sesiones de aprendizaje.

Estas actividades se aplicaron en un periodo de dos meses, las cuales fueron ejecutadas dos días a la semana, teniendo en total 16 sesiones llevadas a cabo, 8 de ellas trabajadas en la unidad de alimentos y 8 en la unidad de animales.

El primer día de cada unidad se aplicó el formato de reflexión, “¿Qué veo, qué pienso, qué me pregunto?”, el cual nos sirvió para conocer la comprensión de los estudiantes sobre el tema a trabajar, él mismo que se aplicó al finalizar cada unidad de aprendizaje.

Cada sesión estaba diseñada, de manera que los niños y niñas pudieran disfrutar, experimentar y aprender sobre el tema, con recursos novedosos, prácticos y funcionales que permitieron validar esta experiencia, entre ellos, podemos mencionar materiales gráficos, recursos TIC, actividades lúdicas, planteamiento de problemas, técnicas de metacognición, etc.

La aplicación de esta propuesta pretende transformar nuestra práctica educativa centrada en el logro de los aprendizajes y la manera adecuada de recoger evidencias pasando por la auto evaluación, la co-evaluación y metacognición con metas claras y específicas de manera que el niño sepa hacia donde llegar y en qué lugar se encuentra.

1. Total de estudiantes

ESTUDIANTES	N°
Niñas	3
Niños	9
Total	12

La presente investigación se realizó en el aula “Amarilla” de 5 años de edad con un total de 12 estudiantes, conformada por 9 hombres y 3 mujeres, los mismos que reúnen las características del total de la población.

SESIONES	FECHAS
1. “Conociendo los alimentos”	08 de octubre del 2013
2. “ Mi plato favorito”	11 de octubre del 2013
3. ¿De dónde provienen los alimentos?	15 de octubre del 2013.
4. “Las frutas y verduras me hacen crecer”	18 de octubre del 2013
5. “Preparando nuestros ricos alimentos”	22 de octubre del 2013
6. “Jugamos con la pirámide alimenticia”	25 de octubre del 2013
7. “Conociendo los grupos alimenticios”	29 de octubre del 2013
8. “Aprendiendo a comer sano”	5 de noviembre del 2013
9. “Iniciando mi experiencia con los animales”	8 de noviembre del 2013
10. “¿Cómo nacen los animales?”	12 de noviembre del 2013
11. “Me divierto clasificando a los animales”	15 de noviembre del 2013
12. “Valoremos a nuestra mascota”	19 de noviembre del 2013
13. “Conociendo a los animales en extinción”	22 de noviembre del 2013
14. “¿Cómo se alimentan los animales?”	26 de noviembre del 2013
15. “Somos defensores de los animales en peligro de extinción”	29 de noviembre del 2013

En la presente investigación se realizaron 2 unidades didácticas la primera titulada “Los alimentos” que comprende 7 sesiones de aprendizaje, y la segunda titulada “Los animales” Que contiene 8 sesiones de aprendizaje.

2. Matriz de Acciones

PROBLEMA	OBJETIVO ESPECÍFICO	HIPÓTESIS DE ACCIÓN 1	ACCIÓN	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Cómo puedo aplicar el enfoque “Comprensión por Diseño” para desarrollar el aprendizaje significativo en el área de Ciencia y Ambiente en los niños y niñas de 05 años de la I.E.P. Ingeniería del distrito de San Juan de Miraflores.	Incorporar el enfoque “Comprensión por Diseño” para planificar sesiones de aprendizaje significativas en el desarrollo del área de Ciencia y Ambiente de los niños y niñas de 05 años de la I.E.P. “Ingeniería” del distrito de San Juan de Miraflores.	La planificación de sesiones de aprendizaje incorporando el enfoque “Comprensión por Diseño” permite elaborar sesiones significativas en el área de Ciencia y Ambiente en los niños y niñas de 05 años de la I.E.P. “Ingeniería” del distrito de San Juan de Miraflores.	Incorporar el enfoque “Comprensión por Diseño” para desarrollar el aprendizaje significativo en el área de Ciencia y Ambiente.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buscar información sobre el enfoque “Comprensión por Diseño” y el aprendizaje significativo. 2. Ordenar y clasificar la información recogida. 3. Seleccionar las ideas perdurables a trabajar y redactar los indicadores. 4. Seleccionar estrategias de evaluación, auto evaluación, co evaluación y metacognición. 5. Diseñar las sesiones de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet • Módulo de evaluación educativa • Copias de los textos • Papelógrafos • Formato del Diseño invertido • Módulo de Evaluación educativa • Blogs educativos 	<p>Del 3 de octubre al 17 de octubre.</p> <p>Del 18 de octubre al 24 de octubre. Del 24 al 31 de Octubre.</p> <p>Del 24 al 31 de Octubre.</p> <p>Del 24 al 31 de Octubre.</p>

PROBLEMA	OBJETIVO ESPECÍFICO	HIPÓTESIS DE ACCIÓN 2	ACCIÓN	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Cómo puedo aplicar el enfoque “Comprensión por Diseño” para desarrollar el aprendizaje significativo en el área de Ciencia y Ambiente en los niños y niñas de 05 años de la I.E.P. Ingeniería del distrito de San Juan de Miraflores.	Emplear técnicas e instrumentos de evaluación que permitan recoger evidencias sobre los niveles de logro de los aprendizajes en el área de Ciencia y Ambiente de los niños y niñas de 05 años de la I.E.P. “Ingeniería” del distrito de San Juan de Miraflores.	La adaptación de técnicas e instrumentos de evaluación permite recoger evidencias para favorecer los aprendizajes en el área de Ciencia y Ambiente de los niños y niñas de 05 años de la I.E.P. “Ingeniería” del distrito de San Juan de Miraflores.	Adaptar los instrumentos de evaluación para recoger evidencias sobre el desarrollo de los aprendizajes en el área de Ciencia y Ambiente	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recopilar información sobre instrumentos de evaluación: Rúbricas, Portafolios, Continuos, Fichas de co evaluación y auto evaluación. 2. Adaptar los instrumentos de evaluación 3. Elaborar los instrumentos de evaluación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Documentos virtuales • Módulo de evaluación educativa • Formatos de instrumentos recopilados • Formatos de evaluación adaptados • Cuadro de metas establecidas 	<p>Del 3 al 27 de Octubre.</p> <p>Del 24 al 31 de Octubre.</p> <p>Del 24 al 31 de Octubre.</p>

PROBLEMA	OBJETIVO ESPECÍFICO	HIPÓTESIS DE ACCIÓN 3	ACCIÓN	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO
Cómo puedo aplicar el enfoque “Comprensión por Diseño” para desarrollar el aprendizaje significativo en el área de Ciencia y Ambiente en los niños y niñas de 05 años de la I.E.P. Ingeniería del distrito de San Juan de Miraflores.	Aplicar sesiones de aprendizaje considerando el enfoque “Comprensión por Diseño” para favorecer el logro de los aprendizajes en el área de Ciencia y Ambiente de los niños y niñas de 05 años de la I.E.P. “Ingeniería” del distrito de San Juan de Miraflores	La aplicación del enfoque “Comprensión por Diseño” en las sesiones de aprendizaje favorecen el desarrollo de los aprendizajes en el área de Ciencia y Ambiente en los niños y niñas de 05 años de la I.E.P. “Ingeniería” del distrito de San Juan de Miraflores.	Aplicar el enfoque “Comprensión por Diseño” en las sesiones de aprendizaje para favorecer el desarrollo de los aprendizajes en el área de Ciencia y Ambiente.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presentar una pregunta motivadora sobre el tema a tratar. 2. Coordinar las tareas de desempeño con los niños y niñas. 3. Ejecutar las experiencias de aprendizaje según el modelo WHERETO 4. Ejecutar las tareas de desempeño. 5. Recojo de evidencias de evaluación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo de las necesidades de los niños. • Cuadro de acuerdos. • Información modelo WHERETO • Sesiones diarias • Rubricas • Materiales para las tareas de desempeño • Rubricas • Continuos • Portafolios • Formato de reflexión 	<p>Del 22 de Octubre al 13 de Diciembre.</p> <p>Cada unidad desarrolla todas estas actividades, las cuales serán ejecutadas por una de las integrantes del equipo investigador con apoyo rotativo de las demás integrantes</p>

3. Matriz de Evaluación

HIPÓTESIS 1: La planificación de sesiones de aprendizaje incorporando el enfoque “Comprensión por Diseño” permite elaborar sesiones significativas en el área de Ciencia y Ambiente en los niños y niñas de 05 años de la I.E.P. “Ingeniería” del distrito de San Juan de Miraflores			
ACCIÓN	RESULTADO	INDICADORES DE RESULTADO	FUENTES DE VERIFICACIÓN
Incorporar el enfoque “Comprensión por Diseño” para desarrollar el aprendizaje significativo en el área de Ciencia y Ambiente.	Elaborar sesiones significativas del área Ciencia y Ambiente.	<ul style="list-style-type: none"> • Incorpora las etapas del diseño invertido. • Se ajusta a las diferentes necesidades, intereses y habilidades de los niños. 	Lista de cotejo de planificación de sesiones.
ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN 1	INDICADORES DE LOGRO	FUENTES DE VERIFICACIÓN/INSTRUMENTOS	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Buscar información sobre el enfoque “Comprensión por Diseño” y el aprendizaje significativo. 2. Ordenar y clasificar la información recogida. 3. Seleccionar las ideas perdurables a trabajar y redactar los indicadores. 4. Seleccionar estrategias de evaluación, auto evaluación, co evaluación y metacognición. 5. Diseñar las sesiones de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> - Maneja información sobre la comprensión por diseño. - Maneja información sobre el aprendizaje significativo. - Identifica y organiza las ideas principales. - Selecciona las ideas perdurables según el tema a trabajar y las necesidades del grupo de niños. - Redacta indicadores que respondan a las ideas perdurables seleccionadas. - Selecciona adecuadamente estrategias de evaluación. - Produce adecuadamente experiencias de aprendizaje según el modelo WHERETO. 	<ul style="list-style-type: none"> - Copias subrayadas. - Resumen. - Organizadores gráficos. - Planificador diseño invertido. - Cuadro de indicadores según las ideas perdurables. - Cuadro de selección de estrategias de evaluación según los temas a trabajar. - Formatos de cada sesión, incluyendo el modelo WHERETO. 	

HIPÓTESIS 2: La adaptación de técnicas e instrumentos de evaluación permite recoger evidencias para favorecer los aprendizajes en el área de Ciencia y Ambiente de los niños y niñas de 05 años de la I.E.P. “Ingeniería” del distrito de San Juan de Miraflores			
ACCIÓN	RESULTADO	INDICADORES DE RESULTADO	FUENTES DE VERIFICACIÓN
Adaptar los instrumentos de evaluación para recoger evidencias sobre el desarrollo de los aprendizajes en el área de Ciencia y Ambiente	Recoger evidencias sobre la comprensión de los aprendizajes	Clasifica evidencias que permitan reconocer el nivel de comprensión de los aprendizajes	Lista de cotejo de instrumentos de evaluación.
ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN 2	INDICADORES DE LOGRO	FUENTES DE VERIFICACIÓN/INSTRUMENTOS	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Recopilar información sobre instrumentos de evaluación: Rubricas, Continuos, Fichas de co-evaluación, auto evaluación y metacognición. 2. Adaptar los instrumentos de evaluación 3. Elaborar los instrumentos de evaluación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Selecciona adecuadamente información relevante sobre instrumentos de evaluación - Adecua pertinentemente instrumentos de evaluación según las tareas establecidas - Produce instrumentos que responden a la realidad del niño. 	<ul style="list-style-type: none"> - Copias subrayadas - Resumen - Instrumentos adaptados - Elabora instrumentos de evaluación. 	

HIPÓTESIS 3: La aplicación del enfoque “Comprensión por Diseño” en las sesiones de aprendizaje favorecen el desarrollo de los aprendizajes en el área de Ciencia y Ambiente en los niños y niñas de 05 años de la I.E.P. “Ingeniería” del distrito de San Juan de Miraflores.

ACCIÓN	RESULTADO	INDICADORES DE RESULTADO	FUENTES DE VERIFICACIÓN
<p>Aplicar el enfoque “Comprensión por Diseño” en las sesiones de aprendizaje para favorecer el desarrollo de los aprendizajes en el área de Ciencia y Ambiente.</p>	<p>El desarrollo del aprendizaje significativo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Explica con sus propias palabras lo aprendido - Reconoce la importancia del tema aprendido - Utiliza los nuevos aprendizajes en situaciones de la vida cotidiana - Reconoce cuanto ha comprendido sobre el tema trabajado 	<ul style="list-style-type: none"> - Diarios de campo. - Registros etnográficos. - Lista de cotejo de observación a la docente.
ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN 3	INDICADORES DE LOGRO	FUENTES DE VERIFICACIÓN/INSTRUMENTOS	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Presentar una pregunta motivadora sobre el tema a tratar. 2. Coordinar las tareas de desempeño con los niños y niñas. 3. Ejecutar las experiencias de aprendizaje según el modelo WHERETO 4. Ejecutar las tareas de desempeño. 5. Recojo de evidencias de evaluación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Logra captar la atención de los niños. - Establece acuerdos con los niños respetando sus opiniones. - Sigue el orden adecuado de las experiencias de aprendizaje esperadas Da a conocer los criterios del resultado esperado - Toma decisiones en base a la información recogida 	<ul style="list-style-type: none"> - Diario de Campo - Guía de observación - Registro etnográfico. - Programación curricular - Formatos de reflexión. 	

1. Presentación de la Práctica Mejorada

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

“CONOCIENDO LOS ALIMENTOS”

I. DATOS GENERALES.

I.E. : Ingeniería SJM.
Sección : Aula Amarilla.
Edad : 05 años. Número de niños : 12
Profesora : Giovanna Quichca Caqui.
Fecha : 08 de octubre del 2013.

II. CONTENIDO.

FORMATO DE REFLEXIÓN “¿Qué veo? ¿Qué pienso? ¿Qué me pregunto?”

The diagram illustrates the reflection format. It features a blue arrow labeled "VEO" pointing to a photograph of a plate of food. Below the arrow are two wavy boxes for notes. To the right, a green thought bubble says "PIENSO" and a red speech bubble says "¿ME PREGUNTO?".

III. ORGANIZACIÓN CURRICULAR.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	ACTITUD	INDICADOR DE LOGRO
Ciencia Y Ambiente	Practica con agrado hábitos de alimentación, reconociendo su importancia para conservar su salud.	Demuestra hábitos alimenticios para el aprovechamiento de los alimentos que ingiere.	Muestra disposición para alimentarse saludablemente.	Identifica ingredientes saludables en un plato de comida.
Comunicación	Produce textos, empleando trazos, grafismos o formas convencionales de escritura de manera libre y espontánea con sentido de lo que quiere comunicar.	Responde a indicaciones dadas por el adulto, preguntando aquello que no comprendió y dando su opinión sobre lo se le pregunta.	Disfruta produciendo libre y espontáneamente dibujos.	Responde a preguntas de acuerdo a lo que observa.

IV. BIBLIOGRAFÍA.

<http://www.orientacionandujar.es/tag/veo-pienso-me-pregunto/>

http://www.chcsa.org/documentos/recursos/Rec_1275.pdf

http://www.curriculumenlineamineduc.cl/605/articles-23443_recurso_pdf.pdf

<http://prezi.com/bkovquxzhogn/rutinas-y-destrezas/>

V. ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO.

Hora	Actividad	Recursos	Observaciones
1 hora	<p>Se presenta a los niños 1 plato de arroz con pollo: para que ellos puedan observar y oler. Luego se les pregunta: ¿Qué observan en el plato? ¿De qué color es? ¿Quién lo preparó? ¿Cómo lo preparó? ¿Qué se necesita para preparar este plato? ¿Qué sabor tendrá?</p> <p>La docente presenta en un papelote el formato de reflexión “¿Qué veo? ¿Qué pienso? ¿Qué me pregunto?”, donde se encuentra colocado la imagen del arroz con pollo dándoles la consigna anticipadamente para que ellos puedan responder mientras anota sus respuestas.</p> <p>Luego se realizan las preguntas esenciales ¿todo lo que como será bueno para mi cuerpo? ¿Qué debo comer para crecer? ¿Qué contiene los alimentos que me hacen crecer? ¿Qué alimentos son saludables? ¿Por qué?</p> <p>Seguidamente, los niños degustan el plato de arroz con pollo para que comenten y mencionan algunos ingredientes, se les entrega encartes para que identifiquen algunos de los ingredientes y los recortan para pegar en su papelote. Cada equipo expone su trabajo.</p> <p>La docente les pregunta sobre otros platos que se pueden preparar, motivándolos a que propongan su plato favorito.</p> <p>Se les presenta la tarea de desempeño que realizarán con ayuda de sus padres: “Expo feria nutritiva”.</p> <p>“Eres un vendedor que necesita promocionar sus productos alimenticios, detallando su importancia, valor nutricional y las variedades de consumo. Tu trabajo será exitoso si presentas un afiche que contenga la información requerida, además de la presentación de tus productos”.</p> <p>Se les presenta la rúbrica con los criterios que evaluará dicha tarea de desempeño.</p>	<p>Plato de arroz con pollo</p> <p>Preguntas</p> <p>Formato de reflexión</p> <p>Arroz con pollo, platos descartables, Tenedores, servilletas.</p> <p>Encartes</p> <p>Papelote</p> <p>Tijeras</p> <p>Goma</p> <p>Rúbrica</p>	

DIARIO DE CAMPO N° 01

“CONOCIENDO LOS ALIMENTOS”

Inicio mi clase mostrando un plato de arroz con pollo. Todos los niños se emocionan y quieren probar, pero les digo que deben estar ordenados para que lo vean, además, que primero solo vamos a oler y mirar, luego ya probaremos si se portan adecuadamente.

Mientras los niños observan el plato, algunos van diciendo -Es arroz con pollo, Harol me dice: -es arroz con pollo miss, pero a mí no me gusta la zanahoria, Coraima separa las alverjitas porque no le gustan, Mauricio y Rodrigo querían comer ya. Les digo que deben esperar porque vamos a trabajar aun con este plato.

Les presento el formato de reflexión: “Qué veo, qué pienso, qué me pregunto”; donde se encuentra colocado la imagen del arroz con pollo, les voy explicando a los niños cómo desarrollaremos este material, primero vamos a resolver la pregunta ¿Qué veo? Y ellos tendrán que decirme, lo que ven, Ángel dice: -Veo un dibujo, un plato. Dylan contesta que ve pollo, tomate, alverjitas. Voy escribiendo en la cartulina lo que ellos van respondiendo.

Seguidamente les pregunto ¿qué piensan? Los niños me van diciendo: -Es rico, -Son verduras, -Tiene pollo, Rodrigo me dice: -Pienso en el arroz, -Pienso en hierro y Coraima me dice: -Se come en la noche.

En la pregunta ¿Qué me pregunto? Me van respondiendo: -A cocinar, a comer cebolla. Los niños se ponen inquietos, voy notando que se les hace difícil dar ideas por ellos mismos, les motivo volviendo a preguntar ¿Qué más quiero conocer o aprender? Ellos dicen: -A cocinar otros platos como la chanfaina, puré de papa. Al terminar les explico que ese es un formato de reflexión que lo volverán a llenar después de unos días de trabajo.

Seguidamente, continuo con las preguntas esenciales -¿Todo lo que me gusta comer será bueno para mí? Algunos me dicen: -Sí, otros no. La docente pide que hablen en orden, y continúa preguntando.

-¿Qué debo comer para crecer? Los niños respondían: -Frutas, verduras, toda mi comida.

-¿Qué contiene los alimentos que me hacen crecer? Los niños no sabían responder solo nombraban: -Alimentos.

-¿Qué alimentos son saludables? Respondían: -La leche, los huevos, el pollo, pescado; Mauricio dice: -La comida chatarra no.

Terminado ello, les digo que ahora sí probaremos el plato. Todos saltan diciendo: -A mí, primero, a mí, primero. Pero les digo que voy a repartir a los que están sentados y en silencio. Cada uno de mis niños prueba del plato y van dando sus opiniones de ello, -Es muy rico, dicen.

Luego les hago una pregunta: ¿Qué ingredientes habrán en este plato? Algunos mientras prueban van respondiendo: -alverjitas, zanahoria, arroz, el pollo. Otros dicen: -Ají, por el pimiento. Todos prueban del plato y no están quietos hasta que la comida se acabe.

Les entrego revistas de encartes, para que cada uno busque figuras sobre los ingredientes, dándoles la consigna que trabajarán por grupos para pegar los ingredientes en un papelote y luego saldrán a exponerlo, todos avanzan sus trabajos muy contentos y lo hacen rápidamente, asombrándome a mí la alegría con que lo trabajan. Cuando terminan salen al frente a hablar sobre su trabajo y reconocen los ingredientes observados y probados.

Les pregunto sobre otros platos que a ellos les agrada comer, cada uno va mencionando sus platos favoritos, yo les digo: -Qué les parece si la próxima clase traen su plato favorito, ellos gritan: -Sí, vuelvo a hablarles sobre el orden en el aula.

Para finalizar les muestro la tarea de desempeño que harán, sobre qué se trata y cómo lo deben hacer, asimismo les muestro la rúbrica, con que serán evaluados en la tarea dejada.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

EVALUACIÓN

RECURSOS

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 01

“CONOCIENDO LOS ALIMENTOS”

La docente muestra un plato de arroz con pollo para que los niños degusten y observen los ingredientes, los niños dicen -Es arroz con pollo y entusiasmados todos quieren probar el plato, la docente pide que se sienten para mantener el orden, Harol dice: -es arroz con pollo miss, pero a mí no me gusta la zanahoria, Coraima separaba las alverjitas porque no le gustaban, Mauricio y Rodrigo quería comer más.

Seguidamente, la docente presenta el formato de reflexión: “Veo, Pienso y me Pregunto”; dónde se encuentra colocado la imagen del arroz con pollo, mientras les explica y les da las consigna a los niños para que puedan responder, la docente les pide que levanten la mano para hablar en orden.

La docente escribe lo que dictan los niños: Ángel dice: -Veo un dibujo, un plato. Dylan contesta que ve pollo, tomate, alverjitas. En la pregunta ¿En qué pienso? Los niños responden: -Es rico, son verduras, tiene pollo, pienso en el arroz, pienso en hierro, que se come en la noche.

En la pregunta ¿Qué quieren aprender? Responden: -A cocinar, a comer cebolla. Los niños se ponen inquietos, la docente llama la atención de los niños volviendo a preguntar ¿Qué quiero? Ellos dicen: -A cocinar otros platos como la chanfaina, puré de papa. Al terminar la docente explica que ese es un formato de reflexión que lo volverán a llenar después de unos días de trabajo.

Seguidamente, la docente formula una pregunta: -¿Todo lo que me gusta comer será bueno para mí? Algunos respondían: -Sí, otros no. La docente pide que hablen en orden, y presenta las preguntas esenciales.

-¿Qué debo comer para crecer? Los niños respondían: -Frutas, verduras, toda mi comida.

-¿Qué contiene los alimentos que me hacen crecer? Los niños no sabían responder solo nombraban: -Alimentos.

-¿Qué alimentos son saludables? Respondían: -La leche, los huevos, el pollo, pescado; Mauricio dice: -La comida chatarra no.

La docente escribía en la pizarra la respuesta que daban los niños.

La docente les dice que ahora probaran el plato de arroz con pollo, todos saltan diciendo: -A mí, primero, a mí; primero. Pero les dice que ella va a repartir a los que están sentados y en silencio.

La docente les hace una pregunta: ¿Qué ingredientes habrán en este plato? Algunos mientras prueban van respondiendo: -alverjitas, zanahoria, arroz, el pollo. Otros dicen: - Ají, por el pimiento.

Luego de que comen, la docente les entrega unos recortes de revistas para que los niños busquen los ingredientes que han observado en el plato y por grupos deberán pegar en unos papelotes para que expongan sobre ello, cada grupo habla sobre el trabajo que es realizado rápidamente y con mucha alegría que se refleja en sus rostros.

Luego de ello, la docente les vuelve a preguntar sobre otros platos que a ellos les agrada comer, sus platos favoritos, cada uno va nombrando cuál es su plato favorito, ella les dice que para la próxima clase deberán traer su plato favorito para que hablen de ello a sus compañeros, todos gritan muy emocionados, -Sí, volviendo a originar desorden, pero la docente les dice que los que hacen bulla, no podrán traer sus platos y ellos vuelven a ordenarse.

Al final la docente comenta que deberán desarrollar una tarea de desempeño: “Expo-feria Nutritiva”, para ello trabajarán en pares, donde tendrán que representar a un vendedor que necesita promocionar sus productos alimenticios y para esto deben preparar con ayuda de sus padres un afiche con la información sobre el producto que les corresponde para que conozcan sus compañeros. Asimismo, les presenta la rúbrica con los criterios que evaluará dicha tarea de desempeño.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

EVALUACIÓN

RECURSO

LISTA DE COTEJO PARA EL DOCENTE N° 01

Nombre del Docente :
Fecha :
Nombre del Observador :
Sesión :

I. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
1. Motiva a los estudiantes a través de canciones relacionadas a vivencias reales.			
2. Formula preguntas motivadoras que impulsen el desarrollo de los aprendizajes.			
3. Utiliza estrategias como la lectura de imágenes para promover la construcción de los aprendizajes.			
4. Favorece el desarrollo de habilidades a través de organizadores visuales.			
5. Motiva la participación de los estudiantes durante las actividades a través de juegos motrices.			

II. EVALUACIÓN.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
6. Presenta instrumentos como: rubricas y continuos que evidencian el desarrollo de los aprendizajes.			
7. Aplica rutinas de pensamiento para certificar el logro de los aprendizajes por cada unidad.			
8. Registra el proceso de su aprendizaje a través de instrumentos de metacognición.			
9. Emplea el dibujo como forma de expresión para plasmar sus conocimientos.			

III. RECURSOS Y MATERIALES.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
10. Hace uso de imágenes como recursos de aprendizaje.			
11. Utiliza la presentación de videos como recursos innovadores en la sesión.			
12. Promueve un trabajo organizado y productivo a través del uso de material estructurado.			

OBSERVACIONES:

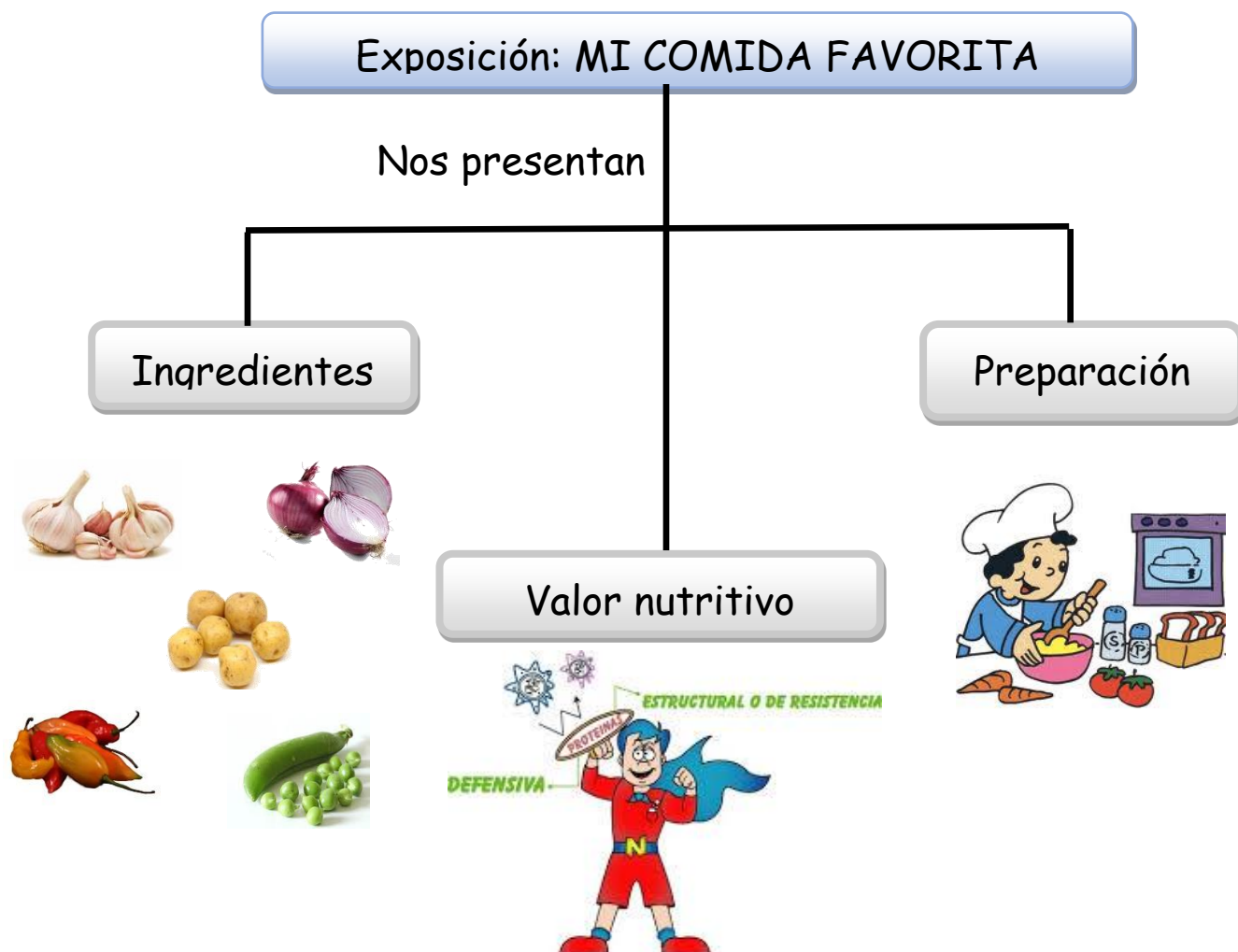
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

“MI PLATO FAVORITO”

I. DATOS GENERALES.

I.E. : Ingeniería SJM.
Sección : Aula Amarilla.
Edad : 05 años. Número de niños : 12
Profesora : Giovanna Quichca Caqui.
Fecha : 11 de octubre del 2013.

II. CONTENIDO.



III. ORGANIZACIÓN CURRICULAR.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	ACTITUD	INDICADOR DE LOGRO
Ciencia Y Ambiente	Practica con agrado hábitos de alimentación, reconociendo su importancia para conservar su salud.	Demuestra hábitos alimenticios para el aprovechamiento de los alimentos que ingiere.	Muestra disposición para alimentarse saludablemente.	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en la exposición de un plato nutritivo. • Explica la importancia de consumir alimentos saludables.
Comunicación	Produce textos, empleando trazos, grafismos o formas convencionales de escritura de manera libre y espontánea con sentido de lo que quiere comunicar	Produce con intencionalidad dibujos que tiene relación con la realidad para transmitir mensajes e ideas y conocimientos sobre los alimentos de la pirámide nutricional.	Disfruta produciendo libre y espontáneamente dibujos.	<ul style="list-style-type: none"> • Produce dibujos para elaborar un afiche. • Reproduce textos pequeños para dar a conocer información sobre el plato que va a presentar.

IV. BIBLIOGRAFÍA.

Diseño Curricular Nacional MINEDU

http://urbanext.illinois.edu/toddlers_sp/eattoday.cfm

www.eljardinonline.com.ar/.../proy-2011-los%20alimentos.doc

V. ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO.

Hora	Actividad	Recursos	Observaciones
<p>1 hora</p>	<p>Se presenta a los niños una caja sorpresa y se pregunta ¿Qué será? Se invita a un niño para que pueda mostrar el contenido a sus compañeros.</p> <p>El niño encuentra el gorro de un chef y un delantal.</p> <p>Luego se les pregunta: ¿Qué será? ¿Para que servirá? ¿Quién lo utiliza? ¿Por qué? ¿Alguien tiene uno parecido? Con las respuestas de los niños se llega a la exposición del plato favorito.</p> <p>Se coloca el cartel general “Mi plato favorito”</p> <p>Seguidamente se pregunta ¿quién quiere ponerse el gorro? Entonces, se invita a los niños para que puedan exponer sus platos y participar en la exposición, se pide a los niños estar atentos para poder evaluar con la rúbrica.</p> <p>Mostramos la rúbrica para que los niños recuerden los criterios a evaluar y el calificativo “muy bien,” “bien”, y “regular”.</p> <p>Cada niño sale a mostrar su plato y presentar su díptico, la cual tiene información sobre los ingredientes, preparación y beneficios de consumo. Se va tomando nota de algunas palabras desconocidas para los niños registrándolas en nuestro baúl de palabras nuevas, para luego recurrir al diccionario del salón y poder saber el significado.</p> <p>Los niños cantan la canción “todos atentos” para iniciar cada exposición.</p> <p>Cada uno al finalizar su exposición desarrollara la rúbrica, para evaluar su desempeño y cumplimiento del trabajo.</p> <p>Para finalizar los niños degustan los platos traídos por sus compañeros.</p>	<p>Caja sorpresa Gorro de chef delantal</p> <p>Preguntas Cartel Afiches Platos</p> <p>Rúbrica Papelote Baúl de palabras nuevas Plumones Diccionario Pandereta Platos descartables, tenedores, servilletas.</p> <p>Rúbrica Limpiatipo</p>	

DIARIO DE CAMPO N° 02

“MI PLATO FAVORITO”

Inicio la clase de hoy mostrando una caja sorpresa a los niños, les hago la pregunta -¿Qué habrá aquí dentro? Ellos van dando distintas ideas, desde una mascota, una pelota, un juguete, luego Amir me ayuda a abrir la caja. Encontramos un gorro de chef. Empiezo preguntando a los niños -¿Qué será? -¿Quién lo usa? -¿Para qué sirve? -¿Alguno de ustedes tiene uno igual? Los niños me van respondiendo que es de un chef; algunos gritan preguntando -¿Vamos a cocinar? Les digo que solo escucharé a los que están en silencio.

-¿Qué podemos hacer con esto? Les pregunto, ellos responden: -Convertirnos en cocineros, presentar nuestros platos, vender comida, entre otros. Coloco un cartel de “Exposición de mi plato favorito” motivándolos a salir a compartir la información sobre su comida favorita.

Presento primero la rúbrica con la cual se evaluará su desempeño, para recordar cómo deben actuar. Cada niño va exponiendo su comida favorita, explicando a través de un afiche que ingredientes usaron, como lo prepararon y porque es importante consumirlo. Se inició la exposición con Alessandro, quien presenta su afiche de su plato favorito que eran Tallarines verdes, él va explicando los ingredientes, le voy ayudando leyendo algunas cosas de su díptico, para que recuerde, él va mencionando con timidez, pero lo ayudo a continuar, nos dice que los beneficios de su plato es que nos brinda proteínas, carbohidratos. Esas palabras las escribo en unas tarjetas y entran en el baúl de palabras nuevas.

Les pregunto a los niños: -¿Saben que es un carbohidrato? Mauricio me dice: -Es una espinaca, Harol dice que son ricos. Luego Alessandro muestra su plato de tallarines verdes con pollo frito y pasa por cada grupo mostrándoles, al finalizar aplaudimos por la exposición.

Invito a Amir para que empiece su exposición de su causa. Él explica los ingredientes y preparación sin mi ayuda, lo hace muy bien, pero le falta levantar un poco la voz, para finalizar muestra a sus compañeros su comida favorita.

Luego continua Mauricio quien presenta el cebiche como su comida favorita, empieza explicando los ingredientes, tengo que ayudarlo con algunos que no recuerda, continúa con la preparación lo cual lo hace de muy buena forma, explicando paso a paso según como esta en el díptico. Le pregunto ¿Cuáles son los beneficios de tu comida favorita? Y me responde es para crecer y tener fuerza, entonces le digo -¿el ajo y la cebolla también te ayudan a crecer y tener fuerza? Él me dice -Es para no enfermarnos de la gripe, finalizando su exposición pasa por los grupos presentando su plato.

Así los niños van exponiendo sus platos favoritos, cada uno lo hace de diferente manera, en algunos casos ayudo en palabras que no recuerdan y en otros se desenvuelven satisfactoriamente. Para concluir, les presento la rúbrica para evaluar entre todos el desempeño de cada uno, les voy mostrando los diversos trabajos de sus compañeros los cuales ellos evaluarán si se encuentran muy bien, bien y regular con mi ayuda.

Empezamos evaluando a Mauricio, les pregunto a los niños -¿el afiche de Mauricio tiene los ingredientes, preparación y beneficios? A lo que los niños responden si, coloco el nombre de Mauricio en el nivel de desempeño ¡Muy Bien!, luego pregunto -¿su presentación está bonita? los niños responden -si y voy colocando el nombre nuevamente en el nivel de desempeño ¡Muy Bien!, realizo la última pregunta -¿Cómo hablaste, muy bien o bien? A lo que él respondió que lo hizo ¡Muy Bien! Les digo que efectivamente tuvo muy buen desempeño y colocamos su nombre en el nivel de desempeño ¡Muy Bien!

Evaluamos a Alessandro, preguntándoles si su afiche contiene los ingredientes, la preparación y los beneficios, a lo que todos responden -sí, de igual manera coloco en el nivel de desempeño ¡Muy Bien! Seguidamente les pregunto si presento tanto su díptico como su plato, colocándolo en el nivel ¡Muy Bien! Para terminar le digo -¿Cómo hablaste Alessandro? Él me dice -Bien, le pregunto a sus compañeros si se confundió o hablo muy bien, a lo que me responde -Si, hablo bien. Les digo que le faltó hablar un poco y lo animo para que la próxima exposición lo haga mejor, colocándolo en el nivel de desempeño ¡Bien!

Muestro el trabajo de Amir y les pregunto a sus compañeros si su afiche está completo, todos responden -Si, colocándolo en el nivel de desempeño ¡Muy Bien!, luego continúo preguntando si trajo su plato, a lo que todos responden afirmativamente, colocándolo nuevamente en el nivel de desempeño ¡Muy Bien!, culmino preguntándoles como hablo Amir, a lo que algunos responden Mal, le vuelvo a preguntar -Bien o Mal, Mauricio interviene y dice -Regular, la docente aclara que le faltó hablar un poco más fuerte, colocándolo en el nivel de desempeño ¡Bien!

Así, vamos evaluando a todos los niños, lo cual represento para mí una nueva experiencia, cada uno dio ideas sobre el desempeño de sus compañeros y fueron de utilidad sus opiniones, lo cual fue aceptado por los demás.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA
EVALUACIÓN
RECURSOS

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 02

“MI PLATO FAVORITO”

La docente presenta en una caja sorpresa, un gorro de chef. Formula diversas preguntas: - ¿Qué será? -¿Quién lo usa? -¿Para qué sirve? -¿Alguno de ustedes tiene uno igual? Los niños responden que era de chef; algunos gritan preguntando -¿Vamos a cocinar? La docente dice que solo escuchará a los que estén sentados en silencio.

Cada niño expone su comida favorita, explicando a través de un afiche que ingredientes usaron, como lo prepararon y porque es importante consumirlo. Se inició la exposición con Alessandro, quien presenta su afiche de su plato favorito que eran Tallarines verdes, empezó explicando los ingredientes, para ello necesito la ayuda de la docente para recordar los ingredientes y preparación, mientras Mauricio jugaba en su carpeta, la docente lo incentiva para que explique los beneficios de su comida favorita, Alessandro va explicando que le da proteínas, carbohidratos.

La docente le pregunta a los niños: -¿Saben que es un carbohidrato? Mauricio responde: - Es una espina, Harol dice que son ricos, luego la docente coloca en su caja de palabras nuevas: carbohidratos, vitaminas y proteínas, seguidamente muestra su plato de tallarines verdes con pollo frito y pasa por cada grupo mostrándoles su comida favorita, al finalizar la docente pide un aplauso para la exposición de Alessandro e invita a Amir para que realice su exposición de su causa.

Amir logra explicar los ingredientes y preparación sin ayuda de la docente, al finalizar la exposición, la docente le coloca su gorro de chef y le pide que muestre a sus compañeros su comida favorita, finalizando así su exposición.

La docente llama a Mauricio para que exponga sobre su comida favorita, para ello, la docente pide silencio contando hasta tres y así los niños enfocaron su atención en Mauricio que comenzó su exposición de su comida favorita El Ceviche quien explica con la ayuda de su afiche, los ingredientes y mencionando los pasos para su preparación, la docente le pregunta ¿Cuáles son los beneficios de tu comida favorita? A lo que él responde es para crecer, tener fuerza, la docente pregunta el ajo y la cebolla para que te ayude, él responde para no enfermarme de la gripe, finalizando su exposición pasa por los grupos presentando su plato.

Al concluir, la docente les presenta la rúbrica la cual servirá para evaluar entre todos los estudiantes los diversos criterios presentados en ella (información, presentación, expresión oral), la docente les va mostrando los diversos trabajos de sus compañeros las cuales ellos evaluarán si se encuentran muy bien, bien y regular con la ayuda de la docente, la docente empieza evaluando a Mauricio y les pregunta a los niños ¿el afiche de

Mauricio tiene los ingredientes, preparación y beneficios? A lo que los niños responden si, entonces la docente coloca el nombre de Mauricio en el nivel de desempeño ¡Muy Bien!, luego, les pregunta ¿si su presentación está bonita? los niños responden si colocando el nombre nuevamente en el nivel de desempeño ¡Muy Bien!, la docente le pregunta a Mauricio ¿Cómo hablaste, muy bien o bien? A lo que él respondió que lo hizo ¡Muy Bien! La docente enfatiza que lo hizo ¡Muy Bien! colocando su nombre nuevamente en el nivel de desempeño ¡Muy Bien!

La docente indica que se evaluará Alessandro preguntándoles si su afiche contiene los ingredientes, la preparación y los beneficios, a lo que todos responden si, colocándolo en el nivel de desempeño ¡Muy Bien! Seguidamente la docente le pregunta si trajo díptico y su comida favorita, colocándolo en el nivel ¡Muy Bien! Y le pregunta ¿Cómo hablaste Alessandro? La docente pregunta a los niños si se confundió o hablo muy bien, a lo que responden todos los niños que hablo muy bien, y la docente le aclara que le faltó hablar un poco y alentándolo para que la próxima exposición lo haga mejor, colocándolo en el nivel de desempeño ¡Bien!

La docente muestra el trabajo de Amir preguntándole a sus compañeros si su afiche está completo, a lo que los niños responden que lo hizo muy bien, colocándolo en el nivel de desempeño ¡Muy Bien!, luego la docente pregunta si trajo su plato, a lo que todos responden si, colocándolo nuevamente en el nivel de desempeño ¡Muy Bien!, luego les pregunta como hablo Amir, a lo que algunos responden Mal, y la docente vuelve a preguntar Bien o Mal, Mauricio interviene y dice regular, la docente aclara que le faltó un poco más colocándolo en el nivel de desempeño ¡Bien!

La docente realiza la misma actividad para cada una de las exposiciones realizadas en el día.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA
EVALUACIÓN
RECURSOS

LISTA DE COTEJO PARA EL DOCENTE N° 02

Nombre del Docente :
Fecha :
Nombre del Observador :
Sesión :

I. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA.

ÍTEMES	SI	NO	OBSERVACIONES
2. Motiva a los estudiantes a través de canciones relacionadas a vivencias reales.			
3. Formula preguntas motivadoras que impulsen el desarrollo de los aprendizajes.			
4. Utiliza estrategias como la lectura de imágenes para promover la construcción de los aprendizajes.			
5. Favorece el desarrollo de habilidades a través de organizadores visuales.			
6. Motiva la participación de los estudiantes durante las actividades a través de juegos motrices.			

II. EVALUACIÓN.

ÍTEMES	SI	NO	OBSERVACIONES
7. Presenta instrumentos como: rubricas y continuos que evidencian el desarrollo de los aprendizajes.			
8. Aplica rutinas de pensamiento para certificar el logro de los aprendizajes por cada unidad.			
9. Registra el proceso de su aprendizaje a través de instrumentos de metacognición.			
10. Emplea el dibujo como forma de expresión para plasmar sus conocimientos.			

III. RECURSOS Y MATERIALES.

ÍTEMES	SI	NO	OBSERVACIONES
11. Hace uso de imágenes como recursos de aprendizaje.			
12. Utiliza la presentación de videos como recursos innovadores en la sesión.			
13. Promueve un trabajo organizado y productivo a través del uso de material estructurado.			

OBSERVACIONES:

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

¿DE DÓNDE PROVIENEN LOS ALIMENTOS?

I. DATOS GENERALES

I.E. : Ingeniería SJM.
Sección : Aula Amarilla.
Edad : 05 años. Número de niños : 12
Profesora : Giovanna Quichca Caqui.
Fecha : 15 de octubre del 2013.

II. CONTENIDO



ORIGEN DE ALIMENTOS

Se clasifican

Vegetal



Animal



Mineral



III. ORGANIZACIÓN CURRICULAR

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	ACTITUD	INDICADOR DE LOGRO
Ciencia y Ambiente	Practica con agrado hábitos de alimentación, reconociendo su importancia para conservar su salud.	Demuestra hábitos alimenticios para el aprovechamiento de los alimentos que ingiere.	Muestra disposición para alimentarse saludablemente.	<ul style="list-style-type: none"> •Elabora un menú saludable con figuras tomando en cuenta alimentos de origen animal, vegetal y mineral
Matemática	Establece relaciones entre personas y objetos de acuerdo a sus propiedades en situaciones cotidianas, en forma autónoma y creativa.	Agrupar objetos utilizando diversos atributos y argumenta la pertenencia y no pertenencia de un objeto a una colección	Disfruta al realizar actividades matemáticas mediante el juego y otras actividades en general.	<ul style="list-style-type: none"> • Clasifica alimentos en canastas según su origen (ANIMAL VEGETAL MINERAL)

IV. BIBLIOGRAFÍA.

<http://www.cajastur.es/clubdoblea/arbeyu/origenalimentos.htm>

<http://aulapt.files.wordpress.com/2008/08/el-origen-de-los-alimentos.pdf>

Guía: La alimentación de tus niños. Nutrición saludable de la infancia a la adolescencia Consuelo López Nomdedeu. Agencia Española de Seguridad Alimentaria. Ministerio de Sanidad y Consumo. Madrid. 2005”

V. ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO

Hora	Actividad	Recursos	Observaciones
<p>1 hora</p>	<p>Se inicia jugando con los niños a la tiendita :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños encontrarán diversos productos en la tiendita como: pollo, pescado, huevo, verduras agua sal y frutas. ✓ Comprarán los productos que utilizaron para preparar su comida favorita colocándolos en una canasta. <p>Luego la docente formula preguntas pregunta: -¿Qué fue lo que compraron? - ¿De dónde provienen los huevos? -¿Y las zanahorias? -¿De dónde viene los pollos? - ¿Y el pescado? -¿Los tallarines</p> <p>Se les explica a través de una lámina que todos necesitamos alimentos para poder estar fuertes y sanos, además que estos deben estar en nuestra alimentación diaria. Se les explica la importancia de cada alimento según su origen y que necesariamente debemos consumirlo en nuestras comidas durante el día.</p> <p>Luego se les presenta un cuadro de doble entrada en las cuales tienen que ubicar tarjetas con las imágenes de los diversos productos según su origen ANIMAL, VEGETAL Y MINERAL.</p> <p>Cada niño elabora su menú saludable en una ficha de trabajo “Preparando una rica comida” teniendo en cuenta los alimentos según sus 3 orígenes (ANIMAL, VEGETAL Y MINERAL) utilizando encartes, revistas al finalizar lo exponen. Los niños realizan una ficha de metacognición para dar a conocer el resultado de sus aprendizajes contestando las preguntas ¿Que aprendí hoy? ¿Cómo me sentí?</p>	<p>Productos reciclados Productos de cartón</p> <p>Lámina de alimentos: Vegetal animal mineral</p> <p>Cuadro de doble entrada</p> <p>Hojas del menú saludable Revistas Goma</p> <p>Ficha de metacognición</p>	

DIARIO DE CAMPO N° 03

¿DE DÓNDE PROVIENEN LOS ALIMENTOS?

Inicio mi clase, preparando una **tiendita en el aula**, donde los motivo a jugar libremente durante un momento. Los niños tienen **una canasta** donde compran productos, recordando los ingredientes que utilizaron para preparar su comida favorita.

Continúo mi clase, presentando a cada niño para que muestre lo que compro, mientras van respondiendo unas preguntas **-¿Qué fue lo que compraron? -¿De dónde provienen los huevos? -¿Y las zanahorias? -¿De dónde viene los pollos? -¿Y el pescado? -¿Los tallarines?,**

Los niños van respondiendo de acuerdo a sus saberes, **-De las plantas, -De la gallina, -De los animales.**

Les muestro **una lámina** para explicarles el origen de los alimentos y la importancia de consumir de todo un poco para estar fuertes y sanos. Luego complemento con una actividad donde muestro **un cuadro de doble entrada con figuras de los ingredientes usados**, para que con su ayuda se pueda ir clasificando ya sea de origen animal, vegetal o mineral.

Empiezo con **la imagen de una papa**, los niños entusiasmados responden que la papa es una roca, otros dicen viene de la tierra, es una flor, les aclaro que la papa es un vegetal, continuo con el arroz que les voy diciendo que viene de una planta, entonces lo colocamos en el espacio de vegetales. **-¿La sal de dónde viene?** Los niños responden de una planta les digo que el origen de la sal es un mineral, ya que es como una piedrita que está en la tierra como un mineral.

-¿El aceite de dónde vendrá? Les pregunto, los niños no saben responder y se quedan atentos esperando mi explicación, entonces leo la información de **la etiqueta** y les digo que es un vegetal, ya que sale del olivo y esto es una planta, Amir dice que el limón sale de la planta, Rodrigo dice que sale de la vaca, **-Yo he visto la planta del limón dice Ángel, mi hermano tiene plantas de limón, -Que bien, menciono.**

-¿El ají de dónde sale? Los niños responden **-De la planta**, sigo con el queso, ellos me dicen que viene de un animal, **-¿de qué animal?** Les vuelvo a preguntar. Los niños responden a la vez **-De la vaca**, de esa manera con su ayuda se completa el cuadro con las figuras de los productos.

Seguidamente, les digo que ahora, elaboraran un menú que contenga alimentos de cada origen utilizando **encartes de revistas**, dando un ejemplo de los alimentos que debe contener el arroz con pollo, así los niños pegan en sus **fichas “Preparando una rica comida”** las **figura de los ingredientes** con lo que les gustaría preparar su comida,

considerando alimentos de origen animal, vegetal y mineral, en forma voluntaria los niños exponen su trabajo.

Alessandro expone su plato donde se encuentra un hot dog, como origen animal, la leche, no había de origen vegetal, y el agua en origen mineral, la docente pide aplausos para él, Alessandro al darse cuenta que faltaba el alimento de origen vegetal empieza a golpear la ficha, Mauricio explica su plato donde ha considerado el pescado como origen animal, el arroz y las frutas en origen vegetal, el agua y la sal en origen mineral, los niños aplauden su trabajo. Rodrigo presento su plato de la siguiente manera: en origen animal el huevo, origen vegetal el arroz y se da cuenta en su presentación que había olvidado el de origen mineral.

Luego de presentar sus trabajos, los niños llenan una ficha de metacognición para dar a conocer el resultado de sus aprendizajes, contestando a las preguntas: ¿qué aprendí hoy? Y ¿cómo me sentí?

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

EVALUACIÓN

RECURSOS

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 03

¿DE DÓNDE PROVIENEN LOS ALIMENTOS?

La docente motiva a los niños con el juego de la tiendita, los niños llevan una canasta para comprar los ingredientes (productos) que utilizaron para preparar su comida favorita.

Luego junto a la docente muestran lo que compraron y responden varias preguntas: ¿Qué fue lo que compraron? ¿De dónde provienen los huevos? ¿De dónde provienen las zanahorias? ¿De dónde vienen los pollos? ¿De dónde viene el pescado? ¿De dónde vienen los tallarines? ¿Será de origen animal, vegetal o mineral? Los niños entusiasmados responden que la papa es una roca, otros dicen viene de la tierra, es una flor, la docente aclara que la papa es un vegetal, el arroz viene de una planta, y pregunta ¿La sal de dónde viene? Los niños responden de una planta. La docente explica que la sal es de origen mineral,

La docente sigue formulando preguntas ¿El aceite de dónde vendrá? Los niños no saben que responder y se quedan atentos esperando la explicación de la docente, quien se ayudó leyendo la etiqueta del aceite de oliva concluyendo que es vegetal,

- Amir dice: Que el limón sale de la planta, otro niño dice que sale de la vaca,
- Yo he visto la planta del limón dice Ángel, mi hermano tiene plantas de limón.

¿El ají de dónde salé? Los niños responden de la planta, el queso viene de un animal, ¿De qué animal será? Y varios niños responden a la vez ¡de la vaca!

Después la docente muestra una lámina donde les explica que nosotros necesitamos alimentos para poder estar fuertes y sanos y estos deben estar en nuestra alimentación diaria. No solo debemos comer verduras y frutas (VEGETAL), también necesitamos de otros alimentos como: (ANIMAL Y MINERAL).

Se les explica la importancia de cada alimento según su origen y que necesariamente debemos consumirlo en nuestras comidas durante el día.

Los niños reciben tarjetas de diferentes alimentos para que los organicen en un cuadro de doble entrada según su origen (ANIMAL, VEGETAL, MINERAL)

Seguidamente, la docente muestra diferentes figuras de encartes, dando un ejemplo de los alimentos que debe contener el arroz con pollo, luego los niños pegan en una ficha de trabajo “Preparando una rica comida” las figuras de los ingredientes con lo que les gustaría preparar su comida, considerando alimentos de origen animal, vegetal y mineral, en forma voluntaria los niños exponen su trabajo de esta manera se busca la una retroalimentación de lo aprendido.

Alessandro expone su plato donde se encuentran pegadas las figuras de un hot dog y la leche como origen animal, el agua en origen mineral y no había considerado ningún alimento de origen vegetal, los niños aplauden a su compañero.

Alessandro empezó a golpear su ficha de trabajo porque se dio cuenta que le había faltado colocar un alimento de origen vegetal.

Mauricio explica su plato donde ha considerado el pescado como origen animal, el arroz y las frutas en origen vegetal, el agua y la sal como origen mineral, la docente estimula con aplausos.

Rodrigo presento su plato de la siguiente manera: en origen animal el huevo, origen vegetal el arroz y se da cuenta que se olvidó el alimento de origen mineral.

Luego de que los niños presentaron sus trabajos, la docente muestra una ficha de metacognición donde los niños deben completar según las preguntas: ¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo me sentí?

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

RECURSOS

EVALUACION

LISTA DE COTEJO PARA EL DOCENTE N° 03

Nombre del Docente :

Fecha :

Nombre del Observador :

Sesión :

I. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
1. Motiva a los estudiantes a través de canciones relacionadas a vivencias reales.			
2. Formula preguntas motivadoras que impulsen el desarrollo de los aprendizajes.			
3. Utiliza estrategias como la lectura de imágenes para promover la construcción de los aprendizajes.			
4. Favorece el desarrollo de habilidades a través de organizadores visuales.			
5. Motiva la participación de los estudiantes durante las actividades a través de juegos motrices.			

II. EVALUACIÓN.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
6. Presenta instrumentos como: rubricas y continuos que evidencian el desarrollo de los aprendizajes.			
7. Aplica rutinas de pensamiento para certificar el logro de los aprendizajes por cada unidad.			
8. Registra el proceso de su aprendizaje a través de instrumentos de metacognición.			
9. Emplea el dibujo como forma de expresión para plasmar sus conocimientos.			

III. RECURSOS Y MATERIALES.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
10. Hace uso de imágenes como recursos de aprendizaje.			
11. Utiliza la presentación de videos como recursos innovadores en la sesión.			
12. Promueve un trabajo organizado y productivo a través del uso de material estructurado.			

OBSERVACIONES:

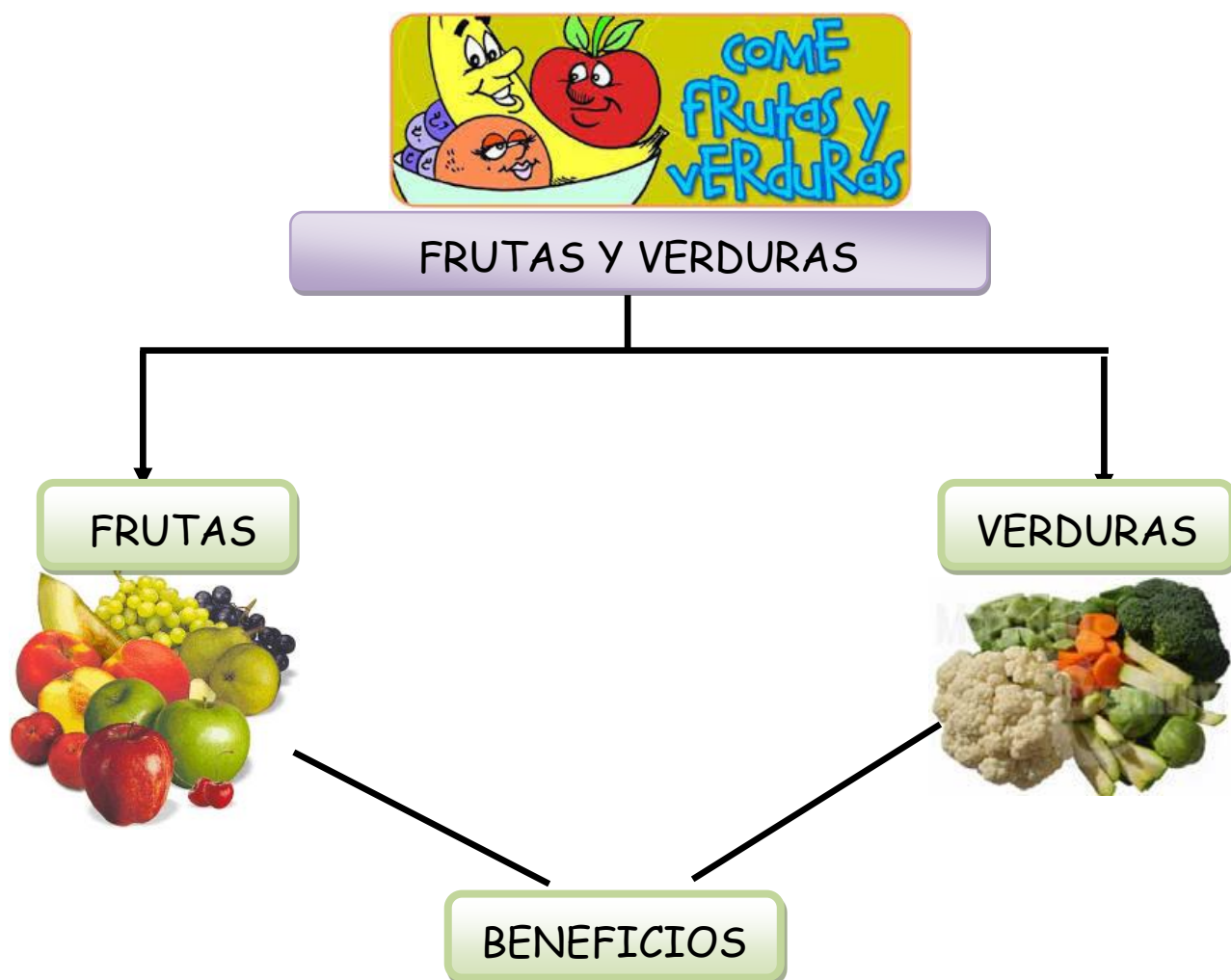
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

“LAS FRUTAS Y VERDURAS ME HACEN CRECER”

I. DATOS GENERALES

I.E. : Ingeniería SJM.
Sección : Aula Amarilla.
Edad : 05 años. Número de niños : 12
Profesora : Giovanna Quichca Caqui.
Fecha : 18 de octubre del 2013.

II. CONTENIDO.



- Nos dan energía
- Nos ayuda a protegernos de las enfermedades porque tienen vitaminas y minerales
- Son ricas en fibras
- Son ricas

III. ORGANIZACIÓN CURRICULAR.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	ACTITUD	INDICADOR DE LOGRO
Ciencia y Ambiente	Practica con agrado hábitos de alimentación, reconociendo su importancia para conservar su salud.	Demuestra hábitos alimenticios para el aprovechamiento de los alimentos que ingiere.	Muestra disposición para alimentarse saludablemente.	<ul style="list-style-type: none"> Menciona la importancia de consumir frutas y verduras.
Comunicación	Produce textos libre y espontáneamente a través de diferentes formas no convencionales para comunicar sus sentimientos, experiencias, intereses, ideas y conocimientos.	Construye colectivamente textos sencillos: una receta, carta, cuento, noticia, instructivo para construir un objeto, una visita, para llevar a cabo un proyecto personal o grupal. Comparte lo producido con los demás.	<p>Participa con entusiasmo en sus producciones individuales y grupales.</p> <p>Disfruta de sus producciones y las de los demás, reconociendo las diferencias y valorándolas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Elabora una afiche en grupo sobre la importancia de la frutas y verduras.

IV. BIBLIOGRAFÍA.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Verdura>

<http://alianzasalud.org.mx/2013/06/la-importancia-del-consumo-de-frutas-y-verduras-para-tu-salud/>

<http://www.alimentacion-sana.org/PortalNuevo/actualizaciones/frutaverdura.htm>

V. ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO.

Hora	Actividad	Recursos	Observaciones
<p>1 hora</p>	<p>Se inicia motivando a través de un sobre mágico en el cual se encuentra un afiche publicitario sobre frutas y verduras.</p> <p>Luego la docente formula preguntas: ¿Qué vieron? ¿Por qué creen que están felices los niños? ¿Qué otro afiche han visto? ¿Ustedes comen frutas y verduras? ¿Son importantes para nosotros?</p> <p>Se realiza un juego “Adivina, adivinador” el cual consiste en vendarle los ojos al niño, luego darle una fruta o verdura para que lo pueda explorar (tocar y oler) y así lograr adivinar si es una fruta o verdura.</p> <p>Después se les muestra un video acerca de las frutas / verduras y la importancia de su consumo diario. Al culminar el video la docente les pregunta ¿Cuáles fueron los 5 beneficios que nos enseñó la manzanita?</p> <p>Después de escuchar a los niños explica a través de una lámina la importancia de consumir frutas y verduras para nuestra salud y los nutrientes que nos brindan.</p> <p>Luego los niños en grupos elaborarán un afiche sobre la importancia de comer frutas y verduras. La docente da a conocer las indicaciones para el trabajo en grupo resaltando la creatividad de los niños, se les entrega los diversos materiales para que puedan elaborar el afiche: cartulinas, témperas, figuras de encartes o revistas, goma, vaso de</p>	<p>Sobre mágico</p> <p>Afiche publicitario</p> <p>Pañuelo negro</p> <p>Frutas</p> <p>Verduras</p> <p>Proyector multimedia</p> <p>Video</p> <p>Lámina de frutas y verduras</p> <p>Cartulinas</p> <p>Témperas</p> <p>Figuras de revistas</p> <p>Goma</p> <p>Vaso de tecknopor</p> <p>Frases</p> <p>Pizarra</p> <p>Limpiatipo</p>	

	<p>tecknopor y frases alusivas al tema.</p> <p>Al finalizar, cada grupo lo presenta en la pizarra o pared formando así nuestra “Galería de trabajos” para que los niños se co evalúen mediante la estrategia “Dos estrellas un deseo” el cual consiste en colocar estrellas amarillas para el afiche que cumplió las indicaciones y la estrella melón al afiche que debe mejorar.</p>	<p>Estrellas amarillas y melones</p>	
--	---	--------------------------------------	--

DIARIO DE CAMPO N° 04

“LAS FRUTAS Y VERDURAS ME HACEN CRECER”

Inicio mi clase mostrando un sobre que contiene un afiche y formulo la pregunta -¿Qué creen que habrá dentro del sobre?

- Stefano dice: ¡Un dibujo! - Harol dice: ¡Una carta! – Dayanna menciona : ¡Un gato!

Seguidamente abro el sobre y todos observan lo que hay dentro, es un afiche, el cual lo coloco en la pizarra y les pido a los niños que observen y mencionen lo que ven, indicándoles primero, que solo hablara el niño que está en orden y en silencio.

- Mauricio levanta la mano y dice: hay muchas frutas, -Muy bien, le digo, Xiomara dice: - Veo tres niños, Dylan agrega: -Hay muchos niños contentos y Alessandro continua: Hay verduras.

Luego les pregunto: -¿Porque estarán felices estos niños? Coraima me responde: -Porque quieren jugar. Ángel también opina: -Porque les gustan las frutas, miss. Entonces vuelvo a hacer otra pregunta -¿Solamente hay frutas en el dibujo? Stefano contesta: -¡NO! también hay vegetales.

Les explico a los niños que es un afiche publicitario, es aquel que contiene un mensaje, además de mencionarles las partes como un slogan o frase, un dibujo impactante y la información del producto. Les vuelvo a preguntar -¿Qué otro afiche han visto ustedes?

Mauricio responde: -Yo vi uno de la leche gloria que se toma tres vasos de leche para crecer. Dayanna me dice: -Yo vi de la gaseosa coca cola y Alessandro termina diciendo: -Yo vi del aceite primor.

Les vuelvo a preguntar -¿Ustedes comen frutas y verduras? los niños muy entusiasmados contestan -¡SI! Amir me dice: -A mí no me gusta la zanahoria y Ángel dice: -Yo como tomate crudo.

Luego de ello, les motivo a realizar un juego, “Adivina, adivinador” el cual consiste en vendarse los ojos y adivinar que fruta o verdura es, mientras la toca o huele.

Empiezo con Amir, cubriéndole los ojos con un pañuelo negro luego le doy una fruta para que toque y huela, de esa manera adivinar que fruta o verdura es, a lo que Amir responde: -Es una papa. Le digo ¡Muy bien!, luego le doy una verdura para que sienta y me responde que es una cebolla, todos aplauden su participación.

Sale Xiomara y con los ojos vendados le ofrezco una verdura, ella lo toca, lo huele y - dice: -Es una papa, muy bien, le digo. Después le doy una fruta, Xiomara se demora en contestar, pero me dice que es una cebolla, confundiendo porque lo que le entregue es

una naranja, para terminar le entrego una fruta, ella lo siente y dice: -Es un plátano, la docente le dice: -¡Muy bien! Es un plátano, de igual manera continúan todos los niños del aula, reconociendo a través de sus sentidos que vegetal es.

Seguidamente les muestro un video acerca de las frutas / verduras, y la importancia de su consumo diario. Al culminar el video les pregunto ¿Cuáles fueron los 5 beneficios que nos enseñó la manzanita?

A lo que - Ángel dice: -Nos dan energía, Xiomara menciona: -Nos ayuda a protegernos de las enfermedades porque tienen vitaminas y minerales. Stefano me dice: -Son ricas en fibras y sirven para no estar estreñido, además Coraima dice que todas las frutas son ricas, les felicito por sus respuestas y los motivo a consumir un vegetal cada día para tener salud.

Les motivó a realizar un afiche para demostrar lo que han aprendido hoy, para ello les doy una cartulina en cada mesa y les pide que piensen como les gustaría decorarlo, el grupo de Ángel me pide témperas para estampar sus manos, los demás grupos también solicitan témpera. Pero les aclaro que no pueden repetir la misma técnica para decorar, cumpliendo esta indicación el grupo de Xiomara usa la técnica de dactilo pintura, el grupo de Amir realiza círculos utilizando como molde un vaso de tecknopor, luego de decorar les proporciono imágenes y frases para elaborar su afiche, al terminar cada grupo presenta su afiche colocándolo en la pizarra, con mi ayuda leen las frases colocadas en cada uno de los afiches.

Al finalizar la presentación, los estudiantes se co-evalúan mediante la estrategia “Dos estrellas un deseo”, para ello les entrego a cada niño tres estrellas dos amarillas y una melón que le colocarán al grupo que trabajo rápido, ordenado, en equipo, y una melón que colocarán al grupo que se demoró en la presentación, que no siguió todas las indicaciones para el trabajo, de manera que deseen que para la próxima vez lo puedan hacer mejor. Cada niño debe, además, explicar porque coloca la estrella de ese color al grupo, dando sus opiniones libremente y fundamentando su decisión.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

RECURSOS

EVALUACION

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 04

“LAS FRUTAS Y VERDURAS ME HACEN CRECER”

La docente motiva con un sobre que contiene un afiche y formula preguntas ¿Qué creen que habrá dentro del sobre?

- Stefano dice: ¡Un dibujo! - Harol dice: ¡Una carta - Dayanna: ¡Un gato!

La docente abre el sobre en ese momento observan que lo que había adentro era un afiche, lo coloca en la pizarra, pide a los niños que observen y mencionen lo que ven, la docente indica que solo podrá hablar el niño que levante la mano y este en silencio.

- Mauricio levanta la mano y dice: hay muchas frutas, la docente responde muy bien.

- Xiomara dice: Veo tres niños - Dylan agrega: Hay niños contentos

- Alessandro menciona: Hay verduras

La docente pregunta: ¿Porque estarán felices los niños?

-Coraima responde: Porque quieren jugar

-Ángel dice: Porque les gustan las frutas, la docente vuelve a preguntar ¿Solamente hay frutas en el dibujo?

-Stefano contesta: ¡NO! también hay vegetales.

La docente explica a los niños que un afiche publicitario contiene un mensaje así van reconociendo las partes que contiene un afiche. La docente les pregunta ¿Qué otro afiche han visto?

- Mauricio responde: Yo vi de la leche gloria que toma tres vasos de leche para crecer.

-Dayanna dice: Yo vi de la gaseosa coca cola - Alessandro menciona: Yo vi del aceite primor.

La docente pregunta ¿Ustedes comen frutas y verduras? los niños muy entusiasmados contestan ¡SI!

- Amir dice: A mí no me gusta la zanahoria

- Ángel menciona: Yo como tomate crudo

Al terminar de escuchar las participaciones de los niños la docente dice: ¿Desean jugar? los niños muy contentos responden ¡Si! El juego se llama “Adivina, adivinador” y

consiste en tener vendados los ojos y adivinar que fruta o verdura mientras la toca o huele.

La docente nombra primero Amir le cubre los ojos con un pañuelo negro luego le da una fruta donde él tocará y la olerá para poder adivinar que fruta o verdura es, a lo que - Amir responde: Es una papa, la docente le dice: ¡Muy bien!, luego le da una verdura la toca y la huele e indica que es una cebolla, luego pide que se siente y llama a Xiomara le cubre los ojos y le da una verdura ella lo toca, lo huele y - dice: Es una papa, luego le entrega una fruta después de unos segundos responde: Es una cebolla, en lo cual ella se confunde ya que se le había entregado una mandarina, se le entrega una fruta a lo que responde: Es un plátano, la docente le dice: ¡ Muy bien! Es un plátano, se realizó la misma actividad con cada uno de los niños que en su mayoría lograron reconocer las frutas y las verduras.

La docente les habla sobre los beneficios que tienen las frutas y verduras, luego los niños degustan las distintas frutas y verduras.

Seguidamente la docente les muestra un video acerca de las frutas / verduras, y la importancia de su consumo diario. Al culminar el video la docente les pregunta ¿Cuáles fueron los 5 beneficios que nos enseñó la manzanita?

A lo que - Ángel dice: Nos dan energía

- Xiomara menciona: Nos ayuda a protegernos de las enfermedades porque tienen vitaminas y minerales

-Stefano dice: Son ricas en fibras y sirven para no estar estreñido

- Coraima dice que todas las frutas son ricas, a lo que la docente les responde ¡muy bien! Chicos por eso deben de comer todas las frutas y verduras.

La docente les pregunta ¿Desean elaborar su propio afiche? relacionado a las frutas y verduras, a lo que ellos responden entusiasmados ¡SI!

Para lo cual la docente les brinda una cartulina en cada mesa y les pide que piensen como les gustaría decorarlo para ello el grupo de Ángel solicita a la docente témperas para estampar sus manos, los demás grupos también solicitan témpera. Pero la docente les aclara que no pueden repetir la misma técnica para decorar, cumpliendo esta indicación el grupo de Xiomara usa la técnica de dactilo pintura, el grupo de Amir realiza círculos utilizando como molde un vaso de tecnopor, luego de decorar la docente les proporciona imágenes y frases para elaborar su afiche, al terminar cada grupo presenta su afiche colocándolo en la pizarra, con ayuda de la docente leen las frases colocadas en cada uno de los afiches.

Al finalizar la presentación los estudiantes se co-evalúan mediante la estrategia “Dos estrellas un deseo”, para ello la docente les brinda a cada grupo tres estrellas dos amarillas que le colocarán al grupo que trabajo rápido, ordenado, en equipo, y una melón que colocarán al grupo que se demoró en la presentación, que no siguió todas las indicaciones para el trabajo, cada grupo nombra a un representante para colocar las estrellas y explicando por qué el grupo decidió colocar las estrellas.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

RECURSOS

EVALUACION

LISTA DE COTEJO PARA EL DOCENTE N° 04

Nombre del Docente :
Fecha :
Nombre del Observador :
Sesión :

I. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
1. Motiva a los estudiantes a través de canciones relacionadas a vivencias reales.			
2. Formula preguntas motivadoras que impulsen el desarrollo de los aprendizajes.			
3. Utiliza estrategias como la lectura de imágenes para promover la construcción de los aprendizajes.			
4. Favorece el desarrollo de habilidades a través de organizadores visuales.			
5. Motiva la participación de los estudiantes durante las actividades a través de juegos motrices.			

II. EVALUACIÓN.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
6. Presenta instrumentos como: rubricas y continuos que evidencian el desarrollo de los aprendizajes.			
7. Aplica rutinas de pensamiento para certificar el logro de los aprendizajes por cada unidad.			
8. Registra el proceso de su aprendizaje a través de instrumentos de metacognición.			
9. Emplea el dibujo como forma de expresión para plasmar sus conocimientos.			

III. RECURSOS Y MATERIALES.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
10. Hace uso de imágenes como recursos de aprendizaje.			
11. Utiliza la presentación de videos como recursos innovadores en la sesión.			
12. Promueve un trabajo organizado y productivo a través del uso de material estructurado.			

OBSERVACIONES:

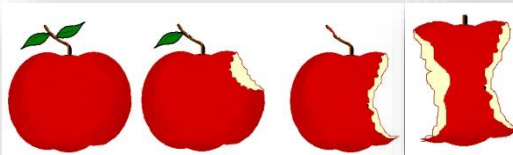
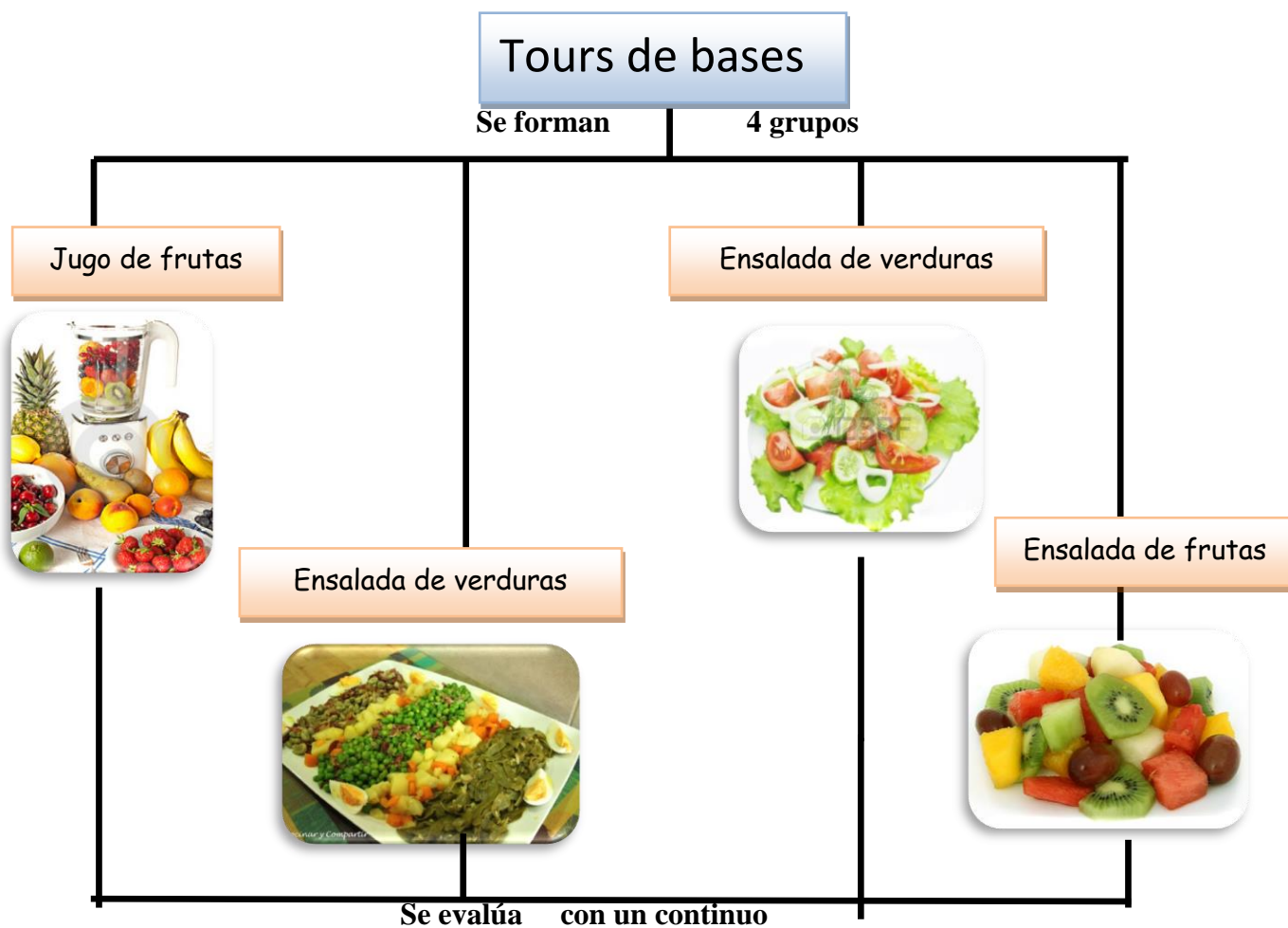
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

“PREPARANDO NUESTROS RICOS ALIMENTOS”

I. DATOS GENERALES.

I.E. : Ingeniería SJM.
Sección : Aula Amarilla.
Edad : 05 años. Número de niños : 12
Profesora : Giovanna Quichca Caqui.
Fecha : 22 de octubre del 2013

II. CONTENIDO.



III. ORGANIZACIÓN CURRICULAR.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	ACTITUD	INDICADOR DE LOGRO
Ciencia Y Ambiente	Reconoce y valora la vida de las personas, las plantas y animales, las características generales de su medio ambiente demostrando interés por su cuidado y conservación.	Experimenta e identifica los recursos naturales Como son las verduras y frutas realizando diversos platos.	Demuestra interés por el conocimiento de elementos naturales.	<ul style="list-style-type: none"> • Prepara recetas sencillas con frutas y verduras.
Comunicación	Expresa espontáneamente en su lengua materna sus necesidades, sentimientos, deseos, ideas y experiencias, escuchando y demostrando comprensión a lo que le dicen otras personas.	Organiza y argumenta sus ideas Expresando sus deseos y emociones, en diversas situaciones comunicativas: colectivas, diálogos, juegos, demostrando interés por escuchar al interlocutor.	Disfruta de sus experiencias tanto individuales como colectivas y da una opinión sobre su producción y la que realizan sus compañeros.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa verbalmente su participación en el tour de bases

VI. BIBLIOGRAFÍA.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Verdura>

<http://alianzasalud.org.mx/2013/06/la-importancia-del-consumo-de-frutas-y-verduras-para-tu-salud/>

<http://www.alimentacion-sana.org/PortalNuevo/actualizaciones/frutaverdura.htm>

III. ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO

TIEMPO	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS	OBSERVACIONES
1 hora	<p>La docente motiva a los niños con un títere de manzana quien conversa con ellos acerca de los alimentos y su importancia sobre su consumo. Los niños observan diversos alimentos como frutas y verduras y se les pregunta ¿Qué podríamos hacer con estos alimentos? Con las respuestas de los niños la docente les explica que hoy se trabaja un tours de bases el cual consiste en preparar 4 sectores para que los niños puedan visitar por un tiempo de 10 minutos y poder preparar sus comidas.</p> <p>1ra base: “Jugo de Frutas” donde los niños prepararan su jugo de su fruta favorita y a término llenaran una ficha en la cual dibujaran la imagen final del jugo preparado.</p> <p>2da base: “Ensalada de Verduras Frescas” se les proporciona diversas verduras para que ellos se preparen su propia ensalada, al finalizar en una ficha los niños dibujan los ingredientes utilizados.</p> <p>3ra base: “Ensalada de Frutas” la docente proporciona frutas variadas para que seleccionen las frutas que a ellos les guste y preparen su ensalada al finalizar llenaran una ficha en la cual recortan y pegan las frutas seleccionadas para su preparación.</p> <p>4ta base: “Ensalada de Verduras Cocidas” los niños observan una variedad de verduras seleccionan las que desean para su preparación agregándole un poco de mayonesa, al término llenaran una ficha en la cual marcaran las verduras seleccionas para su preparación.</p> <p>Al finalizar la actividad se realiza la</p>	<p>títere</p> <p>Preguntas</p> <p>Alimentos diversos</p> <p>licuadora</p> <p>platos descartables, servilletas, vasos descartables</p> <p>formato de continuo</p>	

	auto evaluación a través de un continuo que consiste en mostrarles 4 dibujos de manzanas en diferente estado formando una secuencias de manzanas, la cual la docente explicara el valor de cada imagen para que ellos puedan ubicarse según su aprendizaje del día.		
--	---	--	--

DIARIO DE CAMPO N° 05

“PREPARANDO NUESTROS RICOS ALIMENTOS”

Inicio mi clase mostrando un títere de manzanita haciéndoles recordar los beneficios de las frutas y verduras trabajadas la clase anterior el cual les indica que para hoy trabajaran de una manera distinta y divertida, los niños observan y realizo las preguntas ¿Qué podríamos hacer con estos alimentos?, luego la manzanita se despide de los estudiantes y empiezo con la explicación del trabajo “Tours de Base”, les indico que utilizaran frutas y verduras para preparar: ensaladas de verduras cocidas, ensaladas de verduras frescas (crudas) jugo de frutas, ensalada de frutas.

Luego de las indicaciones los niños formaron cuatro bases: 1° base: “Mi jugo de frutas” en la cual cada niño escogía su fruta favorita para realizar su jugo, al finalizar dibujaron y pintaron el jugo que tomaron teniendo en cuenta el color que salió su jugo, continuaron con la 2° base: “Preparando una rica ensalada fresca”, les mencioné a los niños los ingredientes que hay en la mesa para que puedan elegir las verduras que desean, al finalizar tenían que dibujar en la ficha los ingredientes que utilizaron para la preparación, luego siguieron la 3° base: “Mi ensalada de frutas”, donde les mencioné las frutas que hay en la mesa y como deben preparar su ensalada, pueden agregarle yogurt, cereal o leche condensada, al finalizar en su ficha pegaran las frutas que utilizaron para la preparación de su ensalada de frutas, finalmente pasa a la 4° base: “Utilizando verduras cocidas”, les presentó los ingredientes que hay en la mesa para que puedan preparar su ensalada de verduras, al terminar les explico que en una ficha deben marcar las verduras que utilizaron en la preparación, el tiempo aproximado en cada base fue de 10 minutos para realizar su trabajo.

Para que empiecen de manera ordenada designo una base a cada grupo y así inicien el recorrido, al inicio se les hizo un poco difícil seguir las reglas ya que era una actividad nueva, yo me acercaba a cada base para ayudarlos en la preparación y en el desarrollo de su ficha, y así fueron pasando los grupos por cada base, los niños mostrando entusiasmo, alegría y orden en la preparación de sus comidas, al finalizar el Tours de Base formule las

siguientes preguntas ¿Cómo se sintieron?, ¿todos trabajaron de forma ordenada?, ¿Qué aprendieron?, ¿será bueno comer frutas y verduras?.

Los niños evaluaron su desempeño mediante un continuo, el cual contenía cuatro imágenes: una manzana entera, otra con una mordida, la tercera con dos mordidas, y la cuarta manzana ya comida, les explique a los niños el significado de cada una de ellas para que ellos coloquen su nombre ,si la clase les ha gustado mucho tienen que colocarse en la manzana comida, si les ha gustado más o menos deben de colocarse en la manzana que está con dos mordidas, si les ha gustado poquito en la manzana que tiene una manzana, y si no les ha gustado nada en la manzana entera, le entregó a cada niño su nombre para que lo coloquen en la imagen que elijan , Rodrigo empezó colocando su nombre en la manzana entera y Amir le pregunta; Rodrigo no te ha gustado nada, en lo que él responde que si le gusto, es así que el saca su nombre y lo coloca en la manzana comida, y así cada estudiante termino de colocar su nombre en las manzanas.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

RECURSOS

EVALUACION

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 05

“PREPARANDO NUESTROS RICOS ALIMENTOS”

La docente motiva con un títere de manzanita que les hace recordar los beneficios de las frutas y verduras trabajadas la clase anterior y les cuenta que para hoy trabajarán de una manera distinta y divertida, los niños escucharon las indicaciones que dio la docente, la manzanita se despidió de los estudiantes y la docente empezó con la explicación del trabajo “Tours de Base”, les indicó que utilizarán frutas y verduras para preparar: ensaladas de verduras cocidas, ensaladas de verduras frescas (crudas) jugo de frutas, ensalada de frutas.

Luego de las indicaciones los niños formaron cuatro bases: 1° base: “Mi jugo de frutas” en la cual cada niño escogía su fruta favorita para realizar su jugo, al finalizar dibujaron y pintaron el jugo que tomaron teniendo en cuenta el color que salió su jugo, continuaron con la 2° base: “Preparando una rica ensalada fresca”, la docente dijo a los niños los ingredientes que hay en la mesa donde ellos escogían las verduras al finalizar tenían que dibujar en la ficha los ingredientes que utilizaron para la preparación, luego siguieron la 3° base: “Mi ensalada de frutas”, donde les explicó qué frutas hay y cómo deben preparar su ensalada y podrán acompañar con yogurt, cereal o leche condensada, al finalizar en su ficha pegaron las frutas que utilizaron para la preparación de su ensalada de frutas, finalmente pasa a la 4° base: “Utilizando verduras cocidas”, la docente presentó los ingredientes que hay en la mesa para que puedan preparar su ensalada de verduras, al término la docente les indicó que en una ficha deben marcar las verduras que utilizaron en la preparación, el tiempo aproximado en cada base fue de 10 minutos para realizar su trabajo.

La docente designó una base a cada grupo para que inicien el recorrido, al inicio se les hizo un poco difícil seguir las reglas mencionadas ya que era una actividad nueva, para la cual la docente pasaba base por base ayudándolos en la preparación y en el desarrollo de su ficha, y así fueron pasando los grupos por cada base, los niños mostrando entusiasmo, alegría y orden en la preparación de sus comidas, al finalizar el Tours de Base la docente

les pregunta ¿Cómo se sintieron?, ¿todos trabajaron de forma ordenada?,¿Qué aprendieron?, ¿será bueno comer frutas y verduras?.

Los niños evaluaron su desempeño mediante un continuo, el cual contenía cuatro imágenes: una manzana entera, otra con una mordida, la tercera con dos mordidas, y la cuarta manzana ya comida. La docente explicó a los niños el significado de cada una de ellas para que ellos coloquen su nombre en donde les menciona. Así, la clase les ha gustado mucho tienen que colocarse en la manzana comida si les ha gustado más o menos deben de colocarse en la manzana que esta con dos mordidas si les ha gustado poquito en la manzana que tiene una manzana, y si no les ha gustado nada en la manzana entera, para ello la docente les da a cada niño su nombre donde los colocarán en las manzanas, Rodrigo empezó colocando su nombre en la manzana entera y Amir le pregunta; Rodrigo no te ha gustado nada, en lo que él responde que sí le gustó, es así que el saca su nombre y lo coloca en la manzana comida, y así cada estudiante terminó de colocar su nombre en las manzanas.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

RECURSOS

EVALUACION

LISTA DE COTEJO PARA EL DOCENTE N° 05

Nombre del Docente :
Fecha :
Nombre del Observador :
Sesión :

I. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
1. Motiva a los estudiantes a través de canciones relacionadas a vivencias reales.			
2. Formula preguntas motivadoras que impulsen el desarrollo de los aprendizajes.			
3. Utiliza estrategias como la lectura de imágenes para promover la construcción de los aprendizajes.			
4. Favorece el desarrollo de habilidades a través de organizadores visuales.			
5. Motiva la participación de los estudiantes durante las actividades a través de juegos motrices.			

II. EVALUACIÓN.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
6. Presenta instrumentos como: rubricas y continuos que evidencian el desarrollo de los aprendizajes.			
7. Aplica rutinas de pensamiento para certificar el logro de los aprendizajes por cada unidad.			
8. Registra el proceso de su aprendizaje a través de instrumentos de metacognición.			
9. Emplea el dibujo como forma de expresión para plasmar sus conocimientos.			

III. RECURSOS Y MATERIALES.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
10. Hace uso de imágenes como recursos de aprendizaje.			
11. Utiliza la presentación de videos como recursos innovadores en la sesión.			
12. Promueve un trabajo organizado y productivo a través del uso de material estructurado.			

OBSERVACIONES:

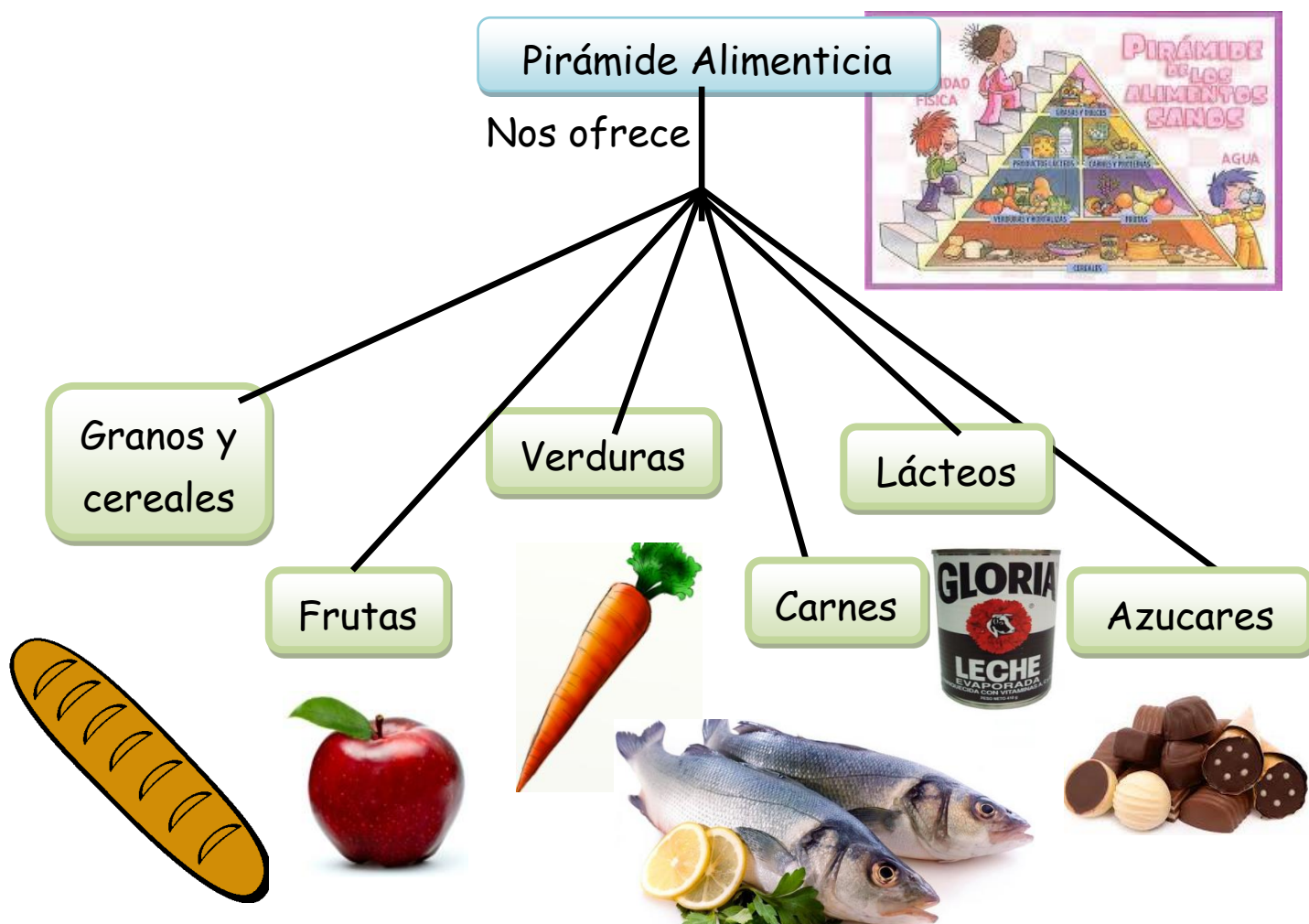
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

“JUGAMOS CON LA PIRÁMIDE ALIMENTICIA”

I. DATOS GENERALES.

I.E. : Ingeniería SJM.
Sección : Aula Amarilla.
Edad : 05 años. Número de niños : 12
Profesora : Giovanna Quichca Caqui.
Fecha : 25 de octubre del 2013

II. CONTENIDO.



III. ORGANIZACIÓN CURRICULAR.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	ACTITUD	INDICADOR DE LOGRO
Ciencia Y Ambiente	Reconoce y valora la vida de las personas, las plantas y animales, las características generales de su medio ambiente demostrando interés por su cuidado y conservación.	Ingiera diversos alimentos: frutas y verduras demostrando hábitos alimenticios.	Muestra disposición para alimentarse saludablemente.	<ul style="list-style-type: none"> • Ubica los alimentos en la pirámide alimenticia.
Comunicación	Produce textos, empleando trazos, grafismos o formas convencionales de escritura de manera libre y espontánea con sentido de lo que quiere comunicar.	Produce con intencionalidad dibujos que tiene relación con la realidad para transmitir mensajes e ideas y conocimientos sobre los alimentos de la pirámide nutricional.	Disfruta produciendo libre y espontáneamente dibujos.	<ul style="list-style-type: none"> • Produce dibujos sobre los diferentes alimentos que debe consumir según la pirámide alimenticia.

IV. BIBLIOGRAFÍA.

La pirámide de la alimentación, segunda guía de nutrición y alimentación saludable. Valencia

http://es.wikipedia.org/wiki/Pir%C3%A1mide_alimentaria

<http://www.escolapedia.com/piramide-alimenticia/>

V. ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO.

Hora	Actividad	Recursos	Observaciones
<p>1 hora</p>	<p>Se muestra a los niños 3 láminas con imágenes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La primera con un dibujo de un par de pilas o baterías y un carrito a control remoto. ✓ La segunda con una bomba de gasolina y un auto. ✓ La tercera con la pirámide alimenticia y una persona. <p>Luego se les pregunta: ¿Qué observan en las láminas? ¿Qué nos tratan de decir? ¿Cómo funciona el control remoto? ¿Qué necesita un auto para funcionar? ¿Qué significa esta pirámide? ¿Qué necesitan las personas para funcionar correctamente?</p> <p>Se les explica que cada personaje de las láminas necesitaba de algo especial para poder funcionar o moverse, dándole importancia a la pirámide alimenticia y el porqué es necesaria una nutrición saludable y balanceada.</p> <p>Se les pregunta: ¿Conocen la pirámide alimenticia? ¿Y para que servirá? ¿Por qué creen que los alimentos están ordenados de esta manera?</p> <p>Se les presenta una pirámide elaborada en forma de estante (cartón) y con la ayuda de los niños colocarán los alimentos de acuerdo al grupo que pertenecen, mientras se explica la importancia de cada grupo y la cantidad del consumo diario.</p> <p>Los niños y niñas elaboran (dibujan) un menú saludable que contenga los cinco grupos alimenticios (pirámide alimenticia), para un amigo que llega de</p>	<p>Láminas con imágenes: Carrito con pilas Auto con bomba de gasolina Persona con pirámide alimenticia.</p> <p>Preguntas</p> <p>Pirámide alimenticia de cartón</p> <p>Alimentos: cereales, frutas, verduras, carnes, lácteos, azúcares.</p> <p>Formato de plato para un amigo.</p> <p>Hoja de aplicación.</p>	

	<p>visita, y lo presentan ante sus demás compañeros.</p> <p>Desarrollan una hoja de aplicación donde marcan los alimentos según cada grupo alimenticio.</p>		
--	---	--	--

DIARIO DE CAMPO N° 06

“JUGAMOS CON LA PIRÁMIDE ALIMENTICIA”

Inicio mi clase motivando a los niños con 3 láminas:

En la primera lámina se observa un par de pilas y un carro a control remoto, En la segunda lámina se observa un tanque de gasolina y un auto, en la última lámina se observa una pirámide alimenticia y un niño.

Los niños observan muy atentos, luego realizo preguntas ¿Qué observan en las imágenes? ¿Qué nos tratan de decir?

- Amir levanta la mano y dice: Es una refrigeradora, la docente luego interviene diciendo que es un tanque de gasolina,
- Coraima levanta la mano y dice: Veo pilas, la docente la felicita diciéndole ¡muy bien!
- Alessandro se levanta de la silla y dice: Hay un carrito de juguete con pilas.

Continuó con las preguntas ¿Cómo funciona el control remoto? ¿Qué necesita un auto para funcionar? ¿Qué significa esta pirámide? ¿Qué necesitan las personas para funcionar correctamente? Todos los niños se entusiasman por participar hablando varios a la vez, al observar el desorden en el aula, entono la canción “Enrollar” logrando así la atención y el silencio de los niños.

Explico cada lámina detallando que cada objeto necesita de algo para que pueda funcionar, dando énfasis en la tercera lámina donde se observa una persona feliz junto a la pirámide alimenticia.

Pregunto ¿Conocen la pirámide alimenticia?

- Xiomara menciona que son alimentos, la felicito diciéndole -¡Muy bien! Y pregunto -¿Para que servirá?

Los niños responden en grupo ¡Para crecer!

- Stefano levanta la mano y dice: Son para crecer fuerte y sano.

Seguidamente, pregunto ¿Esta niña podrá funcionar sin la pirámide? ¿Quieren conocer sobre la pirámide alimenticia? Todos los niños dicen ¡sí!,

Les hago recordar los temas trabajados durante la unidad “Mi comida favorita, frutas y verduras, tours de bases e indico que el día de hoy vamos a conocer otros alimentos que ayudan a nuestro cuerpo a funcionar.

Les presento una pirámide alimenticia vacía elaborada de cartón, los niños muy entusiasmados se ponen de pie para tocar la pirámide, en ese momento, les pido que se sienten contando hasta 3, logrando así que estén sentados en orden.

Luego, explico cada división de la pirámide alimenticia de acuerdo al color y tamaño mencionando así los alimentos que debemos consumir teniendo en cuenta la cantidad necesaria para cada persona.

Los alimentos que se encuentran en la parte inferior debemos consumir en grandes cantidades, se va disminuyendo las cantidades hasta llegar a la parte superior que es la que se debe de consumir en menor cantidad.

Les entrego un alimento a cada niño, para que lo ubiquen en la pirámide alimenticia de acuerdo a la explicación, empieza con el primer grupo de la pirámide los cuales son granos y cereales: Detallo sus beneficios y qué debemos de consumir de 6 a 11 veces al día, al terminar les pido a los niños que coloquen los alimentos mencionados en ese grupo, completando la parte anaranjada con arroz, fideos, papa y trigo.

En el segundo grupo les explico que son las frutas y verduras, y son representadas por el color verde las cuales nos protegen de las enfermedades. Las verduras debemos de consumir de 3 a 5 veces en el día y las frutas debemos de consumir de 6 a 11 porciones, de la misma manera los niños colocan los alimentos que pertenecen.

En el tercer grupo encontramos el color celeste que son los lácteos, Realizo la pregunta; Saben que son lácteos?

- Angel dice: El yogurt, la leche, otros dicen carne, atún, huevo.

Les pido silencio a los niños y les explico que son todos los productos derivados de la leche. Llamo a Ángel y le pido que escoja un lácteo para que lo coloque en la pirámide, el elige el queso colocándolo correctamente, luego participa Harol eligiendo la leche y la coloca correctamente así mismo los demás niños terminan de colocar los demás lácteos.

Seguidamente, les explico el cuarto grupo, el de color morado en las cuales encontramos las carnes y alimentos de origen animal, nos brindan proteínas y debemos de consumir de 2 a 3 porciones al día, los niños ubican los diversos alimentos como: pollo atún, carne de res, frejoles, huevos.

Para finalizar, explico el quinto grupo de color amarillo que son grasas y azúcares, los cuales nos brindan calorías y debemos consumirlos en pequeñas cantidades. Los niños

colocan los productos que pertenecen a ese grupo culminando así la pirámide alimenticia.

Los niños realizan una ficha de trabajo donde les indico que ellos tienen que preparar un menú saludable donde dibujarán considerando los 5 grupos mencionados en la pirámide alimenticia.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

RECURSOS

EVALUACION

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 06

“JUGAMOS CON LA PIRÁMIDE ALIMENTICIA”

La docente motiva a los niños con 3 láminas:

En la primera lámina, se observa un par de pilas y un carro a control remoto, En la segunda lámina se observa un tanque de gasolina y un auto, en la última lámina se observa una pirámide alimenticia y un niño.

Los niños observan muy atentos, luego la docente realiza preguntas ¿Qué observan en las imágenes? ¿Qué nos tratan de decir?

- Amir levanta la mano y dice: Es una refrigeradora, la docente luego interviene diciendo que es un tanque de gasolina,
- Coraima levanta la mano y dice: Veo pilas, la docente la felicita diciéndole ¡ MUY BIEN ¡
- Alessandro se levanta de la silla y dice: Hay un carrito de juguete con pilas.

Continúa con las demás preguntas ¿Cómo funciona el control remoto? ¿Qué necesita un auto para funcionar? ¿Qué significa esta pirámide? ¿Qué necesitan las personas para funcionar correctamente? Todos los niños se entusiasman por participar hablando varios a la vez, la docente al observar el desorden en el aula, entona la canción “Enrollar” logrando así la atención y el silencio de los niños.

Se explica cada lámina detallando que cada objeto necesita de algo para que pueda funcionar, dando énfasis en la tercera lámina donde se observa una persona feliz junto a la pirámide alimenticia.

La docente pregunta ¿Conocen la pirámide alimenticia?

- Xiomara menciona que son alimentos, la docente responde ¡muy bien! Y pregunta ¿Para que servirá?

Los niños responden en grupo ¡Para crecer!

- Stefano levanta la mano y dice: Son para crecer fuerte y sano.

Continúa con las preguntas ¿Esta niña podrá funcionar sin la pirámide? ¿Quieren conocer sobre la pirámide alimenticia? Todos los niños dicen ¡sí!,

Se recuerda los temas trabajados durante la unidad “Mi comida favorita, frutas y verduras, tours de bases y hoy vamos a conocer otros alimentos que ayudan a nuestro cuerpo a funcionar.

La docente les muestra una pirámide alimenticia vacía elaborada de cartón, los niños muy entusiasmados se ponen de pie para tocar la pirámide, la docente les pide sentarse contando hasta 3, logrando así que estén sentados en orden.

Luego les explica cada división de la pirámide alimenticia de acuerdo al color y tamaño mencionando así los alimentos que debemos consumir teniendo en cuenta la cantidad necesaria para cada persona.

Los alimentos que se encuentran en la parte inferior debemos consumir en grandes cantidades, se va disminuyendo las cantidades hasta llegar a la parte superior que es la que se debe de consumir en menor cantidad.

La docente entrega un alimento a cada niño, donde tendrán que ubicarlos en la pirámide alimenticia de acuerdo a la explicación, empieza con el primer grupo de la pirámide los cuales son granos y cereales: Detallando sus beneficios y que se debe consumir de 6 a 11 veces al día, al término les pide a los niños colocar los alimentos mencionados en ese grupo, completando la parte anaranjada con arroz, fideos, papa y trigo.

En el segundo grupo, se les explica que son las frutas y verduras, y son representadas por el color verde las cuales nos protegen de las enfermedades. Las verduras debemos de consumir de 3 a 5 veces en el día y las frutas debemos de consumir de 6 a 11 porciones, de la misma manera los niños colocan los alimentos que pertenecen.

En el tercer grupo, encontramos el color celeste que son los lácteos, la docente pregunta ¿Saben que son lácteos?

- Angel dice: El yogurt, la leche, otros dicen carne, atún, huevo.

La docente les pide silencio y les explica que son todos los productos derivados de la leche. Llama a Ángel y le pide que escoja un lácteo para que lo coloque en la pirámide, el elige el queso colocándolo correctamente, luego participa Harol eligiendo la leche y la coloca correctamente así mismo los demás niños terminan de colocar los demás lácteos.

Luego, les explica el cuarto grupo, el de color morado en las cuales encontramos las carnes y alimentos de origen animal, nos brindan proteínas y debemos de consumir de 2

a 3 porciones al día, los niños ubican los diversos alimentos como: pollo atún, carne de res, frejoles, huevos.

Para finalizar, explica el quinto grupo de color amarillo que son grasas y azúcares, los cuales nos brinda calorías y debemos consumirlos en pequeñas cantidades, los niños colocan los productos que pertenecen a ese grupo culminando así la pirámide alimenticia.

Los niños realizan una ficha de trabajo donde ellos tienen que preparar un menú saludable considerando los 5 grupos mencionados en la pirámide alimenticia.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

RECURSOS

EVALUACION

LISTA DE COTEJO PARA EL DOCENTE N° 06

Nombre del Docente :

Fecha :

Nombre del Observador :

Sesión :

I. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
1. Motiva a los estudiantes a través de canciones relacionadas a vivencias reales.			
2. Formula preguntas motivadoras que impulsen el desarrollo de los aprendizajes.			
3. Utiliza estrategias como la lectura de imágenes para promover la construcción de los aprendizajes.			
4. Favorece el desarrollo de habilidades a través de organizadores visuales.			
5. Motiva la participación de los estudiantes durante las actividades a través de juegos motrices.			

II. EVALUACIÓN.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
6. Presenta instrumentos como: rubricas y continuos que evidencian el desarrollo de los aprendizajes.			
7. Aplica rutinas de pensamiento para certificar el logro de los aprendizajes por cada unidad.			
8. Registra el proceso de su aprendizaje a través de instrumentos de metacognición.			
9. Emplea el dibujo como forma de expresión para plasmar sus conocimientos.			

III. RECURSOS Y MATERIALES.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
10. Hace uso de imágenes como recursos de aprendizaje.			
11. Utiliza la presentación de videos como recursos innovadores en la sesión.			
12. Promueve un trabajo organizado y productivo a través del uso de material estructurado.			

OBSERVACIONES:

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

“CONOCIENDO LOS GRUPOS ALIMENTICIOS”

I. DATOS GENERALES

I.E. : Ingeniería SJM.
Sección : Aula Amarilla.
Edad : 05 años. Número de niños : 12
Profesora : Giovanna Quichca Caqui.
Fecha : 29 de octubre del 2013.

II. CONTENIDO



III. ORGANIZACIÓN CURRICULAR.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	ACTITUD	INDICADOR DE LOGRO
Ciencia Y Ambiente	Practica con agrado hábitos de alimentación, reconociendo su importancia para conservar su salud.	Ingiere diversos alimentos: según el grupo alimenticio.	Muestra disposición para alimentarse saludablemente.	<ul style="list-style-type: none"> • Promueve la alimentación saludable según el grupo alimenticio.
Comunicación	Comprende e interpreta mensajes de diferentes imágenes y textos verbales de su entorno, expresando con claridad y espontaneidad sus ideas.	Comprende y explica diferentes situaciones de textos leídos de su tradición cultural respondiendo a preguntas y argumentando sus respuestas sobre lo leído.	Manifiesta su agrado y desagrado sobre textos que “lee” o le leen.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa de manera creativa, el consumo de los grupos alimenticios.

IV. BIBLIOGRAFÍA.

http://es.wikipedia.org/wiki/Pir%C3%A1mide_alimentaria

<http://www.cnpp.usda.gov/Publications/MyPyramid/OriginalFoodGuidePyramids/FGP/FGPPamphletSpanish.pdf>

V. ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO.

Hora	Actividad	Recursos	Observaciones
<p>1 hora</p>	<p>Se inicia mostrando una caja sorpresa:</p> <p>La docente les pregunta ¿Qué habrá dentro de la caja?, los niños introducirán la mano dentro de la caja y sacarán una parte de la rompecabezas y lo colocaran en la pizarra, donde armaran la frase “Mis alimentos nutritivos”.</p> <p>Luego la docente formula preguntas: ¿Qué observamos en la pizarra?, ¿Para qué sirven los alimentos?</p> <p>Luego la docente les explica que saldrán a exponer y promocionar sus productos según el grupo alimenticio al que pertenece, ellos ofrecerán y dirán ¿Por qué deben de consumir dichos alimentos?, expresando de manera elocuente su producto.</p> <p>Se les indica que serán evaluados con una rúbrica, después de concluir su exposición, teniendo en cuenta la información de su producto, presentación de su trabajo, expresión oral, indicando como lo evaluaran: Excelente, Bien, Puedes Mejorar.</p>	<p>Caja</p> <p>Rompecabezas</p> <p>Cinta masking tape</p> <p>Productos de acuerdo a los grupos alimenticios</p> <p>Ficha de evaluación (rúbrica)</p>	

DIARIO DE CAMPO N°7

“CONOCIENDO LOS GRUPOS ALIMENTICIOS”

Al inicio de la clase, luego de realizar las actividades permanentes y el juego libre, mostré a los niños una caja sorpresa, todos sorprendidos querían acercarse a ver el contenido. Les pedí que se sentaran, una vez sentados les pregunté ¿Qué habrá dentro de la caja? Ellos gritaban juguetes, animales, frutas, etc. Entonces, llamé a Xiomara para que se acercara e introdujera la mano dentro la caja. Al sacar muestra emocionada a sus compañeros una ficha grande de un rompecabezas. Los niños gritaban -¡Es un rompecabezas; ¿qué será? Le ayudé a pegar en la pizarra, luego se acercó Dylan también saco otra ficha y pegó encajando al rompecabezas. Finalmente, al sacar todas las fichas, les pregunté ¿Qué ven? Los niños respondieron ¡letras; ¡vocales; pregunté ¿les gustaría saber qué dice? Los niños interesados respondían ¡siiii; les pedí que presten atención y leí el mensaje “Mis alimentos nutritivos” luego pregunté a los niños ¿Para qué sirven los alimentos? ¿Qué alimentos conocen? ¿Todos los alimentos serán nutritivos? Escuché sus respuestas, las anoté en la pizarra.

Pasé a comunicar a los niños que serán evaluados con una rúbrica, cuyas escalas de valoración será: Excelente, Bien, Puedes Mejorar. Y que debían tener en cuenta la información de su producto, presentación de su trabajo, expresión oral.

Los niños en forma individual pasan a exponer y promocionar sus productos según el grupo alimenticio al que pertenecía (granos y cereales, frutas, verduras, proteínas y carnes, lácteos, grasas y azúcares) me sentía contenta por escucharlos como explicaban por qué deben de consumir dichos alimentos, ofrecían sus productos, formulaban preguntas a sus compañeros hacían degustar sus productos.

Al finalizar, realizamos la coevaluación con la rúbrica donde los niños opinaban, ¿Qué hemos aprendido del producto? ¿Cómo estaba su trabajo? ¿Se entendió lo que habló? De acuerdo a las respuestas poníamos el calificativo.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

RECURSOS

EVALUACION

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 07

“CONOCIENDO LOS GRUPOS ALIMENTICIOS”

La docente mostró una caja sorpresa y preguntó a los niños ¿Qué habrá dentro de esta caja? Los niños respondieron -un globo, Coraima dijo una pelota, Alessandro colores y así muchos niños daban diferentes respuestas a la pregunta. La docente les indicó que pasara por todas las mesas y que ellos con los ojos cerrados introducirán su mano y sacaran lo que hay dentro de la caja,

Los niños al sacar el objeto se sorprendían lo miraban por ambos lados para luego parar a describirlo, y concluían que era la ficha que correspondía a un rompecabezas. Poco a poco iban armando el rompecabezas en la pizarra. Al finalizar la docente pregunto ¿Qué será? ¿Qué dirá? Los niños en voz alta inferían sobre el texto: la comida, las frutas, finalmente la docente lee el texto “Mis alimentos nutritivos”.

La docente continuaba formulando preguntas ¿Para qué sirven los alimentos? ¿Todos los alimentos serán nutritivos? Luego de responder las preguntas la docente invitaba a cada niño para exponer y promocionar sus productos según el grupo alimenticio al que pertenece (granos y cereales, frutas, verduras, proteínas y carnes, lácteos, grasas y azúcares).

El primero en salir a exponer fue Christopher y le preguntaron ¿sobre qué va hablar? y él dijo sobre los cereales. La docente y los niños se mostraban dispuestos a escuchar y se organizaron para dar inicio a la exposición; Coraima y Alessandro serán los compradores y Christopher será el vendedor y tendrá que convencer a los niños a comprar los cereales.

Luego le tocó exponer a Stefano, él estaba en el equipo de las verduras y debía vender su producto; Xiomara y Dylan, fueron los compradores, Stefano les ofrece zanahoria y les indicaba que es bueno para la vista.

– Ángel interrumpía a Stefano añadiendo que la zanahoria también es bueno para los músculos, luego Alessandro muestra a sus compañeros el brócoli y les indicó que es bueno para los huesos, para los músculos y que son vitaminas.

La docente invitó al siguiente que fue Ángel, quien salió a vender su producto, - Ángel se presenta y expone que los lácteos , como la leche, el queso, manjar blanco son fuentes de calcio, que sirve para los huesos, y que los lácteos comemos desde que nacemos. Ángel pasa por las mesas haciendo degustar trocitos pequeños de queso diciéndoles que esto les ayudará a crecer.

Luego les tocó vender sus productos Xiomara y Coraima, ellas hablaron de las grasas y los azúcares, Xiomara indica que no se debe comer dulces y sus compañeros le dijeron que sí, pero en poca cantidad.

- Ángel pidió mantequilla y Xiomara le indica que debe comer poco, Christopher pide frugos y galleta a lo que les indica que solo se debe comer en pocas cantidades.

La docente le indicó que Dylan venderá su producto y Alessandro será el comprador y - Dylan preguntó ¿Qué quieres comprar? Y el niño le dijo fresa. Dylan responde que eso le ayudaría a crecer y a tener fuerza, luego la docente se animó a comprar y - Christopher indica que vende uvas, fresas, cocona, aguaimanto, chirimoya indicándole que las frutas la ayudara a crecer y ser fuerte, así podrá saltar, correr. Y así, continuaron los demás estudiantes con la exposición de su trabajo.

Al finalizar, la exposición, la docente y los niños evaluaron a través de una rúbrica, tomando en cuenta su expresión, presentación, información de su producto que le correspondía vender.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

RECURSOS

EVALUACION

LISTA DE COTEJO PARA EL DOCENTE N° 07

Nombre del Docente :
Fecha :
Nombre del Observador :
Sesión :

I. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
1. Motiva a los estudiantes a través de canciones relacionadas a vivencias reales.			
2. Formula preguntas motivadoras que impulsen el desarrollo de los aprendizajes.			
3. Utiliza estrategias como la lectura de imágenes para promover la construcción de los aprendizajes.			
4. Favorece el desarrollo de habilidades a través de organizadores visuales.			
5. Motiva la participación de los estudiantes durante las actividades a través de juegos motrices.			

II. EVALUACIÓN.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
6. Presenta instrumentos como: rubricas y continuos que evidencian el desarrollo de los aprendizajes.			
7. Aplica rutinas de pensamiento para certificar el logro de los aprendizajes por cada unidad.			
8. Registra el proceso de su aprendizaje a través de instrumentos de metacognición.			
9. Emplea el dibujo como forma de expresión para plasmar sus conocimientos.			

III. RECURSOS Y MATERIALES.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
10. Hace uso de imágenes como recursos de aprendizaje.			
11. Utiliza la presentación de videos como recursos innovadores en la sesión.			
12. Promueve un trabajo organizado y productivo a través del uso de material estructurado.			

OBSERVACIONES:

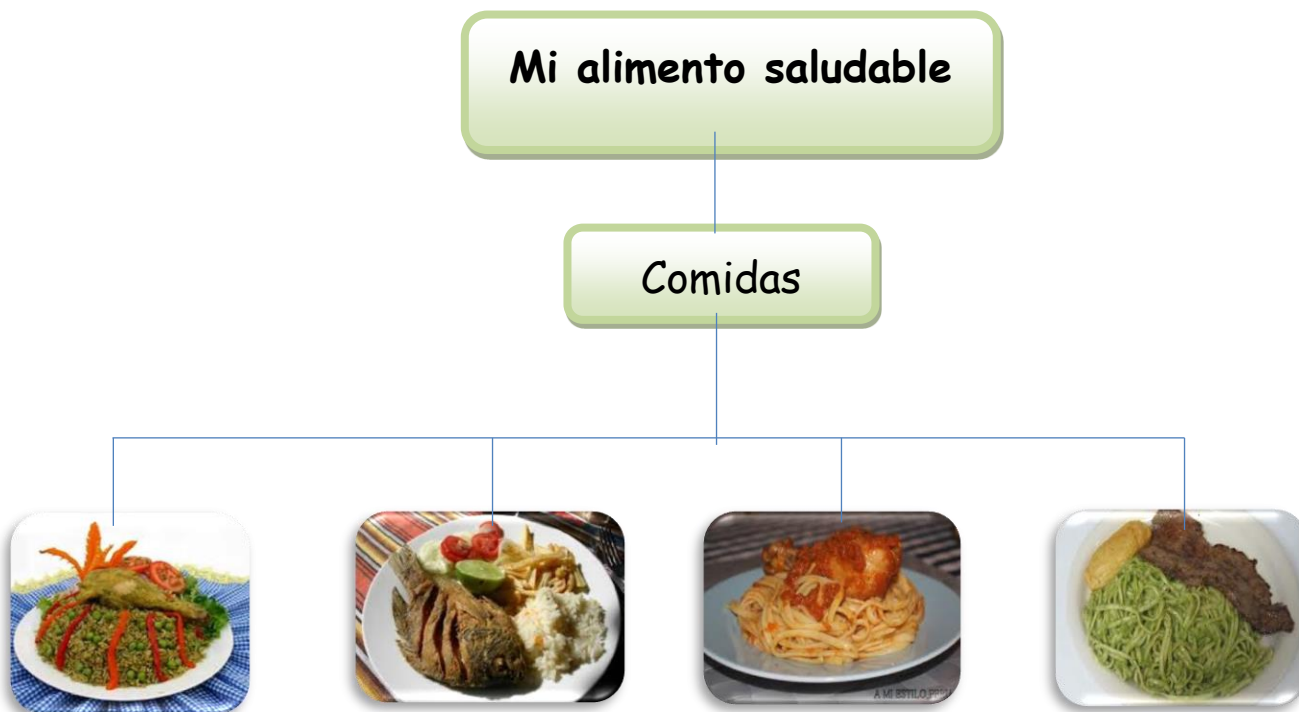
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

“APRENDIENDO A COMER SANO”

I. DATOS GENERALES.

I.E. : Ingeniería SJM.
Sección : Aula Amarilla.
Edad : 05 años. Número de niños : 12
Profesora : Giovanna Quichca Caqui.
Fecha : 05 de noviembre del 2013.

II. CONTENIDO.



III. ORGANIZACIÓN CURRICULAR.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	ACTITUD	INDICADOR DE LOGRO
Ciencia Y Ambiente	Practica con agrado hábitos de alimentación, reconociendo su importancia para conservar su salud.	Ingiere diversos alimentos: según el grupo alimenticios	Muestra disposición para alimentarse Saludablemente.	<ul style="list-style-type: none"> • Promueve la alimentación saludable según el grupo alimenticio.
Comunicación	Produce dibujos de manera libre y espontánea con sentido de lo que se quiere comunicar.	Produce con intencionalidad dibujos que tiene relación con la realidad para transmitir mensajes e ideas y conocimientos sobre los alimentos de la pirámide nutricional.	Disfruta produciendo libre y espontáneamente dibujos.	<ul style="list-style-type: none"> • Produce dibujos sobre los diferentes alimentos que debe consumir según la pirámide alimenticia para armar un menú saludable.

IV. BIBLIOGRAFÍA.

<http://alimentacion-salud.euroresidentes.com/2011/02/los-alimentos-mas-nutritivos.html>

<http://www.terra.com.pe/loncherasnutritivaspulp/alimentos-nutritivos.html>

V. ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO.

Hora	Actividad	Recursos	Observaciones
<p>1 hora</p>	<p>La docente motiva con unos sobres de colores en donde habrá imágenes de los platos de comidas, la docente pasará por los grupos y los niños cogerán un sobre en donde observaran, luego la docente les preguntará: ¿Qué observamos?, ¿Qué me gusta más?</p> <p>Luego la docente les indicará que se elaborará un recetario donde ellos colocarán las comidas que observaron en las clases anteriores, y lo decorarán de acuerdo a lo que ellos deseen con los materiales que les brindará la docente.</p> <p>La docente indicará que se convertirán en chef y que tienen que elaborar un menú saludable para toda la semana teniendo en cuenta la pirámide nutricional (granos y cereales, frutas, verduras, proteínas y carnes, lácteos, grasas y azúcares).</p> <p>Es así como la docente les brinda post it a los niños en donde dibujarán el producto que necesitan para obtener un menú saludable, la docente le preguntará a los niños ¿Qué menú podemos consumir?</p> <p>Al finalizar, la docente les muestra el formato de reflexión ¿qué veo?, ¿qué pienso?, ¿qué me pregunto? Para evaluar la comprensión de sus aprendizajes, la docente pasará niño por niño para poder evaluar.</p>	<p>Sobres de colores Imágenes de comidas Recetario Plumones Crayolas Papel lustre Goma</p> <p>Ficha del menú saludable en grande Post it Lápiz Cartucheras</p> <p>Formato de reflexión</p>	

DIARIO DE CAMPO N° 8

“APRENDIENDO A COMER SANO”

Al inicio de la actividad, mostré a los niños unos sobres de colores, ellos prestaron mucha atención y curiosidad querían ver el contenido de los sobres. Les pregunté ¿Qué habrá dentro de los sobres? ¿De qué tamaño será? ¿Pesará? Los niños respondían gritando ¡tarjetas! cartas! figuras, etc. Entregué los sobres para que saquen el contenido, los niños estaban inquietos, uno de ellos repartió las tarjetas, una para cada uno, miraban con curiosidad las diferentes imágenes estas eran los ingredientes para preparar un menú saludable. ¿Qué podemos hacer con esos ingredientes? ¿Recuerdan la receta del arroz con leche? Pedí a los niños que se agrupen teniendo en cuenta el ingrediente que encontraron en el sobre.

– Dylan decía: -A mí me tocó el pollo, Ángel decía a mí me tocó el arroz, entonces podemos hacer arroz con pollo. Xiomara decía que veía un pescado, otro niño decía yo tengo el arroz, entonces nos toca hacer pescado con arroz. Christopher decía yo tengo los fideos, Alessandro decía yo tengo el pollo nos toca hacer tallarín con pollo, otro niño tenía frejol y se juntó con el que tenía arroz y decían nosotros frejoles con arroz. Luego de varias intervenciones los niños se agrupaban recordando los platos nutritivos que habían visto antes.

Luego por grupos les repartí un recetario. Se pusieron a mirar con mucha atención donde encontraron diferentes recetas, ellos reconocían algunos platos que habían visto en clases pasadas, los niños muy emocionados nombraban los platos como: arroz con pollo, otra niña decía a mí me gusta los tallarines rojos, Stefano decía tallarines verdes, arroz con pollo y causa; - Xiomara decía que hará causa de pollo, arroz con pollo, arroz con pescado y tallarines rojos.

Seguidamente, los niños se organizaron por equipos para elaborar un menú saludable considerando la pirámide nutricional. Les entregue el pos-it y se pusieron a dibujar según el grupo que hayan expuesto anteriormente, cada grupo contaba con un pos-it, - Dayanna interrumpía diciendo que ya terminó, le pedí tener paciencia y que esperara en su sitio para revisar su trabajo. Al final, les mostré a los niños en la pizarra un cuadro donde

pusieron que alimentos nutritivos que debían consumir cada día de la semana. Pregunte al grupo de granos ¿qué deben comer los lunes? Y los niños respondían lentejas. -¿Con que los quieren comer? Con una ensalada de zanahoria, tomate, pepino. ¿Con qué más pueden acompañar la lenteja y por ahí dijeron pescado frito. Otra niña decía que deben comer también una fruta como la sandía, yo iba colocando en la pizarra las diferentes imágenes que los niños mencionaban. Un niño opinó que a media tarde debían tomar un vaso de yogurt. Pasamos al día Martes Stefano decía que le gustaría comer tallarines rojos de pollo con zanahoria; yo iba colocando el post it en el papelógrafo, Ángel me decía y una naranja, otra niña opinaba que en la tarde se puede tomar también un vaso de leche, les preguntaba ¿qué podemos comer el Miércoles? muchos dicen arroz con pollo, zanahoria, tomate, y una fruta como el plátano y tomar leche. Y así continuaron haciendo los menús nutritivos para cada día de la semana.

Al finalizar la actividad, indiqué a los niños que hoy la evaluación será a través de la ficha de reflexión, donde cada uno tenía que decir “¿que veo, que pienso y que me pregunto?”.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

RECURSOS

EVALUACION

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 08

“APRENDIENDO A COMER SANO”

Los niños escucharon decir a la maestra” que hay unos sobres mágicos de colores, -ellos prestaban mucha atención y curiosidad para ver el contenido de los sobres. Respondían a varias preguntas ¿Qué habrá dentro de los sobres? ¿Será grande o pequeño?, ¿pesará? Los niños infieren en relación al contenido de los sobres. Finalmente recibieron los sobres y sacaron el contenido que era una tarjeta con diferentes imágenes (ingredientes para preparar un menú saludable) Los niños se agruparon teniendo en cuenta el ingrediente que encontraron en el sobre.

– Dylan decía a mí me tocó el pollo, Ángel decía a mí me tocó el arroz, entonces podemos hacer arroz con pollo. Xiomara dice que ve pescado y arroz, Christopher decía fideos, Alessandro decía frejol. Luego de varias intervenciones los niños recordaron los platos de comidas que habían visto antes.

Luego la docente les repartió un recetario indicándoles que ellos elegirán los platos de comida teniendo en cuenta los que ya conocieron en las clases pasadas, los niños muy emocionados respondían - Alessandro decía que hará arroz con pollo, otra niña decía que ella hará tallarines rojos porque le gusta, Stefano dice tallarines verdes, arroz con pollo y causa; - Xiomara dice que hará causa de pollo, arroz con pollo, arroz con pescado y tallarines rojos.

Luego cada equipo organizado elaboró un menú saludable considerando la pirámide nutricional. Los niños recibieron el pos-it y se pusieron a dibujar según el grupo que hayan expuesto anteriormente, cada grupo contaba con un pos-it, -Dayanna decía que ya terminó, la docente le respondía – Que pasará revisando y que tienen que ver más productos, al concluir se les mostró en la pizarra un cuadro que contenía los alimentos nutritivos que debían consumir los niños cada día de la semana.

La docente – Le preguntaba al grupo de granos ¿qué deben comer los lunes? Y los niños respondían lentejas. ¿Con que los quiere comer? Con una ensalada de, zanahoria, tomate, pepino. ¿Qué más puede ir acompañando a la lenteja y por ahí dijeron pescado frito?. Otra niña decía que deben comer también una fruta como la sandía, la docente colocaba

las diferentes imágenes de lo que los niños mencionaban en la pizarra. Otro niño opinó que a media tarde debían tomar un vaso de yogurt. El día Martes Stefano decía que debían comer tallarines rojos de pollo con zanahoria; la docente coloca el post-it en el papelógrafo, Ángel indicaba y una naranja, otra niña opinaba que en la tarde se puede tomar también un vaso de leche, la docente preguntaba ¿qué podemos comer el Miércoles? muchos dicen arroz con pollo, zanahoria, tomate, y una fruta como el plátano y tomar leche. Y así continuaron haciendo los menús nutritivos para cada día de la semana.

Al finalizar la actividad del menú saludable, la docente les indicó que evaluarán a cada niño a través de la ficha de reflexión, donde tendrán que decir “que veo, que pienso y que me pregunto”.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

RECURSOS

EVALUACION

LISTA DE COTEJO PARA EL DOCENTE N° 08

Nombre del Docente :

Fecha :

Nombre del Observador :

Sesión :

I. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
1. Motiva a los estudiantes a través de canciones relacionadas a vivencias reales.			
2. Formula preguntas motivadoras que impulsen el desarrollo de los aprendizajes.			
3. Utiliza estrategias como la lectura de imágenes para promover la construcción de los aprendizajes.			
4. Favorece el desarrollo de habilidades a través de organizadores visuales.			
5. Motiva la participación de los estudiantes durante las actividades a través de juegos motrices.			

II. EVALUACIÓN.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
6. Presenta instrumentos como: rubricas y continuos que evidencian el desarrollo de los aprendizajes.			
7. Aplica rutinas de pensamiento para certificar el logro de los aprendizajes por cada unidad.			
8. Registra el proceso de su aprendizaje a través de instrumentos de metacognición.			
9. Emplea el dibujo como forma de expresión para plasmar sus conocimientos.			

III. RECURSOS Y MATERIALES.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
10. Hace uso de imágenes como recursos de aprendizaje.			
11. Utiliza la presentación de videos como recursos innovadores en la sesión.			
12. Promueve un trabajo organizado y productivo a través del uso de material estructurado.			

OBSERVACIONES:

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

“INICIANDO MI EXPERIENCIA CON LOS ANIMALES”

I. DATOS GENERALES:

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA** : IEP. INGENIERIA SJM.
- **FECHA** : 08 de Noviembre del 2013.
- **AULA** : Inicial 05 años.
- **DOCENTE** : Giovanna Quichca Caqui.
- **Características:**

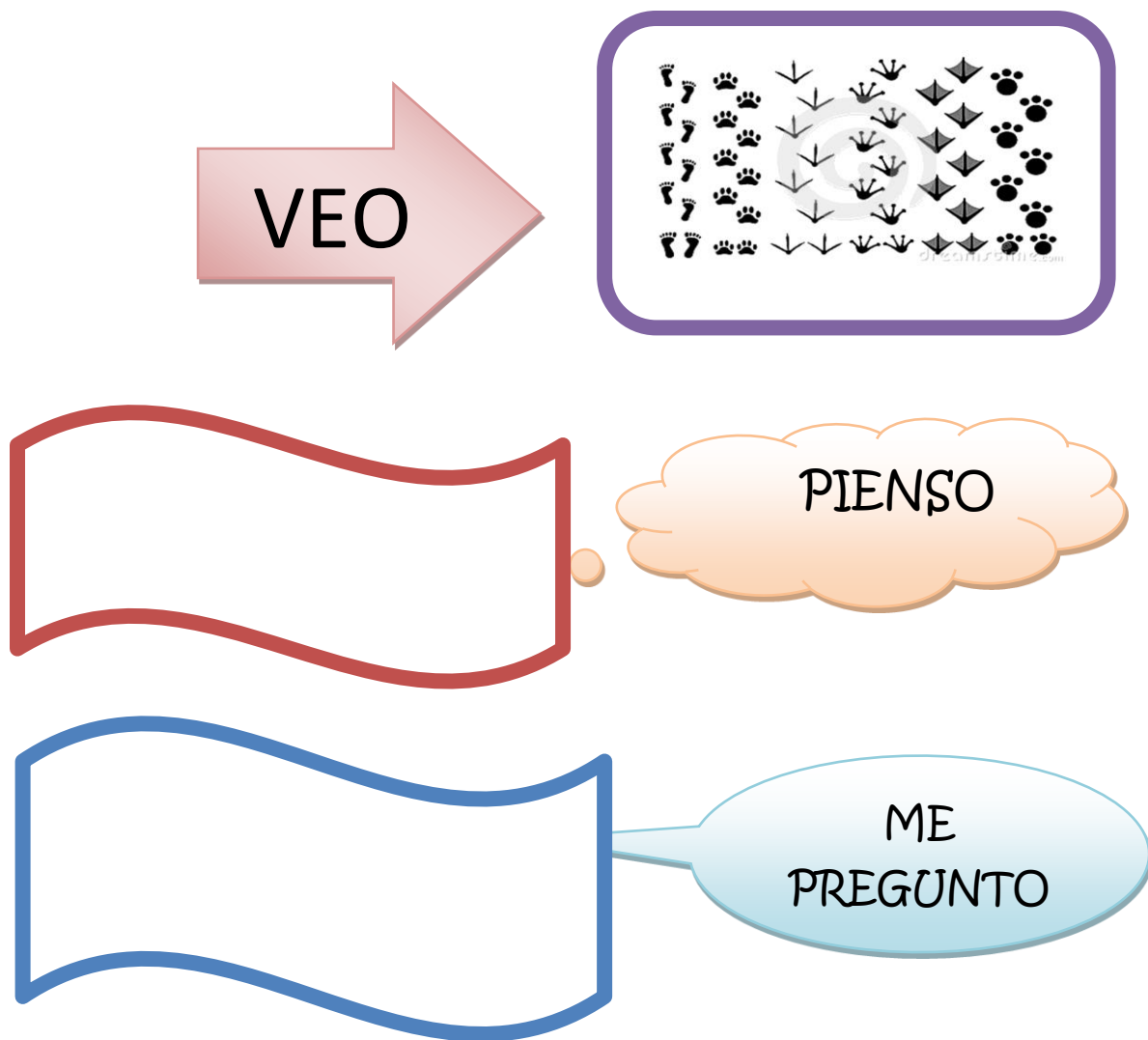
Las niñas y niños del aula Amarilla 05 años son muy activos y participativos, les gusta observar imágenes y responder preguntas por las imágenes que ven, también responden a preguntas sencillas sobre algún tema que se esté tratando y les agrada establecer acuerdos sobre sus aprendizajes.

II. ORGANIZACIÓN CURRICULAR

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES
Ciencia y Ambiente	Reconoce y valora la vida de los animales, las características generales de su medio ambiente, demostrando interés por su cuidado y conservación	Demuestra interés y preocupación por los animales y el medio natural como una forma de preservar la vida.	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra interés al responder preguntas sobre diversos animales.
Comunicación Integral	Expresa con espontaneidad sus deseos, ideas, conocimientos y experiencias, comprendiendo los mensajes.	Utiliza el lenguaje verbal para planificar experiencias y anticipar soluciones.	<ul style="list-style-type: none"> • Toma acuerdos sobre sus propios aprendizajes.

III. MARCO TEORÍCO

Rutina de Pensamiento “¿Qué veo? ¿Qué pienso? ¿Qué me pregunto?”



IV. BIBLIOGRAFÍA

- <http://analuciaux3.galeon.com/mapa.html>
- http://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Los_Animales

V. ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO

TIEMPO	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS	OBSERVACIONES
40 minutos.	<p>Los niños y niñas observan una figura y se aplica la rutina de pensamiento de manera individual: ¿qué veo?, ¿qué pienso?, ¿qué me pregunto? Mientras los demás niños resuelven hojas de trabajo variadas.</p> <p>Empezar con una pregunta de entrada ¿Qué pasaría si no hubieran animales? así lograr que los niños y niñas se interesen por el tema y piensen en ellos.</p> <p>Seguidamente se muestran globos a los niños en cuyo interior se encuentran preguntas que deberán contestar para motivarlos a iniciar nuestra experiencia con los animales:</p> <p>¿Crees que todos los animales son felices?</p> <p>¿Qué necesitaran para ser felices? ¿Dónde están los dinosaurios?</p> <p>¿Por qué no existen los dinosaurios? ¿Dónde viven los animales?</p> <p>¿Y qué comen ahí?</p> <p>Se plantea la tarea de desempeño: Conociendo a los animales en peligro de extinción y se les entrega la rúbrica con el que serán evaluados.</p>	<p>Formatos de reflexión.</p> <p>Hojas de trabajo</p> <p>Globos. Preguntas</p> <p>Tareas de desempeño Rúbrica.</p>	

“INICIANDO MI EXPERIENCIA CON LOS ANIMALES”

Inicié mi clase mostrando a los niños la rutina de pensamiento: ¿Qué veo, qué pienso, qué me pregunto?

Para ello, primero les menciono que empezaré preguntando a uno por uno, mientras los demás resuelven hojas de trabajo, para que de esa manera no haya desorden en el aula.

En la hoja se encuentra la figura de diferentes huellas de animales, y es así, como comienzo con Dayanna preguntándole: -Dayanna, ¿dime todo lo que tú ves aquí? Ella se intimida y se disforza para contestar, mientras Mauricio interrumpe y dice: - Miss, ellos están hablando de orejas de burro. Yo lo miro extrañada y continuo con Dayanna, ella va mencionando uno a uno las huellas de cada animal: -es una huella de pato, es una huella de oso. Yo le digo: -¿y qué serán todos ellos, el pato, el oso? a lo que me responde: -Son animales.

Continúo con la pregunta: -¿Y qué sabes tú sobre los animales? Animándola a que me pueda decir lo que ella sabe, Dayanna empieza diciendo: -Los animales tienen garras, tienen pulgas, Stefano muy despacio le dice: -Viven en el bosque...

Como ella se intimida, le hago la otra pregunta: -¿y qué te gustaría aprender sobre los animales? Ella responde: -¿Por qué los animales no se quedan chiquitos? ¿Por qué crecen los animales? Dayanna coloca su nombre en la hoja y continúo con Alessandro.

Le pregunto a Alessandro sobre lo que él quiere ser de grande y me contesta que quiere ser veterinario porque le gustan los animales.

Inicio con Alessandro la aplicación y le pregunto: ¿Qué ves aquí?, él me responde: -Veo huellas de animales y continuo: -¿Qué piensas tú de los animales? Y él me contesta: - Pienso que algunos tienen trompa, que tienen pulgas, que viven en la granja y que los animales salvajes viven en la selva, además que algunos animales viven en las aguas.

Le pregunto: ¿Y qué te gustaría aprender sobre los animales? Y él me responde: -me gustaría aprender ¿qué comen?, y nada más, luego coloca su nombre en la hoja.

Continúo con Angel haciéndole la pregunta ¿Qué ves?, de igual manera él me contesta: - Son huellas de perro y de oso, que son animales, el oso es un animal salvaje y el perro es un animal doméstico, que son de la naturaleza, que algunos son carnívoros y otros son herbívoros.

Además Angel continuó: - hay veces, se pelean entre ellos, por la comida. Ante la pregunta: ¿Qué quieres aprender sobre los animales? Contesto: - Quiero verlos, como se pelean, quisiera investigar cómo cazan, me gustaría estar en el pasado y ver cómo son los animales del pasado, cómo eran los dinosaurios, cómo peleaban los grandes con los pequeños, seguidamente coloca su nombre en la hoja.

Inicio la aplicación de la prueba con Stefano haciéndole la misma pregunta inicial, a lo que él me responde: -los animales arañan, comen carne, viven en el bosque y tienen su comida. Continuó: -El oso es más grande, el perro es mediano y el gato es más pequeño. Ante la pregunta ¿Qué quieres aprender sobre los animales? Stefano no sabía qué contestar, solo decía quiero aprender sobre los animales.

Continué con Dylan que empezó diciéndome que veía huella de animales, que algunos arañan, corren y se detuvo a pensar por un momento, luego prosiguió: - los animales nadan y no pudo contestar más, ya que le incomodaba que lo filmaran y se avergonzaba por ello. Yo sabía que él conocía más sobre ello y lo persuadía de continuar pero él no quiso hacerlo.

Dylan mencionó que le gustaría aprender sobre lo que comen los animales, y si algunos son grandes y pequeños.

Continuando con la clase empecé con la pregunta de entrada, así lograr que los niños y niñas se interesen por el tema y piensen en ellos.

La pregunta fue: ¿Qué pasaría si no hubiera animales?

Cristopher contestó: -Las plantas se morirían porque ellas necesitan a los animales, Stefano dijo: -Los arboles estarían tristes, Angel continuó: -Si no hubieran animales, las plantas no servirían para nada, ni siquiera para comer, yo pregunté: -¿Y si no hubieran plantas? El continuó:-no tendríamos oxígeno y nos moriríamos.

Alessandro también dijo: - si no hubiera animales no habría comida, Christopher agregó: - Comeríamos solo plantas.

Seguidamente mostré globos a los niños en cuyo interior se encontraban preguntas que debían contestar para motivarlos a iniciar nuestra experiencia con los animales, indicándoles para ello que el niño más tranquilo me iba a ayudar a reventar los globos, y que para contestar debían primero levantar la mano.

Yo reventé el primer globo y todos empezaron a hacer desorden por el sonido, yo dije: - Ah, ya vi el desorden, quedándose los niños más tranquilos.

La pregunta fue: ¿Crees que todos los animales son felices? Algunos respondían: -Sí, otros decían: -No, algunos; continuando les pregunto ¿Y, por qué? Angel dijo: -Porque los abandonan, Dayanna continua: -Porque no les dan de comer, Christopher dice: - Cuando los botan se quedan molestos.

Alessandro menciona que cuando los acarician sí son felices, Angel dice: -Yo vi en la tele que un cazador cazó y su mamá estaba molesta.

Christopher me ayuda a reventar el siguiente globo y pregunto: ¿Qué necesitarán los animales para ser felices? Empiezan a decir: -Necesitarán plantas, -A su madre, -A su familia, -Que no tengan hambre.

Luego, Dylan me ayuda a reventar el tercer globo y hago la pregunta: ¿Dónde están los dinosaurios? ¿Quién sabe?

Dylan dice: -En un sitio donde hay dinosaurios, Stefano sigue: -En la jungla, Harol dice: - En la isla de los dinosaurios, Angel continúa: -estarán en el futuro o en el pasado, yo les vuelvo a preguntar: ¿habrán dinosaurios ahora? ¿Dónde estarán, en el futuro o en el pasado? A lo que Stefano me dice: -Más atrás en el pasado, en la era de los dinosaurios. Mauricio me dice: -También pueden estar en una granja.

Coraima sigue con el siguiente globo y hago la pregunta: ¿Por qué no existen los dinosaurios? Rodrigo dice: porque los dinosaurios muerden, Dayanna menciona que los dinosaurios podrían derrumbar nuestro colegio, Dylan agrega: -Porque nos pisan.

Cristopher nos dice que matan a los dinosaurios, y yo le pregunto: -¿Quién los mata? Stefano responde: -Los cazadores, ah no, un meteorito se acercó a la era de los dinosaurios, pasaron 140 años y después explotó y todos murieron.

Alessandro me dice: -¿Sabes por qué los dinosaurios no existen?, porque pueden pisarnos, Angel le complementa: -Porque pueden matar a todos los estudiantes y se apoderarían de la tierra y Xiomara completa: - Porque son gigantes.

Elijo a Alessandro para reventar el siguiente globo y les digo: -Chicos, ¿Dónde viven los animales? Empiezan a contestar: - En la jungla, en la selva, en la granja, Alessandro me dice que los animales buenos como los perros y los gatos viven en las casas.

Angel responde: -Algunos animales que recién van a nacer viven en la panza de su mamá, Mauricio le agrega: -Y también van a nacer por su vagina.

Xiomara me ayuda con el último globo y realizo la pregunta: -¿Qué comen los animales? Todos quieren contestar y les repito que deben levantar la mano.

Mauricio dice: -Comen hueso, Xiomara dice: -Pasto. Cristopher agrega: -Plátano, también zanahoria y agua.

Seguidamente, se les muestra la **tarea de desempeño: Conociendo a los animales en peligro de extinción** donde ellos tendrán que representar a un protector de animales y deberán exponer sobre un animal en peligro de extinción, sus características, hábitat, alimentación, importancia y porque está en esa situación, para ello deben elaborar un afiche que represente eso. Además, se les muestra **la rúbrica** con el que serán evaluados para dicha tarea de desempeño.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

EVALUACIÓN

RECURSO

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 09

“INICIANDO MI EXPERIENCIA CON LOS ANIMALES”

La docente entona una canción ¡A guardar!, para que guarden los juguetes, la docente les indica que les repartirá una ficha en donde realizarán trazos. Luego, la docente les pregunta recuerdan de veo, pienso y me pregunto, todos los niños responden -sí, les indica que pasará por sus grupos realizando la ficha de reflexión.

La docente empieza por el grupo de Dayanna y le dice ¿Qué ves? a lo que ella responde no sé, la docente la mira y le dice mira bien y Dayanna solo mira y se queda callada, mientras la docente sigue con Dayanna, Ángel interrumpe y dice miss yo estoy haciendo por la líneas la docente le dice: -muy bien, la docente le indica a Dayanna -son manchitas verdad, a lo que ella dice -sí, mientras tanto Mauricio le indica a la docente que le dijeron oreja de burro, la docente lo mira a Christopher haciéndole un gesto con el rostro y continúa con Dayanna, y la docente le pregunta -¿son huellas verdad; huellas de qué?, y Dayanna responde huellas de oso, de dinosaurio, de gato y la docente le pregunta ¿pero estas huellas de quiénes son? ¿Qué son ellos? A lo que ella responde -son de animales y le pregunta ¿qué sabes de los animales? Dime todo lo que sepas de los animales. A lo que Dayanna responde que los animales tienen garra, tienen pulgas ¿Dónde viven los animales? ¿Qué comen? Stefano, interrumpe diciéndole en el bosque, Dayanna solo lo mira y se queda callada, la docente le hace otra pregunta ¿Qué quieres aprender de los animales? Dayanna le dice ¿Por qué los animales no se quedan quietos?

Luego, continúa con Alessandro y la docente le pregunta ¿Tú qué quieres ser de grande? Y él responde veterinario, la docente le pregunta ¿y por qué quieres ser veterinario? Porque me gustan los perros. La docente le muestra la ficha y le pregunta -¿que ves aquí? Y él responde: huellas – la docente le sigue preguntando ¿Huellas de qué? Y él responde -de animales. La docente continúa con Alessandro -¿Qué piensas de los animales? El responde -que algunos tienen trompas, que tienen pulgas, y viven en la granja la docente le indica todos los animales viven en la granja y él responde algunos viven en la selva, que más piensas de los animales, unos viven en el agua. ¿Qué te gustaría aprender de los animales? Él indica me gustaría saber que comen los animales, y nada más le indica la docente.

Luego, la docente va al otro grupo y continúa y le pregunta Angel ¿Qué ves aquí? Y él responde huellas, y la docente le pregunta ¿huellas de qué? Y él responde algunos son de perros, de oso, dinosaurio. La docente le pregunta ¿y qué son ellos? a lo que él responde son animales salvajes, la docente le indica el perro es un animal salvaje, y él indica -no el perro es doméstico. Luego, la docente le pregunta -¿Qué piensas de los animales? Y él responde que son de la naturaleza, algunos son carnívoros, algunos son herbívoros, algunos se pelean entre ellos, y la docente le pregunta ¿y por qué se pelean? Ángel responde por la comida la docente le sigue preguntando ¿Qué te gustaría aprender sobre los animales?, la docente escucha bulla y le pregunta Mauricio acabaste, Harol acabaste, iré al grupo que esté más tranquilo ¿Qué más quieres aprender? Ángel indica que le gustaría verlos pelear, que quiere investigar cómo cazan, me gustaría estar en el pasado y verlo cómo son, cómo eran los dinosaurios, la docente le indica que coloque su nombre.

Luego, llama a Stefano y le pregunta ¿Qué ves? él indica que ve huellas ¿Qué sabes de los animales? Los animales arañan, comen carne, viven en el bosque, tienen pulgas, la docente le pregunta y que más sabes de los animales, el oso es grande que los demás animales, el perro es mediano, el gato es más pequeño. La docente le indica que más sabes de los animales, y Stefano le señala y acá, lo que la docente le responde aquí me tienes que decir ¿qué quieres aprender de los animales? ¿Qué más te gustaría saber de los animales? Stefano indica, todo quiero aprender.

La docente pasa al siguiente grupo y le pregunta Rodrigo ¿Qué ves? y él responde veo huellas, Coraima le dice a la docente que Christopher la estaba molestando, la docente llama a Christopher y le indica que tenga cuidado con su amiga, y continúa con Rodrigo y le pregunta ¿Qué piensas tú de los animales? Y Miguel responde que los animales arañan, la docente le pregunta todos los animales arañan, corren, tienen uñas, nadan, luego la docente le pregunta no sabes nada más de los animales y él dice no, luego la docente le pregunta ¿Qué quieres aprender de los animales? Miguel responde ¿Qué comen?, ¿Porque algunos son grande y pequeños? ¿Porque tienen cuello bien grande?

Luego la docente les hace una pregunta ¿Qué pasaría si no hubiera animales? Christopher levanta la mano y se queda callado, Dayanna llama a la miss y le indica que las plantas se morirían, Stefano indica que los animales estarían tristes, se entusiasma y se sube a la

mesa, y se le indica que se siente derecho y le dice Ángel dime e insiste que si no hubiera animales las plantas no servirían para nada y si no hay plantas no hay oxígeno, Mauricio levanta la mano y le indica que si no tuviéramos animales nos quedaríamos sin comida.

Luego la docente les indica -miren acá, tengo unos globitos y escondidos en estos globos tengo unas preguntas que quiero que me ayuden a responder, la docente les dice que cogerá un globo y lo reventaran con la ayuda de una aguja, la docente les dice: que llamará al niño que está sentado y en silencio. La docente revienta el primer globo ¿Qué pregunta será? Y lo coloca en la pizarra, la docente lee la pregunta ¿creen que todos los animales serán felices? Algunos contestan que sí y otros que no porque los abandonan, porque no les dan de comer, cuando lo tocan personas desconocidas y le pregunta a Dylan el responde que, si todos los animales son felices. Ángel levanta la mano la docente le da permiso para que hable y ángel le indica que el vio en la tele que estaban viviendo felices, pero vino a un cazador, la docente llama a Christopher y le presta la aguja para que reviente el globo, la docente coloca la pregunta en la pizarra ¿Qué necesitan los animales entonces para ser felices? Coraima dice plantas, ángel dice a sus padres, Alessandro dice a sus hijos, la docente vuelve a preguntar: -¿Que más necesitan los animales para ser felices? Christopher que no los boten, que no los maten, que le deán comida, la docente indica pregunta número tres, y todos empiezan hablar a la vez la docente indica que deben estar sentados, no pinchara el globo, el niño que se levante de su sitio la docente le dice: a Dylan que también la ayude a contestar porque no lo escucha, y Dylan revienta el globo, la docente coloca en la pizarra la pregunta ¿Dónde están los dinosaurios?, todos los niños levantaron la mano, y comenzaron hablar todos a la misma vez, la docente para que la escuchen levanto ligeramente la voz para indicar quien hablaba, Dylan indicó que viven en un lugar donde están los dinosaurios, Stefano indica en la jungla, Mauricio también indicó en la jungla, Ángel indico en el futuro con el pasado, y la docente les pregunta habrán dinosaurios en el futuro o el pasado, algunos dijeron en el futuro y otros indican que en el pasado, Stefano indicaba más atrás del pasado, luego la docente indica la siguiente pregunta y pidió la ayuda de Coraima, ella se acerca coge la aguja y pincha el globo, con ayuda de la docente y coloca la pregunta en la pizarra ¿Por qué no existen los dinosaurios? Los niños comienzan a decir yo y pararse de sus lugares, la docente indica así no, se tapa sus ojos e indica quien saldrá al frente, el

niño que está sentado: Xiomara se queda callada, Rodrigo indica porque muerden, Dayanna indica que podrían destruir el colegio, Stefano indica que un meteorito explotó la era de los dinosaurios hace 40 años y todos los dinosaurios murieron, y ahora solo hay de mentira, Ángel: dice que matarían a todos los alumnos y se apoderarían de la tierra mientras los compañeros respondían Stefano se subía a la mesa y Dayanna se paraba. La docente llama a Alessandro revienta el globo, la docente coloca la pregunta y dice: **¿Dónde viven los animales?** Comienza el desorden, Stefano se sube a la mesa todos empiezan hablar y **la docente indica que no escucho tengo orejas de pescado, no escucho y les pide que levanten la mano** Harol dice que viven en las islas misteriosas, Stefano viven en la selva, Alessandro en la granja, Ángel los animales viven el pansa de su mamá, Mauricio nacen de la vagina de mamá. La docente indica última pregunta la docente pide ayuda a la docente acompañante, Xiomara revienta el globo, y la pregunta **¿Qué comen los animales?** La docente indica que levanten la mano para responder, Harol indica que comen huesos, Xiomara que comen pasto, Mauricio comen plátano, Ángel toman agua.

La docente les muestra y lee su tarea de desempeño: Tú vas hacer un defensor de los animales pero para eso necesitas elaborar y explicar en un afiche un animal que se encuentre en peligro de extinción, un animal que se va a desaparecer, dónde viven, qué comen, cómo tienen sus hijos, qué podemos hacer para que no se desaparezca. La docente les mostró la rúbrica como se los evaluará

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

RECURSOS

EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO PARA EL DOCENTE N° 09

Nombre del Docente :

Fecha :

Nombre del Observador :

Sesión :

I. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
1. Motiva a los estudiantes a través de canciones relacionadas a vivencias reales.			
2. Formula preguntas motivadoras que impulsen el desarrollo de los aprendizajes.			
13. Utiliza estrategias como la lectura de imágenes para promover la construcción de los aprendizajes.			
14. Favorece el desarrollo de habilidades a través de organizadores visuales.			
15. Motiva la participación de los estudiantes durante las actividades a través de juegos motrices.			

II. EVALUACIÓN.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
16. Presenta instrumentos como: rubricas y continuos que evidencian el desarrollo de los aprendizajes.			
17. Aplica rutinas de pensamiento para certificar el logro de los aprendizajes por cada unidad.			
18. Registra el proceso de su aprendizaje a través de instrumentos de metacognición.			
19. Emplea el dibujo como forma de expresión para plasmar sus conocimientos.			

III. RECURSOS Y MATERIALES.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
20. Hace uso de imágenes como recursos de aprendizaje.			
21. Utiliza la presentación de videos como recursos innovadores en la sesión.			
22. Promueve un trabajo organizado y productivo a través del uso de material estructurado.			

OBSERVACIONES:

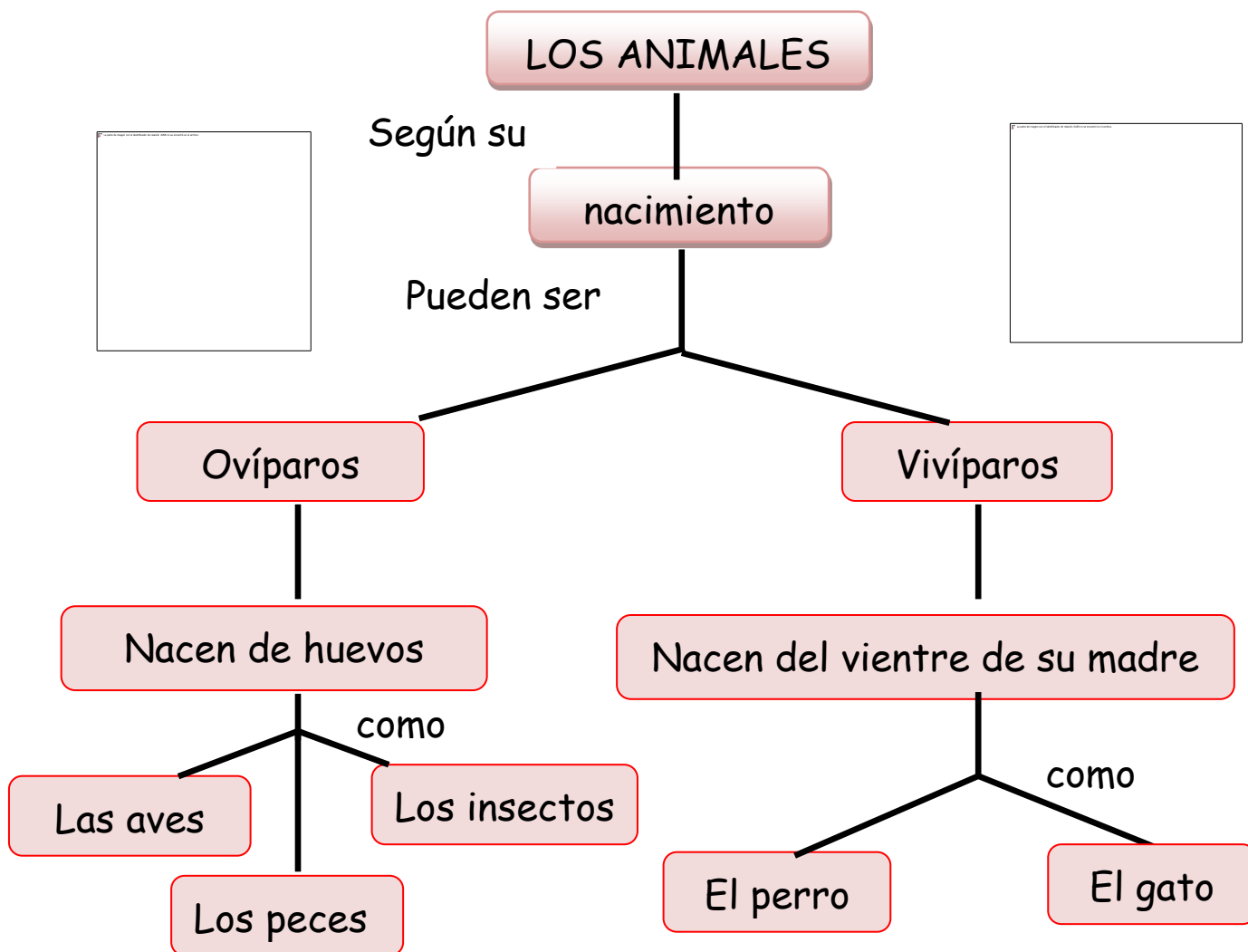
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

“¿CÓMO NACEN LOS ANIMALES?”

I. DATOS GENERALES.

I.E. : Ingeniería SJM.
Sección : Aula Amarilla.
Edad : 05 años. Número de niños : 12
Profesora : Giovanna Quichea Caqui.
Fecha : 12 de Noviembre del 2013.

II. CONTENIDO.



III. ORGANIZACIÓN CURRICULAR.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	ACTITUD	INDICADOR DE LOGRO
Ciencia Y Ambiente	Reconoce y valora la vida de los animales, las características generales de su medio ambiente, demostrando interés por su cuidado y conservación.	Relaciona las características físicas de los animales y su relación entre sí: hábitat y forma de reproducción.	Demuestra interés por los seres vivos: animales, como una forma de preservar la vida.	<ul style="list-style-type: none"> • Discrimina animales según su hábitat: terrestres, acuáticos y aéreos. • Identifica los animales según su forma de reproducción: vivíparos y ovíparos.
Comunicación	Expresa espontáneamente en su lengua materna sus ideas y experiencias, escuchando y demostrando comprensión a lo que le dicen otras personas.	Expresa con claridad sus deseos e intereses, verbalizándolos con una correcta pronunciación y estructuración.	Escucha con interés y manifiesta sus sentimientos expresándose con libertad y espontaneidad en sus relaciones con otros.	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa verbalmente al reconocer lo que aprendió de manera coherente.

IV. BIBLIOGRAFÍA.

http://jardinhadas-itzel.blogspot.com/2011/09/unidades-didacticas_6595.html

V. ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO.

Hora	Actividad	Recursos	Observaciones
	<p>Se inicia con la canción: “En el arca de Noé” dando tiempo para que ellos vayan aumentando un animalito.</p> <p>Se les pregunta a los niños: ¿Qué animales estuvieron en la canción? ¿Dónde viven estos animalitos? ¿En la tierra? ¿En el agua? ¿En el aire? ¿Por qué entraron de a dos en el arca? ¿Y habrán tenido animales bebés? ¿Cómo habrán nacido ellos?</p> <p>Mediante la estrategia del check list los niños y niñas dibujan tres animales terrestres, acuáticos y aéreos, los cuales son pegados en la pizarra formando un panel.</p> <p>Se les pregunta sobre el nacimiento de cada uno de ellos.</p> <p>Observan un video sobre el nacimiento de los animales vivíparos y ovíparos.</p> <p>Los niños y niñas clasifican las imágenes de los animales ubicándolos dentro de un huevo o un biberón con ayuda de la docente.</p> <p>Elaboran un organizador visual con la ayuda de la docente para que luego lo copien en sus cuadernos.</p> <p>Son evaluados a través de un continuo, para que ellos se ubiquen según como aprendieron el día de hoy.</p>	<p>Canción</p> <p>Preguntas</p> <p>Tarjetas para el check list</p> <p>Carteles de diferenciación</p> <p>Video.</p> <p>Huevo</p> <p>Biberón</p> <p>Imágenes</p> <p>Continuo.</p>	

DIARIO DE CAMPO N° 10

“¿CÓMO NACEN LOS ANIMALES?”

Inicié mi clase cantando con los niños la canción: “En el arca de Noé”, mientras iba aumentando animalitos que eran conocidos por ellos, quienes hacían ademanes y gritaban los sonidos onomatopéyicos adecuados para cada animal. Stefano hacía más ruido cuando nombraba el animal y reproducía el sonido, luego de ello les pregunte a los niños: ¿Chico, qué animales nombramos en la canción? Todos querían hablar a la vez, y les dije que debían hablar uno por uno.

Empezaron a nombrarlos recordando: -Al burro, -A la vaca, -Al pollito, -Al gatito. Harol decía: -Miss, un león, yo les pregunte: -Chicos, había un león en la canción, los demás respondieron: -Noooo.

Luego, les voy contando que en el arca entraron de dos en dos, como papá y mamá, seguidamente les pregunte: ¿y cuando estaban en el arca habrán tenido bebes? –Sí, responden ellos. ¿Y cómo habrán nacido? –Por la vagina, me contestan.

-¿Quiénes habrán nacido por la vagina? Les pregunto a los niños, mientras voy nombrando a los animales que ellos escucharon en la canción. -La vaca, el burro, la gallina, el pollito. Ellos van respondiendo: -Todos por la vagina. Angel me dice: -Pero el pollito sale del cascaron. – ¿Y también el burro?, les vuelvo a decir. –Noooo, contestan.

Les digo a los chicos que es lo que haremos el día de hoy, -Por un lado vamos a conocer ¿Cómo nacen los animales? Y también ¿Dónde viven? ¿En la tierra? ¿En el agua? ¿En el aire?

Todos comienzan hablar. Les digo que solo escucharé al niño que levante la mano. Además que esta actividad la tendrán que realizar a través de un check list. Por ello, les explico que ella les dará una hojita a cada uno para que dibujen un animal que vive en la tierra, para que el animal no se repita, voy entregando la hoja al mismo tiempo que les pregunto sobre el animal que dibujara, para que de

esa manera no se repita. Del mismo modo lo hacen con los animales que viven en el agua y los que andan por el aire.

Coloco en la pizarra tres carteles: terrestres acuáticos y aéreos. Les digo a los niños que saldrán en orden uno por uno a pegar sus animales que dibujaron en el lugar que les corresponde. Recordándoles que el niño que esté jugando no podrá salir. Así voy llamando a la pizarra al niño que está más tranquilo. Todos los niños salen, colocando su dibujo donde corresponde y van participando muy alegremente.

A partir del panel armado con ayuda de los dibujos de los niños, voy preguntando por cada uno de ellos y su forma de nacimiento, ellos van mencionando que nacen de sus mamás, pero les digo que también hay otras formas de nacer y les pregunto si quieren saber cuáles son.

Los niños observan un video sobre el nacimiento de los animales vivíparos y ovíparos. Durante la presentación del video voy explicándoles sobre los animales ovíparos que son los que nacen de huevos y los vivíparos que son los que nacen del vientre de su madre.

Durante esta actividad los niños se muestran muy atentos a todas las indicaciones y disfrutan mucho de participar.

Luego de la observación del video, muestro a los niños dos materiales: un huevo elaborado con papel maché y que tiene una abertura, además de un biberón grande, para ello les explico que vamos a clasificar a los animales que ellos previamente dibujaron y que con la explicación del video pueden diferenciar.

Cada niño me ayuda a clasificar los animales, algunos van equivocándose, pero con la ayuda de sus compañeros rectifican su actuación, otros muy seguros responden y colocan el dibujo donde corresponde, los ovíparos dentro del huevo y los vivíparos dentro del biberón. Para terminar armamos un mapa conceptual sobre lo aprendido el día de hoy, utilizando figuras con imagen y texto.

Luego, los niños se evalúan mediante un continuo, para ello les muestro tres imágenes: un huevo entero, un huevo rajado y el último ya quebrado por la mitad, para que ellos coloquen sus nombres según como han trabajado y les haya gustado la clase el día de hoy. Si les ha gustado mucho y han aprendido mucho, se colocan en el huevo que ya reventó, si les ha gustado un poco y han aprendido solo un poco, se colocaran en el huevo que esta rajado y finalmente si la sesión no les ha gustado y creen que no han aprendido nada, se colocaran en el huevo que esta entero.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

RECURSOS

EVALUACION

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 10

“¿CÓMO NACEN LOS ANIMALES?”

La docente inicia la clase entonando la canción del arca de Noé para llamar la atención de los niños. Cada uno de los niños menciona un animal distinto, conforme la docente va cantando y va señalando a uno por uno.

La docente pregunta ¿Qué animales estuvieron en la canción? Todos quieren hablar. Dayana responde el perro. Ángel menciona una paloma, un tigre. La docente les dice muy bien esos eran los animalitos y les pregunta ¿Dónde viven estos animalitos? ¿En la tierra? ¿En el agua? ¿En el aire? Todos comienzan a hablar. La docente les dice que solo escuchara al niño que levante la mano. Harol levanta la mano y responde que los cocodrilos viven en la tierra. Amir contesta que los pajaritos en el aire. Nuevamente la docente pregunta ¿Por qué entraron de a dos en el arca? A lo que Stefano responde para que no estén solitos. Ángel responde por que son esposos. La docente pregunta ¿y habrán tenido animales bebés? ¿Cómo habrán nacido ellos? Ellos en coro gritan de su mamá.

La docente realiza un check list con los niños. La docente les explica los niños que ella les dará una hojita a cada uno para que dibujen un animal terrestre. Para que los animales no se repitan la docente va entregando la hoja al mismo tiempo les pregunta que animal dibujara para que así no se repitan. La docente repite la misma acción para los animales acuáticos y aéreos. Al final, cada niño tiene tres dibujos en sus manos.

La docente coloca tres carteles en la pizarra de terrestres acuáticos y aéreos. Les dice a los niños que saldrán en orden uno por uno a pegar sus animales que dibujaron en el lugar que les corresponde. Recordándoles que el niño que esté jugando no podrá salir. Así va llamando a la pizarra al niño que está más tranquilo. Primero sale Xiomara a pegar sus animalitos en el lugar que corresponde con la ayuda de la docente, y así van saliendo todos los niños a pegar sus dibujos formando un panel.

Los niños comienzan a hablar y a jugar. La docente para regresar nuevamente la atención de los niños entona la canción “enrollar, desenrollar”, obteniendo nuevamente la atención de los niños

La docente les pide que miren el panel de animales acuáticos, terrestres y aéreos preguntándoles sobre el nacimiento de cada uno de ellos. A lo que los niños responde que

nacen de su mamá. A lo que la docente les responde que sí, pero hay otras formas de nacimiento y les pregunta si quieren saber cuáles son.

La docente les presenta un video sobre el nacimiento de los animales vivíparos y ovíparos. Durante la presentación del video, les va explicando sobre los animales ovíparos que son los que nacen de huevos y los vivíparos que son los que nacen del vientre de su madre. Durante esta actividad, los niños se muestran muy concentrados.

Una vez que culminaron de ver el video los niños clasificarán las imágenes de los animales que dibujaron. La docente les presenta un huevo y un biberón donde cada niño saldrá a colocar si el animalito de la ficha es ovíparo o vivíparo. La docente les dice que el niño que este más tranquilito saldrá a colocar la imagen dentro de los recipientes. Los niños cruzan sus manitos y la docente comienza a llamar en orden. Primero, llamo a Harol que estaba correctamente sentado, al cual le tocó la imagen de una paloma y lo colocó dentro del huevo, la docente lo felicita diciéndole -muy bien. Luego sale Dayana que tiene la imagen de un perro y se equivoca queriéndolo colocar dentro del huevo, pero la docente la corrige y le indica que los perros nacen de su madre y no de huevos, y que por eso es vivíparo. Seguidamente, sale Stefano que tiene la imagen de una gallina y lo coloca dentro del huevo. Así salió cada uno de los niños a colocar la imagen en el lugar que correspondía.

Con ayuda de niños, se arma un mapa conceptual, utilizando figuras con imagen y texto, sobre los animales ovíparos y vivíparos.

Luego, los niños evalúan su desempeño mediante un continuo, el cual la docente les muestra tres imágenes de un huevo entero, otro partido, el tercero partido en dos, la docente les muestra los nombres de los niños que están colocados en un papel, donde ellos colocarán su nombre en donde les menciona que si la clase les ha gustado mucho tienen que colocarse en la tercera imagen, que es el del huevo partido en dos, si les ha gustado más o menos deben de colocarse en la imagen del huevo partido, y si no les ha gustado nada, en la imagen del huevo entero, para ello la docente entrega a cada niño su nombre.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

RECURSOS

EVALUACION

LISTA DE COTEJO PARA EL DOCENTE N° 10

Nombre del Docente :

Fecha :

Nombre del Observador :

Sesión :

I. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
1. Motiva a los estudiantes a través de canciones relacionadas a vivencias reales.			
2. Formula preguntas motivadoras que impulsen el desarrollo de los aprendizajes.			
3. Utiliza estrategias como la lectura de imágenes para promover la construcción de los aprendizajes.			
4. Favorece el desarrollo de habilidades a través de organizadores visuales.			
5. Motiva la participación de los estudiantes durante las actividades a través de juegos motrices.			

II. EVALUACIÓN.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
6. Presenta instrumentos como: rubricas y continuos que evidencian el desarrollo de los aprendizajes.			
7. Aplica rutinas de pensamiento para certificar el logro de los aprendizajes por cada unidad.			
8. Registra el proceso de su aprendizaje a través de instrumentos de metacognición.			
9. Emplea el dibujo como forma de expresión para plasmar sus conocimientos.			

III. RECURSOS Y MATERIALES.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
10. Hace uso de imágenes como recursos de aprendizaje.			
11. Utiliza la presentación de videos como recursos innovadores en la sesión.			
12. Promueve un trabajo organizado y productivo a través del uso de material estructurado.			

OBSERVACIONES:

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

“ME DIVIERTO CLASIFICANDO A LOS ANIMALES”

I. DATOS GENERALES.

I.E. : Ingeniería SJM.

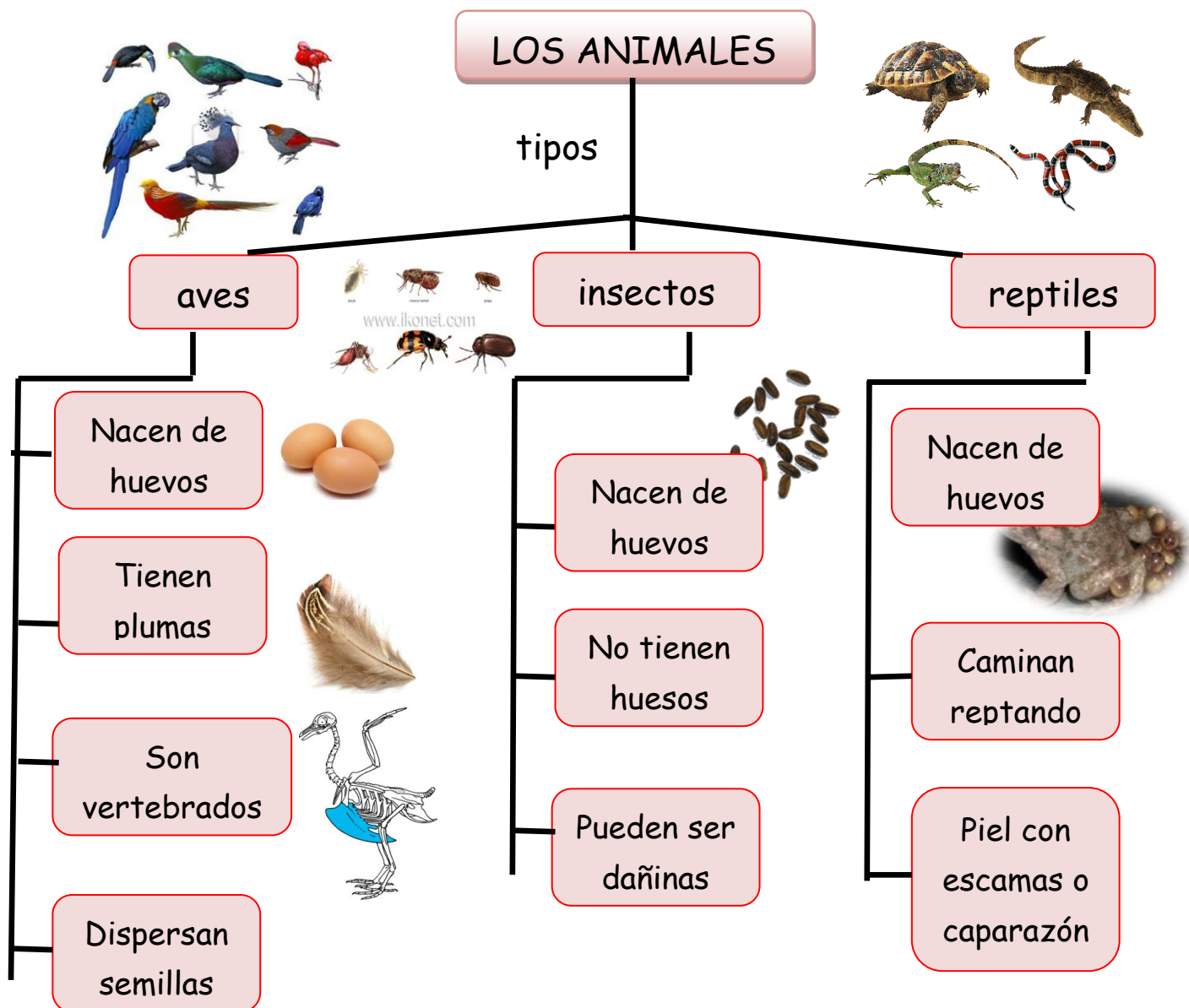
Sección : Aula Amarilla.

Edad : 05 años. Número de niños : 12

Profesora : Giovanna Quichea Caqui.

Fecha : 15 de Noviembre del 2013.

II. CONTENIDO.



III. ORGANIZACIÓN CURRICULAR.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	ACTITUD	INDICADOR DE LOGRO
Ciencia Y Ambiente	Reconoce y valora la vida de los animales, las características generales de su medio ambiente, demostrando interés por su cuidado y conservación.	Reconoce la biodiversidad de su contexto: aves, reptiles e insectos.	Demuestra interés por los seres vivos: aves, reptiles e insectos, como una forma de preservar la vida.	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las características de las aves, reptiles e insectos y su importancia en la vida.
Matemática	Establece relaciones de semejanza y diferencia entre personas y objetos de acuerdo a sus características con seguridad y disfrute	Agrupar y representar gráficamente agrupaciones de objetos: aves, reptiles e insectos señalando el criterio de agrupación.	Muestra disposición para verbalizar las acciones que realiza.	<ul style="list-style-type: none"> • Forma conjuntos de aves, reptiles e insectos teniendo como base un criterio propio.

IV. BIBLIOGRAFÍA.

http://www.birdlife.org/datazone/userfiles/file/americas/actividades_b-n.pdf

<http://www.avesargentinas.org.ar/files/1286->

[Las aves hacen mucho por vos.pdf](#)

http://www.ehowenespanol.com/importancia-reptiles-ecosistema-como_96761/

<http://answers.yahoo.com/question/index?qid=20090625132519AAgEF8K>

V. ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO.

Hora	Actividad	Recursos	Observaciones
<p>1 hora</p>	<p>Iniciamos con un bingo de animales (reptiles, aves e insectos), en la cual los niños irán marcando según el sonido que vayan escuchando.</p> <p>Luego de ello, se les pregunta a los niños ¿Qué sonidos escuchamos? Mientras se coloca las imágenes de los animales en la pizarra. Se motiva a que ellos agrupen libremente formando conjuntos (aves e insectos).</p> <p>Se les pregunta ¿Qué animales han quedado? ¿Cómo los podemos agrupar? ¿Por qué no son aves? ¿Por qué no son insectos? ¿Cómo se desplazan?</p> <p>Observan un video sobre la importancia de los reptiles, aves e insectos en la tierra, donde comentan con la docente la cual les amplía la información.</p> <p>Los niños expresan con su cuerpo el movimiento de los reptiles, aves e insectos de manera libre.</p> <p>Como evaluación y metacognición llenan el formato: “Mis reflexiones de hoy”.</p>	<p>Bingo con figuras de animales.</p> <p>Plumones.</p> <p>Cd.</p> <p>Radio.</p> <p>Preguntas.</p> <p>Imágenes de animales.</p> <p>Limpiatipo.</p> <p>Letreros.</p> <p>Video.</p> <p>Formato de reflexión.</p>	

DIARIO DE CAMPO N° 11

“ME DIVIERTO CLASIFICANDO A LOS ANIMALES”

Inicio la clase pidiendo a los niños que guarden los juguetes, mientras les canto la canción: “guarda, guarda”.

Les digo a los niños que vamos a realizar un juego, les pregunto: -ustedes, algunas vez han jugado bingo, algunos contestan: -Yo sí, miss; mientras que otros me observan extrañados. Les explico que es un juego en el cual tienen que escuchar y marcar el animal que está haciendo el sonido, para ello, les entrego unas cartillas con imágenes de animales a cada niño para que lo observen primero, asimismo les doy un plumón a cada uno para que marquen una vez escuchado el sonido correspondiente, además, les digo que deben guardar silencio para que todos puedan oír y no equivocarse.

Cuando empiezo a poner los sonidos usando la radio, todos están en silencio y muy motivados por escuchar, tratando de no equivocarse, algunos niños van marcando, mientras que otros observan al amigo y copian el animal que marcan ellos. Cuando terminan de oír los sonidos les pido que coloquen sus nombres debajo de las fichas.

Luego de haber recogido las fichas, continúo diciéndoles: -Que levante la mano, el que sepa el nombre de un animalito que hemos escuchado. Todos levantan la mano a la vez, mientras dicen: -Yo miss, escojo a Coraima porque está tranquila en su sitio, ella me responde: -Una oveja miss. Yo les pregunto: -¿Hemos escuchado a una oveja? Todos responden -¡noooo!

Le pregunto a Christopher y él me dice: -Una paloma, -Muy bien y coloco la imagen en la pizarra, mientras los demás niños levantaban la mano para participar, luego le pregunto a Xiomara y ella dice: -Un grillo, Rodrigo levantando la mano me dice: -Un dinosaurio, mientras voy colocando el dibujo en la pizarra. Le pregunto a Dayana: -¿Que más has escuchado? Ella me responde: -A una abeja miss, le respondo: -Muy bien, a una abeja. Coloco la imagen en la pizarra.

Stefano me dice: -Miss, ¿Por qué no me escoges a mí? -Un momento, le respondo. Vuelvo a contar hasta tres para que todos vuelvan a sus sitios y Harol sale adelante y me dice: -Una mosca, -Muy bien le digo. Amir dice: Un cocodrilo y coloco la imagen en la pizarra, le pregunto a Dylan y él contesta: -Un sapo.

Cristopher levanta la mano y dice: -Un loro, entonces Xiomara levanta la mano y dice: - Un ornitorrinco, la docente coloca la imagen, los niños siguen participando y van respondiendo: -Un búho, -Un tucán, -Un mosquito, Stefano se levantó y se puso a contar cuántos animales había llegado hasta 12 animalitos.

Les pido a los niños que de forma calmada, me ayuden a formar conjuntos con las figuras de los animales que están en la pizarra. Para ellos los vuelvo a nombrar, con la ayuda de ellos formo el conjunto de los animales que vuelan. Agrupando a la paloma, la abeja, el tucán, el mosquito, luego pregunto: -Hay más animales que vuelan y responden -¡nooooo! Entonces vuelvo a preguntar: ¿Ahora qué conjunto formamos? Los que caminan en la tierra, empiezan a decir el dinosaurio, el sapo. Les pregunto ¿el sapo vive en la tierra nada más? -No viven en el agua y también el ornitorrinco, -Entonces a ellos donde los colocamos, les vuelvo a preguntar.

Como no podemos agrupar a todos los animales les digo que tratemos de pensar en otra manera de agruparlos, luego de que entre ellos van dándose respuestas y corrigiéndose, les pregunto -¿La paloma con el grillo serán iguales? -Nooooo, responden los niños -¿Por qué? Les vuelvo a decir. Cuando de pronto escuchó a Cristopher decir: -Insectos, -¡Muy bien! Lo felicito. Les voy diciendo: -El grillo es un insecto y que otros animales serán insectos. Ellos van agrupando a los demás insectos que observan.

Seguidamente les pregunto: -Y estos animales ¿Cómo los puedo agrupar? Uno de ellos me contesta: -La paloma es un ave. -Y con quienes va, les digo. Todos responden a la vez: -Con el loro, búho y tucán, luego colocamos el nombre a cada conjunto, pero les recalco que aún no queda más animales sin agrupar, -¿Cómo se les llamara?, les pregunto, descubriendo junto con ellos la palabra reptiles, gracias a las características que les voy nombrando.

Les pregunto a los niños si conocen la importancia de estos animales, aves, insectos, reptiles, ellos se quedan pensando por un momento y luego van dando respuestas libres según como creen.

Les digo que veremos un video sobre estos animales, para conocerlos y ellos gritan de emoción, ya que no es común que ellos puedan disfrutar de esta experiencia.

Hubo un problema con el video, ya que no se podía visualizar debido a fallas con la instalación del proyector, ya que el aula no cuenta con televisor, lo cual tardo para poder

pasar el video, los niños se encontraban muy intranquilos y desesperados por ver, trate de mantenerlos calmados con una representación que a ellos les gusta mucho: “enrolla, desenrolla”, los niños volvieron a tomar sus lugares y estar en silencio por un momento. Luego de ello, observaron el video. Pero tuve que irles narrando y explicándoles, ya que el problema con el audio no se solucionó. La actividad captó mucho la atención de los niños, cada grupo de animales hacia que ellos vayan captando sus características, importancia, haciendo comparaciones y diferencias entre ellos.

En el momento de la presentación de los dinosaurios, los niños se mostraron más inquietos, tratando de comentar a la vez, les volví a motivar con una dinámica y continuamos con la presentación. Terminada la presentación del video, motive a los niños que realicen los movimientos de los animales que habían observado, pero según la consigna que nadie debía saber, el animal que estaba representando. Los niños representan el animal escogido por cada uno de ellos y los demás van adivinando cuál es, esta actividad los divierte mucho, ya que les encanta moverse libremente.

Luego de esta actividad presento a los niños, un formato de reflexión sobre la actividad realizada, con las preguntas ¿Qué aprendí hoy? ¿Qué animal me gusto más? Dibujando para luego exponerlo ante sus compañeros. Luego los niños exponen libremente su formato realizado.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

RECURSOS

EVALUACION

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 11

“ME DIVIERTO CLASIFICANDO A LOS ANIMALES”

La docente les pide guardar los juguetes cantando una canción, todos los niños empiezan a guardar rápidamente y muy entusiasmados le preguntan: -miss qué vamos a trabajar, una vez guardado los juguetes la docente les explica el juego a realizar y les muestra una cartilla con imágenes de diversos animales y se les dice que van a escuchar unos sonidos y tendrán que marcar al animal que produce ese sonido, la docente les reparte el bingo de animales a cada niño con un plumón, se les pide mantenerse en silencio para poder escuchar los sonidos, cuando empezó a escucharse el primer sonido algunos niños trababan de adivinar, otros escuchando con atención y otros se copiaban de sus compañeros marcando el mismo, en general, todos estaban muy entusiasmados adivinando los sonidos. Al término cada niño escribió su nombre en la hoja y se lo entregó a la docente.

Luego la docente les pide recordar los sonidos y mencionar el nombre de un animal que hayan escuchado y le pide a Coraima y ella le responde una oveja, la docente les pregunta ¿hemos escuchado una oveja? Ellos responden noooo! La docente pregunta a Cristopher y él dice una paloma, ella le responde muy bien y coloca la imagen en la pizarra, mientras todos los demás niños levantaban la mano para participar, la docente les dijo que participaran solo los niños que permanezcan en silencio y luego conto uno dos tres y todos se pusieron en silencio. Llamó a Xiomara y ella dijo –grillo, un niño dijo -no un dinosaurio, entonces coloca el dibujo en la pizarra y le pregunta Dayana que más escucho, le responde una abeja la docente le dice muy bien coloca la imagen y se escucha a Stefano decir una mosca, muy bien le dice la profesora. Luego un niño dijo un cocodrilo y la docente coloca la imagen en la pizarra, le preguntan a Dylan y él contesta un sapo, otro levanta la mano y dice un loro, cuando se le escucha a Xiomara decir un ornitorrinco, la docente coloca la imagen, dicen un búho, un tucán y finalmente un mosquito, Stefano se levantó y se puso a contar cuántos animales había llegado hasta 12 animalitos. Después algunos niños se comenzaron a levantar, la docente contó ¡uno, dos tres! Y todos se volvieron a sentar, una vez sentados, les pide que observen y le ayuden a formar conjuntos con estos animales, ellos dijeron los que vuelan y empezaron a

clasificar la paloma, la abeja, el tucán, la docente hizo un alto ya que los niños empezaron a hablar y a levantarse, después le preguntó a Dylan y le dice - el mosquito, la docente pregunta hay más animales que vuelan y responden ¡nooooo! -¿Entonces ahora qué conjunto formamos? ¡El de los que caminan en la tierra!, empiezan a decir el dinosaurio, el sapo la docente dice ¿el sapo vive en la tierra nada más? No vive en el agua y también el ornitorrinco, entonces, a ellos dónde los colocamos, como no tenemos dónde colocar a estos animales mejor pensamos en realizar otro conjunto para que puedan estar todos estos animales. Luego la docente les preguntó -¿la paloma con el grillo serán iguales? -Noooo responden los niños ¿Por qué? Cuando de pronto se escuchó por ahí un niño que dijo es un insecto ¡muy bien le felicitó la docente! El grillo es un insecto y que otros animales son insectos. (La mosca, grillo, abeja y mosquito) ¡Muy bien! y la paloma es un ave y con quienes los podemos agrupar (loro, búho y tucán respondieron los niños) con la ayuda de la docente los niños agrupan estos conjuntos y le colocan su nombre con las iniciales de cada conjunto, finalmente les pregunta y estos animales que están aquí en qué conjunto podremos colocar ¿cómo se les llamara? Con la ayuda de la docente descubren la palabra reptiles, un niño es llamado al frente para escribir el nombre del conjunto. al finalizar la docente retira los dibujos y les indica que veremos un video sobre estos tres conjuntos (reptiles, aves e insectos), pero para ello tendrán que estar en silencio , al inicio los niños se encontraban muy intranquilos ya que se tuvo unos problemas con el video, la docente llamó la atención cantando una canción “enrolla, desenrolla” los niños volvieron a tomar sus lugares y estar en silencio. Observaron el video el cual la docente les explicaba ya que tuvo un problema con el audio, pero supo superarlo y ella les fue explicando las características de cada uno de ellos al llegar a los dinosaurios todos se entusiasmaron y empezaron a querer contar sobre ellos, la docente tuvo que hacer un alto para poder calmarlos a través de una dinámica “tiburón” nuevamente todos se calmaron y tomaron sus asientos al termino del video la docente les preguntó ¿a qué animales hemos conocido? ¿Cómo se clasifican? ¿Qué movimientos realizan cada uno de ellos? ¿Les gustaría convertirse imaginariamente en uno de ellos? Entonces les dijo que se levantarán de sus sillas con mucho cuidado para realizar algunos movimientos, todos se levantaron y empezaron a caminar la docente les dijo vamos hacer como un mosquito y todos empezaron a realizar el sonido y el movimiento con su cuerpo,

luego como un cocodrilo, como un sapo, un dinosaurio. Todos muy alegres realizaban los movimientos de los distintos animales conocidos ese día.

Al finalizar, la docente les pide sentarse y les explica que trabajaran un formato de reflexión ¿Qué aprendí hoy? ¿Qué animal me gusto más? Dibujando, para luego exponerlo ante sus compañeros. Logrando salir a exponer 3 niños sobre los dibujos que realizaron terminando así la clase del día.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

RECURSOS

EVALUACION

LISTA DE COTEJO PARA EL DOCENTE N° 11

Nombre del Docente :
Fecha :
Nombre del Observador :
Sesión :

I: ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
1. Motiva a los estudiantes a través de canciones relacionadas a vivencias reales.			
2. Formula preguntas motivadoras que impulsen el desarrollo de los aprendizajes.			
3. Utiliza estrategias como la lectura de imágenes para promover la construcción de los aprendizajes.			
4. Favorece el desarrollo de habilidades a través de organizadores visuales.			
5. Motiva la participación de los estudiantes durante las actividades a través de juegos motrices.			

II. EVALUACIÓN.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
6. Presenta instrumentos como: rubricas y continuos que evidencian el desarrollo de los aprendizajes.			
7. Aplica rutinas de pensamiento para certificar el logro de los aprendizajes por cada unidad.			
8. Registra el proceso de su aprendizaje a través de instrumentos de metacognición.			
9. Emplea el dibujo como forma de expresión para plasmar sus conocimientos.			

III. RECURSOS Y MATERIALES.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
10. Hace uso de imágenes como recursos de aprendizaje.			
11. Utiliza la presentación de videos como recursos innovadores en la sesión.			
12. Promueve un trabajo organizado y productivo a través del uso de material estructurado.			

OBSERVACIONES:

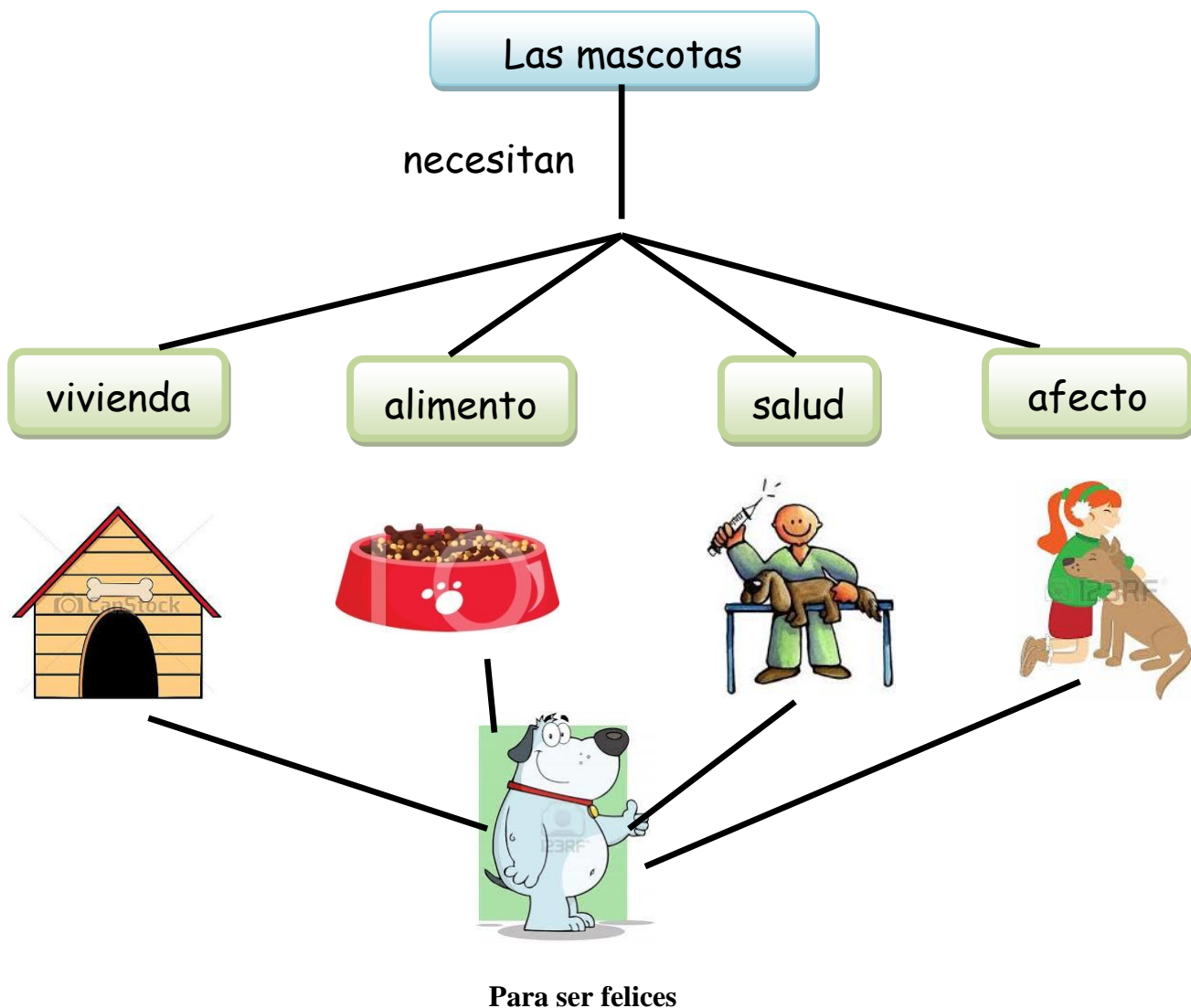
SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

“VALOREMOS A NUESTRA MASCOTA”

I. DATOS GENERALES.

I.E. : Ingeniería SJM.
Sección : Aula Amarilla.
Edad : 05 años. Número de niños : 12
Profesora : Giovanna Quichea Caqui.
Fecha : 19 de Noviembre del 2013.

II. CONTENIDO.



III. ORGANIZACIÓN CURRICULAR.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	ACTITUD	INDICADOR DE LOGRO
Ciencia Y Ambiente	Reconoce y valora la vida de los animales, demostrando interés por su cuidado y conservación.	Reconoce las características físicas de los animales propios de su localidad: sus mascotas y su cuidado.	Demuestra interés por los seres vivos: sus mascotas como una forma de preservar la vida.	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las características de sus mascotas y los cuidados que necesitan.
Comunicación	Produce textos empleando trazos, grafismos, formas convencionales de escritura de manera libre y espontánea con sentido de lo que se quiere comunicar.	Produce con intencionalidad dibujos y textos que tiene relación con la realidad para transmitir mensajes e ideas, sentimientos y conocimientos sobre sus mascotas. Da su opinión sobre diferentes textos elaborados por él y sus compañeros.	<p>Disfruta produciendo libre y espontáneamente dibujos y grafías.</p> <p>Disfruta de sus producciones y la de los demás, reconociendo las diferencias y valorándolas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Produce anuncios sobre sus mascotas demostrando interés. • Opina sobre los anuncios elaborados por sus compañeros de manera crítica y con empatía.

IV. BIBLIOGRAFÍA.

http://www.ehowenespanol.com/ensenanza-mascotas-ninos-edad-preescolar-info_100494/

http://www.peques.com.mx/efectos_positivos_de_tener_una_mascota.htm

V. ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO.

Hora	Actividad	Recursos	Observaciones
1 hora	<p>Se les muestra a los niños un anuncio que ha llegado hoy, es un aviso sobre un animalito perdido y con ayuda de la docente se interpreta el texto escrito.</p> <p>Se pregunta: ¿Qué paso con el perrito? ¿Por qué se habrá perdido? ¿Qué pasara si no lo encuentran? ¿Qué harías tu si se te perdiera tu mascota? ¿Has visto animalitos en la calle? ¿Por qué crees que estarán allí? ¿Quién los cuida en la calle? ¿Cómo los ayudarías?</p> <p>A partir del anuncio se observa que información trae y se arma un mapa conceptual sobre los cuidados que necesita una mascota.</p> <p>Los niños y niñas elaboran sus anuncios sobre una mascota perdida y lo exponen. Son co-evaluados por sus compañeros a través de la técnica: dos estrellas y un deseo. Finalmente realizan una escalera de metacognición.</p>	<p>Anuncio</p> <p>Preguntas.</p> <p>Imágenes para el mapa conceptual</p> <p>Plumones</p> <p>Pizarra</p> <p>Formatos de anuncios.</p> <p>Estrellas.</p> <p>Imágenes para la escalera.</p>	

DIARIO DE CAMPO N° 12

“VALOREMOS A NUESTRA MASCOTA”

Al llegar al aula les conté a los niños que en la calle encontré un aviso, y les pregunté si querían saber que decía, ellos con mucha energía empezaron a gritar que –Sí, miss, sí miss, entonces saqué el aviso, les mostré y leí el contenido “aviso”, se perdió un perrito que responde al nombre de Pelusa, se dará buena recompensa porque está enferma y necesita de sus medicamentos y una alimentación especial. Pregunté a los niños qué decía el aviso, ellos responden, qué se perdió el perrito que estaba enfermo, Stefano responde - se perdió, Dayana dice: -está perdido y enfermo. Luego les pregunté -¿Qué pasara si no lo encuentran? Los niños preocupados responden -tendríamos pena, Amir dijo -su dueño se pondrá muy triste. Ángel decía que se pondrá más enfermito. Por último les pregunté -¿Qué harías tú si se perdiera tu mascota? Los niños respondían en voz alta que lo buscarían hasta encontrarlo, y que también harían un aviso. Stefano decía que puede poner un anuncio en las noticias. También les pregunté si -¿Habían visto algún animalito perdido en la calle? ellos responden que si continué con las preguntas. -¿Cómo los ayudarías? Xiomara dice que podía dejarles comida en las calles. Ángel decía -dándoles agua., otro decía haciendo una casita en la calle.

Con ayuda de los niños, armamos un mapa conceptual, con imágenes y textos, sobre los cuidados que necesita una mascota. Les expliqué que las mascotas necesitan vivienda, salud, alimentación, y afectó para que sean felices.

Luego les propuse a los niños elaborar sus anuncios, di las pautas que debían seguir. Ellos estaban emocionados por hacer su trabajo y les entregué una hoja con el formato del anuncio, les expliqué que en el aviso debe estar el dibujo de su mascota. Harol preguntó y los que no tenemos mascota, le dije que podían dibujar la mascota que les gustaría tener. Luego en la parte inferior debían dibujar lo que necesita su mascota para ser feliz.

Al finalizar, me di cuenta que la mayoría había dibujado perritos. Invité a que cada uno exponga su trabajo. El primero en presentarse fue Harol. Mostró su aviso, mencionó el nombre de su animalito y los cuidados que necesitaba. Así pasaron todos los niños a exponer sus anuncios.

Al término de la actividad, los estudiantes se co-evalúa con el instrumento “dos estrellas un deseo” a cada uno les entregue tres estrellas dos de color amarillo y una de color melón, las estrellas amarillas para los niños que trabajaron rápido y en forma ordenada, y la estrella melón, para los niños, que no siguieron todas las pautas del trabajo, cada niño salió para colocar las estrellas y dando una explicación por qué decidió colocar las estrellas.

Finalmente, presenté la escalera metacognitiva. Los niños estaban sorprendidos y todos querían participar pegando las imágenes.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

EVALUACIÓN

RECURSOS

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 12

“VALOREMOS A NUESTRA MASCOTA”

La docente inicia la clase contándoles a los niños que al llegar al colegio se encontró un aviso. Les pregunta a los niños si quieren saber de qué se trata este aviso. A lo que los niños le responden que sí. La docente coloca el aviso en la pizarra y comienza a leer con ayuda de los niños el anuncio del perrito que está perdido, qué necesita sus alimentos y sus medicamentos.

La docente pregunta -¿Qué paso con el perrito? Todos quieren hablar. La docente entona la canción enrollar para mantener el orden. Luego les vuelve a realizar la pregunta -¿Qué paso con el perrito? A lo que Stefano responde -se perdió, Dayana dice: -está perdido y enfermo. La docente pregunta -¿Qué pasará si no lo encuentran? Amir responde: -su dueño se pondrá muy triste. Ángel dice que se pondrá más enfermito. Les pregunta -¿Qué harías tú si se te perdiera tu mascota? Los niños responden que lo buscarían, que también harían un aviso. Stefano dice que puede anunciar en las noticias. La docente les pregunta -¿Has visto animalitos en la calle? A lo que todos los niños responden que si a lo que les pregunta. -¿Cómo los ayudarías? Xiomara dice que podía dejarles comida en las calles. Ángel dice -dándoles agua.

Con ayuda de los niños, se arma un mapa conceptual, utilizando figuras con imagen y texto, sobre los cuidados que necesita una mascota. La docente les explica que las mascotas necesitan vivienda, salud, alimentación, afectó para que sean felices.

La docente les pregunta a los niños si quieren elaborar sus anuncios. Los niños responden que sí. Para esto la docente les entrega una hoja con el formato de un anuncio. Se les explica que tienen que dibujar su mascota y los que no tienen mascota pueden dibujar la mascota que les gustaría tener y luego que en la parte de abajo deben dibujar lo que necesita su mascota para ser feliz.

La docente repartió las fichas a cada uno de los niños así ellos comenzaron a trabajar sus hojas. La gran mayoría de los niños dibujo un perro como su mascota, luego que cada uno termino, salen a exponer sus trabajos. Sale Harol quien expone su aviso, menciona el nombre de su animalito y menciona los cuidados que necesita, así van pasando todos los niños a exponer sus anuncio.

Al finalizar, la presentación los estudiantes se co-evalúa con dos estrellas un deseo, para ello la docente les brinda a cada uno tres estrellas dos amarillas que les colocaran al niño que trajo rápido, ordenados, y una melón que la colocarán al niño que se demoró en la presentación, que no siguió todas las pautas del trabajo, cada niño saldrá para colocar las estrellas y explicando por qué decidió colocar las estrellas.

La docente, finaliza con una escalera metacognitiva. Haciendo participar algunos niños que estén más tranquilos para que coloquen las imágenes según el proceso de cómo aprendieron.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

EVALUACIÓN

RECURSOS

LISTA DE COTEJO PARA EL DOCENTE N° 12

Nombre del Docente :
Fecha :
Nombre del Observador :
Sesión :

I. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
1. Motiva a los estudiantes a través de canciones relacionadas a vivencias reales.			
2. Formula preguntas motivadoras que impulsen el desarrollo de los aprendizajes.			
3. Utiliza estrategias como la lectura de imágenes para promover la construcción de los aprendizajes.			
4. Favorece el desarrollo de habilidades a través de organizadores visuales.			
5. Motiva la participación de los estudiantes durante las actividades a través de juegos motrices.			

II. EVALUACIÓN.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
6. Presenta instrumentos como: rubricas y continuos que evidencian el desarrollo de los aprendizajes.			
7. Aplica rutinas de pensamiento para certificar el logro de los aprendizajes por cada unidad.			
8. Registra el proceso de su aprendizaje a través de instrumentos de metacognición.			
9. Emplea el dibujo como forma de expresión para plasmar sus conocimientos.			

III. RECURSOS Y MATERIALES.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
10. Hace uso de imágenes como recursos de aprendizaje.			
11. Utiliza la presentación de videos como recursos innovadores en la sesión.			
12. Promueve un trabajo organizado y productivo a través del uso de material estructurado.			

OBSERVACIONES:

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

“CONOCIENDO A LOS ANIMALES EN EXTINCIÓN”

I. DATOS GENERALES.

I.E. : Ingeniería SJM.

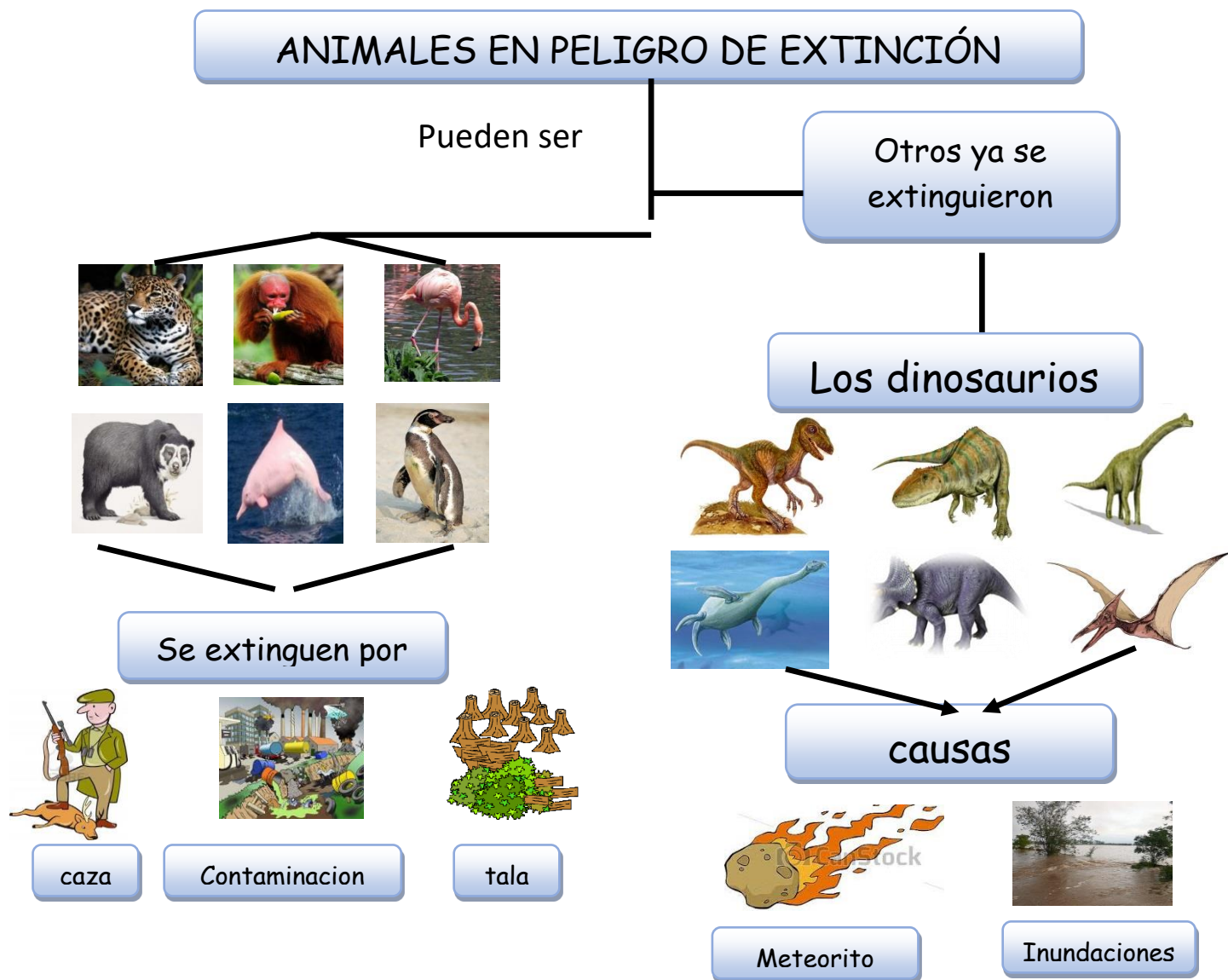
Sección : Aula Amarilla.

Edad : 05 años. Número de niños : 12

Profesora : Giovanna Quichea Caqui.

Fecha : 22 de Noviembre del 2013.

II. CONTENIDO.



III. ORGANIZACIÓN CURRICULAR.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	ACTITUD	INDICADOR DE LOGRO
Ciencia Y Ambiente	Reconoce y valora la vida de los animales, demostrando interés y cuidado por su conservación.	Relaciona las características de los animales en peligro de extinción y de aquellos que ya se han extinto, valorando su utilidad y cuidado.	Demuestra interés y preocupación por los seres vivos como una forma de preservar la vida.	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las causas de la extinción como una forma de valorar la vida de los animales.
Comunicación	Expresa espontáneamente y con placer sus emociones y sentimientos a través del lenguaje plástico que le permite mayor creación e innovación.	Crea y representa mediante el modelado sus emociones, hechos y conocimientos sobre los dinosaurios.	Disfruta de sus experiencias artísticas tanto individuales como colectivas y da una opinión sobre su producción y la que realizan sus compañeros.	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora un diorama sobre los dinosaurios de manera libre y creativa.

IV. BIBLIOGRAFÍA.

<http://burbujitaas.blogspot.com/2012/11/unidad-didactica-los-dinosaurios-extincion.html>

<http://salvaunanimalito.blogspot.com/>

http://www.ehowenespanol.com/informacion-animales-peligro-extincion-ninos-hechos_42232/

V. ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO.

Hora	Actividad	Recursos	Observaciones
<p>1 hora</p>	<p>Se muestra dos imágenes de paisajes, una representa un ambiente limpio, agradable, donde los animales puedan vivir adecuadamente y la otra un ambiente contaminado, ¿Qué observan? ¿Por qué? ¿Dónde te gustaría vivir? Y a los animales, ¿dónde les gustaría vivir? ¿Por qué? ¿Qué pasarán con los animales que viven en el ambiente contaminado? ¿Por qué? ¿Por qué no hay árboles? ¿Qué estará haciendo esa persona? ¿Por qué? ¿Qué pasaría si caza mucho?</p> <p>Los niños reciben tarjetas de diferentes animales, y ubican dentro del paisaje que corresponde, entre ellos la figura de un dinosaurio.</p> <p>Los niños responden a preguntas como ¿Dónde colocamos al dinosaurio? ¿Por qué? ¿Por qué no puede estar en el ambiente limpio? ¿Cómo habría sido su hábitat? Así se extrae sus ideas,</p> <p>Con apoyo de un organizador gráfico, y la participación de los niños se diferencia los factores por el cual se extinguen las especies</p>	<p>Imágenes de los paisajes</p> <p>Preguntas.</p> <p>Imágenes de diferentes animales. (dinosaurios)</p> <p>Imágenes para el mapa conceptual</p> <p>Plumones</p> <p>Pizarra</p> <p>Goma, caja de zapatos,</p>	

	<p>(naturales y por el hombre) y que existen otros animales en peligro de extinción, como: el jaguar, oso de anteojos, flamenco, manatí amazónico, el guapo colorado, el gallito de las rocas, guanaco, delfín rosado, cocodrilo de Tumbes, mono choro de cola amarilla, rana del Titicaca, el pingüino de Humboldt.</p> <p>Los niños elaboran un diorama, en una caja de zapatos, donde pintan, decoran dibujan y colocan los diferentes dinosaurios, en forma voluntaria exponen su trabajo.</p> <p>Se evalúa mediante la estrategia de 3, 2, 1 en equipo. (3 cosas que aprendí, 2 cosas que me gustaron y 1 que practicaré de ahora en adelante)</p>	<p>troquelados Formato de 3,2,1 (4 SOBRES DE COLORES)</p>	
--	--	---	--

DIARIO DE CAMPO N° 13

“CONOCIENDO A LOS ANIMALES EN EXTINCION”

Inicié la clase de hoy con la canción de “La Pulguita”. Esta canción los niños la disfrutaron mucho porque cada uno escoge una parte del cuerpo que será la que se rasquen. Seguidamente les muestro dos imágenes en papelotes que tengo doblados y les pregunto a los niños -¿Qué será lo que tengo aquí?

Unos contestan: -Unos dibujos, -Un parque, la naturaleza. Pero todos tratan de contestar a la vez, les digo: -Chicos, solo le hare caso al que levanta la mano. Todos se callan por un instante, pero apenas escojo a uno todos empiezan a hablar.

Abro el primer dibujo que contiene una imagen de un ambiente natural sin contaminación. Los niños que dijeron que era una naturaleza gritan: ya ven, yo gané, yo gané; luego muestro el segundo dibujo y Angel levanta la mano para opinar, pero los demás también levantan la mano a la vez que van hablando. Yo les digo: -Así no voy a escuchar, solo escucharé a quien levanta la mano.

Angel menciona algunos dibujos que ha visto en el otro cartel. Amir para hablar se levanta y dice: un camino miss, -Bueno vamos a verlo, les respondo.

Coloco el segundo dibujo al lado del primero y les pregunto ¿Son iguales estos dos dibujos?, ellos responden: No. ¿En qué se diferencian? -Uno es limpio y el otro es sucio. Todos vuelven a gritar para contestar, les vuelvo a explicar que solo escuchare al que levanta la mano y así lo hacen. Les digo: -Serán parecidas estas imágenes, haciendo comparación entre los dibujos: dos árboles, en uno frondoso y en el otro solo el tronco, un río limpio y en el otro el mismo río muy sucio.

Rodrigo se acerca para ver los dibujos y dice: Miss, hay huesos. Les hago varias preguntas porque sé que de esa manera ellos van reconociendo hechos y acciones. Además que me permite conocer que es lo que saben. Continúo diciendo: -¿Dónde les gustaría vivir a ustedes? Todos responden al unísono: -¡Aquí! -¿Y los animalitos donde creen que les gustaría? -Aquí, vuelven a responder. Stefano dice: -En el bosque bonito, miss. -¿Y qué pasara con los animalitos que viven acá? Ángel dice: -Necesitan oxígeno y el oxígeno es bueno -¿Y los que viven acá? Cristopher responde: -Se pueden ahogar miss.

Stefano le complementa: -Se pueden ahogar por la basura que tiene un olor apestoso. Todos lo miran y él se ríe de manera muy escandalosa.

Coloco la **figura de un cazador** en el dibujo del ambiente contaminado y les pregunto: -**¿Qué hará acá este señor?** Unos dicen: -Es el guardabosque; cuida a los animales. Les motiva a que observen lo que tiene el cazador en las manos, ellos recién se dan cuenta que es un cazador. Les pregunto: -**¿Ustedes ven animalitos aquí? ¿Por qué no habrá animalitos?** Alessandro se acerca a la pizarra y dice: -Miss, aquí hay uno, señalando un animalito muerto en el río. Yo le respondo: -Es un animalito muerto; Dayanna me dice: - Los animalitos se han ido porque ahí no hay naturaleza.

Les vuelvo a preguntar: -**Y, ¿este cazador que quiere hacer con los animalitos? -Los quiere cazar, gritan todos -Y ¿qué pasará si cazan mucho? Logrando que reconozcan la palabra “extinción”.**

Les muestro **tarjetas de animales** para que me ayuden a colocar en las imágenes, tratando de que relacionen el estado del animalito con el ambiente donde se debe encontrar (algunos están muertos, enfermos, tristes, otros alegres, disfrutando, etc.)

Voy mostrándoles uno a uno las imágenes y escogiendo al más tranquilo para que pase a colocar donde cree que es el ambiente que le corresponde estar. Stefano se irrita rápido cada vez que uno de sus compañeros se acerca a tocar o mirar los dibujos. Les digo que deben estar sentados para que sus compañeros también puedan ver. Rodrigo intenta otra vez pararse y Dayanna pregunta ¿Miss, por qué Rodrigo se para a cada rato? Él la mira molesto pero se sienta.

Los niños van opinando sobre cada animalito de las figuras y dándoles un por qué a su condición, cuando han colocado varias figuras, **les muestro la figura de un dinosaurio para que coloquen donde corresponde, ocasionando dudas entre ellos.**

Les voy preguntando sobre los dinosaurios, si existen aún, ellos dicen que: -Sí, pero en la televisión, que son grandes. Los observo muy animados de querer opinar todos sobre el tema, **hago una comparación diciéndoles: -Si hay unos perritos en el ambiente contaminado, más el cazador, ¿Qué pasará? ¿Se desaparecerán los perritos? Ellos responden: -¡Sí!**

Les pregunto -Y qué habrá pasado, entonces, con los dinosaurios. ¿Habrán vivido en un ambiente sucio para que desaparezcan?, ¿Por eso ya no hay? Stefano nos empieza a contar lo que paso con los dinosaurios y todos escuchan atentamente.

Me hacen notar que Coraima quiere opinar y no le había tomado en cuenta, ella dice: -No están, porque se han ido a un lugar muy lejano.

Todos empiezan a querer hablar de nuevo, así que ofrezco las tarjetas que sobran, para que ellos los coloquen, lo cual los motiva más a participar.

Con ayuda de ellos, armo un mapa conceptual, utilizando figuras con imagen y texto, sobre cuáles son las causas de la extinción. Para ello, presento los animales que ellos conocen que están en peligro de extinción, que les servirá para la siguiente clase de exposición y las causas del porque se están extinguiendo, más el dibujo de dinosaurios y porque se extinguieron, favoreciendo que ellos diferencien las causas naturales y por la mano del hombre.

Seguidamente les motivo, para elaborar un diorama de troquelados de dinosaurios. Ellos trabajan muy animadamente en cajas de zapatos, que he pedido el día anterior y para los que no tienen voy armando en las tapas de las cajas. Todos participan muy bien, y quieren ser los primeros en terminar su caja.

Terminan de elaborar sus cajitas y se les presenta la estrategia de evaluación de ese día: “3, 2, 1”, en un sobre para cada grupo, de esa manera tendrán que escribir o dibujar: TRES cosas que aprendí, DOS cosas que me gustaron y UNA cosa que voy a hacer de ahora, se organizan en cada mesa y realizan sus fichas.

Los niños y niñas dibujan lo que aprendieron y lo verbalizan, culminando con sus respuestas que me sorprendieron mucho ya que habían interiorizado lo que aprendieron y lo podían nombrar, como ser de grandes veterinarios para cuidar a los animales y tratar bien a los animales para que no se extingan.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

EVALUACIÓN

RECURSOS

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 13

“CONOCIENDO A LOS ANIMALES EN EXTINCIÓN”

La docente inicia la clase cantando la canción de la pulguita, y dando palmadas para llamar la atención de los niños. Ellos se muestran curiosos porque saben que los vamos a observar. Una niña me pregunta despacio, ¿eres profesora? Le digo que sí. Algunos me miran con preocupación. Una vez iniciada la clase con frecuencia los niños interrumpen con gritos. Stefano se sube a la mesa, luego baja a pedido de la docente. Los niños observan dos láminas colocadas en la pizarra, las cuales les llama mucho su atención. En forma espontánea ellos opinan gritando. La docente llama a la calma, recordándoles que si todos hablamos, no vamos a escuchar y por lo tanto le cederá la palabra al primero que levante la mano. Ángel inmediatamente levanta la mano y opina que ve un parque con flores, otro niño interrumpe y grita que en la imagen ve un camino. Nuevamente la profesora les pide orden para poder escuchar.

La docente pregunta: ¿Serán iguales ambas imágenes? Todos quieren hablar. Rodrigo se para señalando el bosque contaminado. La docente no espera la opinión de los niños y se adelanta en mostrar las diferencias de ambas imágenes preguntando ¿A ustedes dónde les gustaría vivir? Ellos en coro gritan: ¡aquí! ¡Aquí! señalando la primera imagen. Nuevamente, la docente pregunta: ¿A los animalitos donde les gustaría vivir? Un niño responde gritando: -en el bosque bonito. -En el otro hay basura, opina otro. Stefano dice que ahí no hay oxígeno, y los animales se pueden ahogar. La docente pregunta ¿Se pueden ahogar? Y Stefano responde sí porque la basura es apesadumosa y eso los puede matar.

En la lámina encuentran la figura de un cazador, Dayana dice que los animales se han ido a otro sitio pues si viven ahí se van a morir porque no hay naturaleza. Luego, la docente les presenta unas tarjetas de animales que también les llama la atención. Les dice que los niños que estén callados le ayudarán a colocar en las imágenes grandes. Recién ellos se mantienen callados esperando las tarjetas. La docente muestra algunas de ellas, la describe y entrega para que los niños la peguen donde corresponde. Rodrigo nuevamente se acerca, pero luego vuelve a su lugar. Se nota que los niños tienen mucha curiosidad

por las tarjetas. Finalmente, la docente reparte a cada niño una tarjeta ellos la observan, comentan y comparan. Algunos quieren ver las tarjetas que tienen sus compañeros. La docente muestra la imagen de un dinosaurio preguntando: -¿Dónde vivirá? ¿Qué pasará con los animales desaparecerán como los dinosaurios? Los niños se muestran muy atentos para escuchar la opinión de sus compañeros. Ellos dicen: -murieron por que el sol los mató. -Por la basura, grita otro. Stefano dice si hay dinosaurios en las películas. Coraima constantemente, levantaba la mano para hablar, pero la docente no la ve. Finalmente, cuando habla dice que los dinosaurios habían muerto porque los llevaron a un lugar muy lejano. La docente no espera la respuesta de la niña. Interviene diciendo que eso sale en las películas pero que la verdad es que ya no existen.

Luego, les indica que armarán la casa de los dinosaurios y para ello les reparte una caja de zapatos. -Yo tengo mi caja grita uno. -Yo miss, yo miss gritan los demás. Les reparte y quedan algunos niños sin cajas. La docente, inmediatamente soluciona con las tapas de otras cajitas, de tal manera que todos puedan hacer el trabajo. Los niños desglosan el troquelado. En este momento el aula está tranquila. Los niños están motivados viendo y desglosando sus figuras. La docente ayuda a armar sus casitas. Rodrigo grita con frecuencia -¡ya miss, ya miss! Había terminado y necesitaba ayuda. Finalmente se logra que todos tengan su trabajo. La docente los motiva a dejar limpio su espacio, se nota que los niños están felices porque saben que se llevarán el trabajo a casa. Luego, la docente entrega un sobre para la evaluación, les explica que en el sobre encontraran tarjetas. (3, 2,1) Tres para dibujar lo que más les gustó, dos para dibujar lo que aprendieron hoy y una para dibujar qué harán de ahora en adelante. Nuevamente, el aula se ve alterada por los gritos de Rodrigo, y Stefano la docente también levanta la voz para hacerlos callar y cada grupo coge el sobre. Todos quieren repartir. La docente les vuelve a explicar que trabajarán en equipo. Reparten y todos empiezan a dibujar en las tarjetas previamente preparadas. Cada uno se pregunta ¿Qué he aprendido? Algunos recuerdan rápido e inicia sus dibujos, otros demoran pensando ¿Qué me ha gustado? Una niña dice: -yo he aprendido a portarme bien, -¿con quién le pregunta la docente? -Con los dinosaurios responde con duda. Un niño dice: -de ahora en adelante yo cuidaré a los animales porque seré veterinario. Y dibuja un veterinario cuidando a su perrito.

LISTA DE COTEJO PARA EL DOCENTE N° 13

Nombre del Docente :.....
Fecha :
Nombre del Observador :.....
Sesión :.....

I. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
1. Motiva a los estudiantes a través de canciones relacionadas a vivencias reales.			
2. Formula preguntas motivadoras que impulsen el desarrollo de los aprendizajes.			
3. Utiliza estrategias como la lectura de imágenes para promover la construcción de los aprendizajes.			
4. Favorece el desarrollo de habilidades a través de organizadores visuales.			
5. Motiva la participación de los estudiantes durante las actividades a través de juegos motrices.			

II. EVALUACIÓN.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
6. Presenta instrumentos como: rubricas y continuos que evidencian el desarrollo de los aprendizajes.			
7. Aplica rutinas de pensamiento para certificar el logro de los aprendizajes por cada unidad.			
8. Registra el proceso de su aprendizaje a través de instrumentos de metacognición.			
9. Emplea el dibujo como forma de expresión para plasmar sus conocimientos.			

III. RECURSOS Y MATERIALES.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
10. Hace uso de imágenes como recursos de aprendizaje.			
11. Utiliza la presentación de videos como recursos innovadores en la sesión.			
12. Promueve un trabajo organizado y productivo a través del uso de material estructurado.			

OBSERVACIONES:

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

“¿CÓMO SE ALIMENTAN LOS ANIMALES?”

I. DATOS GENERALES.

I.E. : Ingeniería SJM.

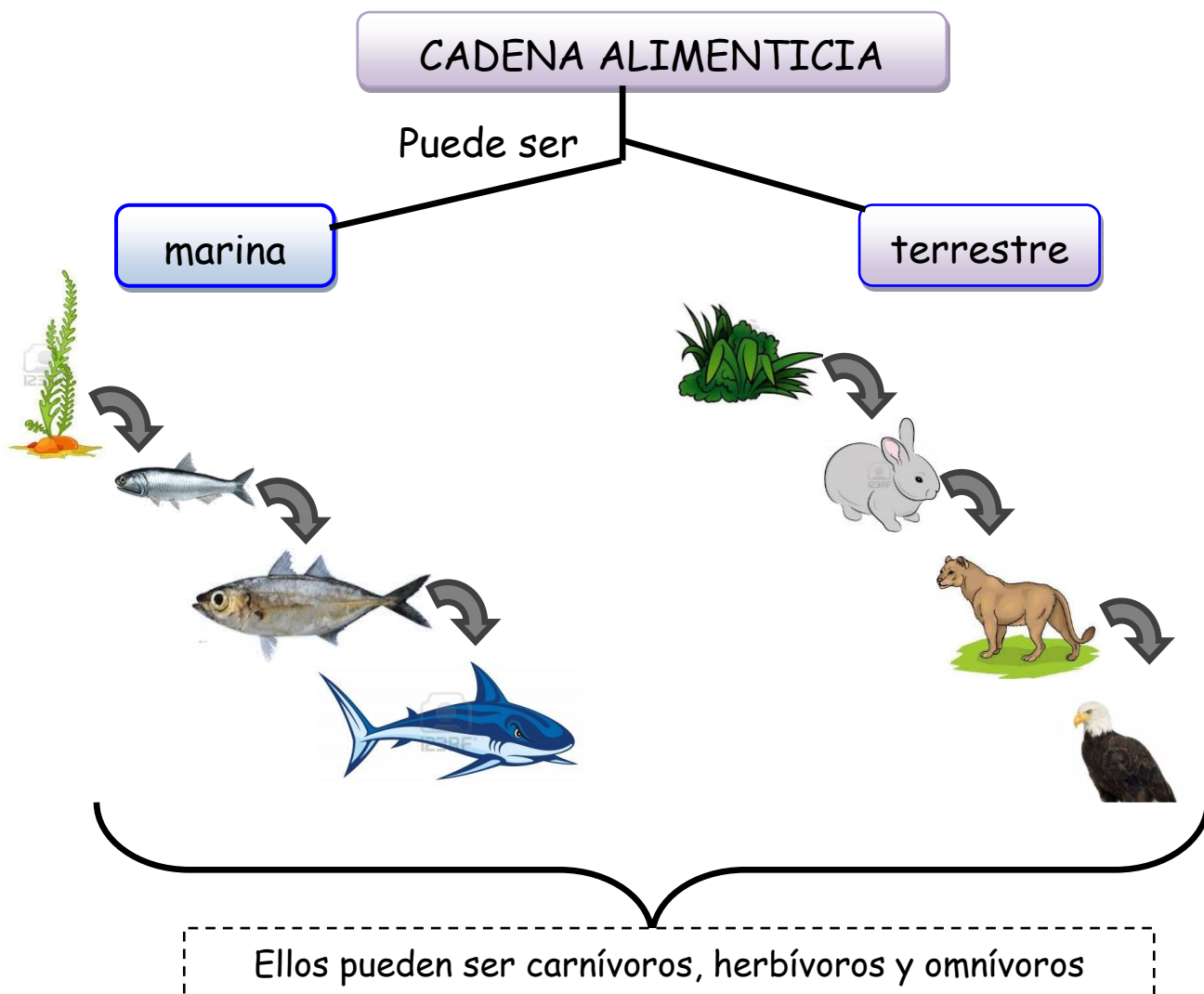
Sección : aula amarilla.

Edad : 05 años. Número de niños : 12

Profesora : Giovanna Quichea Caqui.

Fecha : 25 de noviembre del 2013.

II. CONTENIDO.



III. ORGANIZACIÓN CURRICULAR.

Área	Competencia	Capacidad	Actitud	Indicador de logro
Ciencia Y Ambiente	Reconoce y valora la vida de los animales, las características generales de su medio ambiente, demostrando interés por su cuidado y conservación.	Relaciona las características de los animales y su relación entre sí por su forma de alimentación: carnívoros, herbívoros y omnívoros en cadenas alimenticias.	Demuestra interés y preocupación por los seres vivos.	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce y diferencia el tipo de alimentación de los animales (carnívoros, herbívoros y omnívoros) en cadenas alimenticias.
Comunicación	Expresa espontáneamente y con placer sus emociones y sentimientos a través del lenguaje dramático.	Imita y representa situaciones, personajes reales de diversas cadenas alimenticias.	Disfruta al dramatizar y expresar su mundo interior.	<ul style="list-style-type: none"> Representa la alimentación de un animal de manera asertiva.

IV. BIBLIOGRAFÍA.

<http://ejemplosde.org/naturaleza/ejemplos-de-cadenas-alimenticias/>

http://www.ehowenespanol.com/lecciones-herbivoros-carnivoros-alumnos-grado-info_184402/

<http://didactalia.net/comunidad/materialeducativo/recurso/herbivoros-carnivoros-y-omnivoros/f21eac79-b422-48db-bc27-0b6c5a9536af>

<http://cosquillitasenlapanza2011.blogspot.com/2012/05/la-alimentacion-de-los-animales.html>

V. ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO.

Hora	Actividad	Recursos	Observaciones
<p>1 hora</p>	<p>Se muestra a los niños unos aros de colores en cuyo interior se han colocado figuras de animales (conejo, zorro, águila, zanahoria)</p> <p>Se les pregunta ¿Qué es esto chicos? ¿Qué pasara si unimos estos aros? ¿Qué figura formara? ¿De qué tratara nuestra clase de hoy? ¿Por qué lleva estas figuras dentro? ¿Cómo podemos unir esta cadena para que tenga relación? ¿Cómo lo ordenamos? ¿Por qué el conejo come vegetales? ¿Por qué el puma come animales? ¿El águila que animal será? ¿Cómo se llamarán los animales que comen de todo?</p> <p>Con los niños se llega a la formación del tema: “La Cadena Alimenticia”</p> <p>Se pregunta ¿Quieren conocer cómo se da la cadena alimenticia?</p> <p>Los niños escuchan un cuento sobre la cadena alimenticia, donde intervienen la flor, la mariposa, la rana y el águila formando una cadena alimenticia.</p> <p>Responden preguntas sobre el cuento.</p> <p>Seguidamente se inicia un juego con los niños donde ellos representan a un animal según una vincha que se le designa, identificándose primero como</p>	<p>Aros de plástico de diferente color y tamaño</p> <p>Imágenes para los aros de la cadena alimenticia</p> <p>Preguntas</p> <p>Imágenes para el cuento</p> <p>Vinchas con figuras de animales (carnívoros, herbívoros, omnívoros)</p> <p>Continuo</p> <p>Ficha de aplicación</p>	

	<p>carnívoro, herbívoro u omnívoro. Logran formar tres grupos y dramatizar tres cadenas alimenticias: marina (algas, anchoveta, jurel, el tiburón), terrestre (hierba, el conejo, el zorro y el águila,) de insectos (flor, abeja, sapo y búho)</p> <p>Los niños se evalúan mediante un continuo.</p> <p>Llevan a casa una ficha de aplicación para desarrollar.</p>		
--	---	--	--

DIARIO DE CAMPO N° 14

“¿CÓMO SE ALIMENTAN LOS ANIMALES?”

Inicia la clase de hoy mostrando a los niños y niñas, unos aros de colores, en cuyo interior se han colocado figuras de animales (conejo, zorro, águila, zanahoria).

Les pregunto: -¿Qué es esto chicos? Ellos me responden: -Unos animales, veo un zorro, yo continuo: -¿Pero dentro de que están esos dibujos? -De unos anillos, de unos aros, me responden.

-¿Qué pasara si juntamos estos aros? ¿Qué figura formara? Les vuelvo a preguntar, ellos van dando varias respuestas a la vez. -un gusanito, llantas, ula-ulas, es una llave. Voy uniendo los aros a los que previamente se les ha cortado para poder encajarlos unos a otros, mientras les digo: -si los uno así ¿Qué parece, qué figura forma? Los niños van dando otras respuestas a la esperada, tales como: -Un ovalo, un ocho.

Como observo que ellos no reconocen la palabra que deseo que salga de ellos mismos: “una cadena”, cojo un plumón y hago la figura en la pizarra, volviéndome a dar las mismas respuestas.

Les pregunto: -¿Qué usa la mamá en el cuello? -Un collar, responden al unísono, y continúo: -¿Qué usa el papá, entonces? -Una correa, un anillo, un collar de papas.

Hago la comparación: -Las mamas usan un collar y los papas usan..., como no saben la respuesta les ayudo silabeando: -Una ca...de... -Na, responden todos, -Una cadena.

Vuelvo a mostrarles el dibujo, pero les digo que para que sea una cadena tiene que estar unido el principio con el final, entonces, ellos recién se dan cuenta de la figura y la reconocen.

Continuando les digo: -¿Y, por qué quiero formar esta cadena? Mostrándoles los dibujos que hay en cada aro. Stefano dice: -El águila quiere comer. Les pido su ayuda de ellos para ordenar la cadena.

Amir sale primero y coloca al zorro, mencionando que –El zorro come carne. –Y, ¿A quién se lo comería? – Al conejo, me responde.

Xiomara escoge al águila y le pregunto dónde lo colocaría, ella me responde que sobre el zorro, yo les pregunto: -¿El águila se come al zorro? Algunos contestan que sí y otros que no. Stefano dice: -cuando el águila tiene hambre, hace así con sus garras y aprieta, para cogerlo.

Se va formando la cadena, y les digo que el niño más tranquilo, será el que salga a armarla. Sale Harol y yo le pregunto: ¿Dónde colocaremos esta zanahoria? –Con el conejo, me dice. –Porque el conejo come zanahorias.

Todos tratan de responder a la vez y van dando sus ideas, para ordenarlos les hago un juego: -Manos arriba, abajo, cruzo, abro, rápidamente, para que se concentren y no pierdan el interés.

Cuando esta armada la cadena, les pregunté a los niños: ¿Qué cadena habremos formado? Algunos responden: -De animales, que comen. –Entonces, será una cadena de animales que comen, tratando de extraer la palabra alimenticia. La cual escribo, finalmente, en la pizarra, con ayuda de ellos.

Seguidamente, les digo a los niños: -Si el águila, se come al zorro, ¿qué clase de animal será? -¡Carnívoro!, responden ellos. -¿El zorro que será? –Carnívoro también, miss, vuelven a decir.

-¿El conejo entonces qué será? –Herbívoro. De ahí les complemento que hay animales carnívoros que son los que comen carne y herbívoros que comen plantas. Los niños van nombrando –carnívoros, como el león, el leopardo, el lobo, el jaguar, el puma, el tigre, el oso. Angel dice: -Nosotros, también comemos carne. Luego continuo con los animales herbívoros, ellos mencionan –el pez, el caballo, el burro, la vaca, el gusano, la hormiga.

Luego pregunto: -¿Qué pasa con los animales que comen carnes y plantas? ¿Cómo se llaman? –Carnívoros y Herbívoros, miss, -Un tiburón, la ballena.

Les pregunto si quieren saber cómo se llama, ellos responden: -Si, les digo la palabra OMNIVORO para que ellos lo conozcan. Stefano me dice: -miss Giovanna que pasa, si separamos los carnívoros, herbívoros y omnívoros. Le digo que vamos a hacerlo, con la ayuda de quienes aún no hayan salido a participar.

Con la ayuda de los niños vamos diferenciando y clasificando animales según su alimentación.

Seguidamente les muestro un cuento, y les pregunto: -¿Quieren que les cuente lo que tengo aquí?, -Sí, me responden. Inicio la narración con una canción de entrada: “el cuento va a comenzar”.

Al finalizar el cuento, los niños aplauden emocionados, formulo preguntas sobre el cuento narrado y pido la participación de los niños para que respondan las siguientes preguntas: -¿Qué paso primero en el cuento? ¿Qué hizo la mariposa? ¿Quién se comió a la flor? ¿Quién se comió a la mariposa? ¿Quién se comió al sapo? ¿Quién se comió a la serpiente? ¿Qué paso con el halcón al final?

Mientras los niños respondían las preguntas la docente pegaba en la pizarra la imagen de cada respuesta (flor, mariposa, sapo, serpiente y halcón) formando así una cadena alimenticia.

Luego les digo a los niños: -¡He traído unas vinchas (contienen figuras de animales) y vamos a jugar con ellas!, pero necesitamos formar grupos de 4 niños y explico en que consiste el juego: A cada niño le daré una vincha que tiene la imagen de un animal y tendrá que representar imitando a dicho animal, es decir cada grupo formara una cadena alimenticia y tienen que ubicarse de acuerdo al orden en que se alimentan esos animales.

Formo los grupos y le doy a cada niño la vincha, después de que todos los niños por cada grupo van participando emocionados y formando su cadena alimenticia, representan alegremente lo que les toca y vivenciando el actuar de cada animal. Luego les muestro el continuo por medio del cual se evaluarán, 3 imágenes para que ellos se ubiquen según como aprendieron y se sintieron en la actividad del día.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 14

“¿CÓMO SE ALIMENTAN LOS ANIMALES?”

Antes de iniciar la clase la docente entona una canción ¡A guardar! Luego muestra 4 aros de diversos colores los cuales contenían imágenes (zanahoria, zorro, conejo, águila). La docente pregunto ¿Que se podrá formar al unir estos aros? Y los niños con mucho entusiasmo responden: ocho- gusano- Mickey mouse- llantas- óvalos- llave, es en ese momento que la docente interviene y dice sorprendida ¡Una llave! De tal manera que explica una llave tiene otra forma.

Formula otra pregunta ¿Qué se pone la mama en el cuello? Los niños responden parándose de sus lugares: Un collar, vuelve hacer otra pregunta ¿Y que se pone el papá? Los niños responden entusiasmados parándose de sus lugares: un collar- corbata- correa. Luego con ayuda de la docente los niños logran descubrir que lo que se podía formar era una CADENA. Mientras la docente realizaba las preguntas, Mauricio se paraba constantemente y se acercaba a la pizarra. Stefano se echaba en la mesa. Christopher jugaba con su gorro y por momentos atendía lo que la docente explicaba. En ese momento Ángel pregunta ¿Dónde usa el papá la cadena? ¿La docente responde lo que se pone el papá en el cuello no es un collar se llama cadena.

Después de escuchar todas las opiniones de los niños la docente empezó a enlazar los aros mientras preguntaba ¿Quién me ayuda a ordenarlos? Todos los niños responden alzando la voz -¡Yo! Y ella responde: -Voy a elegir al niño que este más tranquilo.

Después la docente dice: Cómo podre ordenar estos aros y pregunta ¿Quién me ayuda a ordenarlos? Algunos niños dicen ¡yo! pero Amir levanta la mano, entonces, la docente elige al niño Amir y le dice: ¿Cuál pondrías primero y porque? El niño coloca primero en la cadena al zorro y debajo coloca al conejo, la docente pregunta ¿Por qué has colocado al zorro primero? Amir responde porque el zorro se come al conejo, en ese momento interviene Rodrigo y dice: ¡No miss! El águila debe ir primero porque se come al zorro, luego la docente le pide ayuda a Xiomara para colocar el aro que contiene al águila, la niña lo coloca primero y explica porque se come al zorro. La docente decide elegir al último niño que terminará de completar la cadena pero antes dice: Elegiré al niño que está

más tranquilo y nombra a Harold preguntándole ¿Dónde va la zanahoria y por qué? El niño le responde debajo del conejo porque él come zanahoria.

Luego de terminar de armar la cadena, con ayuda de los niños, Rodrigo se pone de pie saliendo de su lugar, Mauricio se acerca a la pizarra, Stefano se para en la silla, originándose desorden en el aula es por eso que la docente les dice: -Chicos manos arriba, abro, cruzo, abro cruzo.

La docente pregunta ¿Que formé? Los niños responden: -Una cadena y vuelve a preguntar -¿Una cadena de qué? Los niños vuelven a responder -una cadena de animales - ¿Qué hacen estos animales? Stefano responde -el águila come al zorro, la docente dice - entonces es una cadena alimenticia. En ese momento se acerca Rodrigo le toca el brazo ala docente y le dice: -Es una cadena alimenticia miss y la docente responde -muy bien Rodrigo.

La docente pregunta a los niños -¿Cómo se les dice a los animales que comen carne? ¿Y los que comen plantas, hierbas? -¿Y cómo se les dice a los animales que comen de todo? Ellos responden emocionados -Carnívoros, Herbívoros, pero al ver que no lograban responder la última pregunta la docente les explica que los animales que comen de todo se llaman Omnívoros. Los niños colocaron los animales que se encontraban dentro de los aros al lado de cada palabra (carnívoro, herbívoro) según correspondían.

Al terminar de colocar los animales con cada palabra (carnívoro, herbívoro), la docente les pregunta a los niños ¿Quieren escuchar un lindo cuento? Los niños responden entusiasmados ¡Sí! En ese momento entona una canción para cuentos, la docente empieza a narrar el cuento llamado “Cadena alimenticia “acompañado de imágenes grandes y llamativas mientras los niños escuchan muy atentos.

La docente narra el cuento y de pronto observo que Stefano y Dayana se estaban golpeando, los miro y por eso decidió cambiar de lugar a Dayana.

Al finalizar, el cuento los niños aplauden emocionados, la docente formula preguntas sobre el cuento narrado y pide la participación de los niños para que respondan las siguientes preguntas: ¿Qué paso primero en el cuento? ¿Qué hizo la mariposa? ¿Quién se

comió a la flor? ¿Quién se comió a la mariposa? ¿Quién se comió al sapo? ¿Quién se comió a la serpiente? ¿Qué paso con el halcón al final?

Los niños se emocionaban por contestar las preguntas, más de un niño hablaba a la vez produciéndose un desorden dentro del aula, la docente para que pueda ser escuchada entre las voces de los niños tuvo que alzar ligeramente la voz mientras realizaba las demás preguntas y felicitaba por cada respuesta. Mientras los niños respondían las preguntas la docente pegaba en la pizarra la imagen de cada respuesta (flor, mariposa, sapo, serpiente y halcón) formando así una cadena alimenticia.

Luego, la docente les dice a los niños: ¡He traído unas vinchas (contienen figuras de animales) y vamos a jugar con ellas!, pero necesitamos formar grupos de 4 niños y explica en que consiste el juego: A cada niño le daré una vincha que tiene la imagen de un animal y tendrá que representar imitando a dicho animal, es decir cada grupo formara una cadena alimenticia y ustedes tienen que ubicarse de acuerdo al orden en que se alimentan esos animales.

La docente forma los grupos le da a cada niño la vincha, los niños se emocionan empiezan: hablar, gritar. Es por eso que ella decide entonar una canción “enrollar” consiguiendo que todos sigan los movimientos de la canción y a la vez su atención.

Después de que todos los niños por cada grupo participaron emocionados y fueron su cadena alimenticia, la docente muestra 3 imágenes y explica que a través de ellas cada niño se evaluara de acuerdo a lo que aprendió el día de hoy.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

EVALUACIÓN

RECURSOS

LISTA DE COTEJO PARA EL DOCENTE N° 14

Nombre del Docente :
Fecha :
Nombre del Observador :
Sesión :

I. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
1. Motiva a los estudiantes a través de canciones relacionadas a vivencias reales.			
2. Formula preguntas motivadoras que impulsen el desarrollo de los aprendizajes.			
3. Utiliza estrategias como la lectura de imágenes para promover la construcción de los aprendizajes.			
4. Favorece el desarrollo de habilidades a través de organizadores visuales.			
5. Motiva la participación de los estudiantes durante las actividades a través de juegos motrices.			

II. EVALUACIÓN.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
6. Presenta instrumentos como: rubricas y continuos que evidencian el desarrollo de los aprendizajes.			
7. Aplica rutinas de pensamiento para certificar el logro de los aprendizajes por cada unidad.			
8. Registra el proceso de su aprendizaje a través de instrumentos de metacognición.			
9. Emplea el dibujo como forma de expresión para plasmar sus conocimientos.			

III. RECURSOS Y MATERIALES.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
10. Hace uso de imágenes como recursos de aprendizaje.			
11. Utiliza la presentación de videos como recursos innovadores en la sesión.			
12. Promueve un trabajo organizado y productivo a través del uso de material estructurado.			

OBSERVACIONES:

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

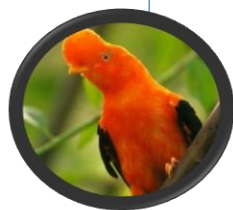
“SOMOS DEFENSORES DE LOS ANIMALES EN PELIGRO DE EXTINCIÓN”

I. DATOS GENERALES.

I.E. : Ingeniería SJM.
Sección : Aula Amarilla.
Edad : 05 años. Número de niños : 12
Profesora : Giovanna Quichca Caqui.
Fecha : 29 de Noviembre del 2013

II. CONTENIDO.

ANIMALES EN PELIGRO DE EXTINCIÓN



III. ORGANIZACIÓN CURRICULAR.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	ACTITUD	INDICADOR DE LOGRO
Ciencia Y Ambiente	Reconoce y valora la vida de las personas, las plantas y animales, las características generales de su medio ambiente demostrando interés por su cuidado y conservación.	Describe las características de los animales en extinción	Demuestra interés y preocupación por los animales en extinción	<ul style="list-style-type: none"> Describe las características resaltantes de los animales en extinción
Comunicación	Expresa espontáneamente en su lengua materna sus necesidades, sentimientos, deseos, ideas y experiencias, escuchando y demostrando comprensión a lo que le dicen otras personas.	Describe características visibles de los animales en extinción del Perú.	Escucha con interés y manifiesta sus sentimientos expresándose con libertad y espontaneidad en sus relaciones con los otros	<ul style="list-style-type: none"> Describe frente a sus compañeros las características del animal en extinción que le corresponde.

IV. BIBLIOGRAFÍA.

http://www.perueduca.pe/foro/-/message_boards/message/29538348

<http://ecoplanetaverde.com/?p=1195>

V. ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO.

Hora	Actividad	Recursos	Observaciones
<p>1 hora</p>	<p>Los niños son motivados con un sobre gigante, la docente preguntará: ¿Qué observan?, ¿Para quién será? ¿Quién habrá enviado? ¿Cuál será el contenido? Luego invitará a los niños para que puedan abrir el sobre y sacar las fichas gigantes del rompecabezas con los ojos vendados. ¿Qué encontraron? El niño muestra a sus compañeros y pega la ficha en la pizarra. Los niños se acercan uno por uno. Al finalizar, arman el rompecabezas, y se preguntará ¿Qué ven? ¿Qué dirá? Y los niños infieren sobre el texto. Finalmente la docente lee “Animales en Peligro de Extinción” por qué estarán en peligro de extinción? ¿Cuáles serán esos animales? ¿Qué podemos hacer para protegerlos? ¿Qué pasaría si no protegemos a los animales? Se recordará a los niños que hoy cada uno representará a un defensor de los animales y deberá exponer frente a sus compañeros. Previamente, se hará el sorteo de los diferentes animales en peligro de extinción. Los niños iniciaran su participación con la presentación de un afiche sobre el animal en peligro de extinción que le corresponde según el sorteo. Los demás niños prestaran atención para poder hacer preguntas y conocer más sobre estos animales. Luego, los niños recortan y pegan los diferentes animales en peligro de extinción, para elaborar los recuerditos que llevaran a sus casas con diferentes mensajes. Al finalizar, la participación de todos los niños observaran el formato de reflexión ¿Qué veo?, ¿Qué pienso?, y ¿Qué me pregunto? Que aplicará la docente para evaluar sus aprendizajes en este tema, se pasará niño por niño para poder evaluar llenando dicho formato.</p>	<p>Sobre gigante Fichas de rompecabezas Plumones Papel lustre Goma</p> <p>Pañuelo Cinta maskingtape</p> <p>Afiches. sombreros Recuerditos Palitos baja lengua, cartulina, tijeras. Goma.</p> <p>Plumones, Formato de reflexión</p>	

DIARIO DE CAMPO N° 15

“SOMOS DEFENSORES DE LOS ANIMALES EN PELIGRO DE EXTINCIÓN”

Me sentí contenta porque hoy termine con la unidad sobre los animales, los niños han aprendido muchas cosas, cuando presente el sobre gigante, todos estaban atentos, sentían curiosidad por saber lo que había dentro. Y les pedí que todos estén sentados para poder elegir al niño o niña que abrirá el sobre. Les hice muchas preguntas como:

¿Qué observan?, ¿Para quién será? ¿Quién habrá enviado? ¿Cuál será el contenido? Ellos gritaban para mí, es una carta, abre, abre. Nuevamente les pido calma y ellos entienden.

Luego, invité a Coraima para que puedan abrir el sobre y sacar las fichas del rompecabezas, los niños se mostraron sorprendidos al ver cada ficha, que sus compañeros iban pegando en la pizarra con los ojos vendados. Al finalizar los ayudé a armar el rompecabezas, y pregunté ¿Qué ven? ¿Qué dirá? Todos gritaban unos decían los animales salvajes, otros los animales son amigos entre otras cosas. Finalmente Jean Carlos me dice lee mis lee y le pido que estén callado para que puedan escuchar entonces leí en voz alta “Animales en Peligro de Extinción” y les pregunté ¿por qué estarán en peligro de extinción? ¿Cuáles serán esos animales? ¿Qué podemos hacer para protegerlos? ¿Qué pasaría si no protegemos a los animales? Les recordé a los niños que hoy cada uno representará a un defensor de los animales y deberá exponer frente a sus compañeros el afiche que había preparado en casa y todos emocionados querían empezar. Entonces hice un juego de ta, te ti to tu para poder elegir al que iniciará la exposición. Los demás niños deberán prestar atención para poder hacer preguntas y conocer más sobre estos animales.

Luego entregue a los niños por grupos diferentes figuras de los animales en peligro de extinción, para que puedan recortar y pegar en el palito baja lengua y así poder elaborar los recuerditos que llevaran a sus casas con diferentes mensajes. Mientras ellos realizan el trabajo aprovecho para aplicar a todos los niños uno por uno el formato de reflexión ¿Qué veo?, ¿Qué pienso?, y ¿Qué me pregunto? Con estas preguntas iba llenando dicho formato.

REGISTRO ETNOGRÁFICO N° 15

“SOMOS DEFENSORES DE LOS ANIMALES EN PELIGRO DE EXTINCIÓN”

La docente se mostraba contenta y les decía a los niños que hoy terminaban con el trabajo sobre los animales, los niños estaban inquietos por que todos habían traído sus afiches para la exposición. La docente recogió los afiches y los guardo para poder iniciar con la clase, y se puso a cantar la canción de los animales con diferentes movimientos imitando a los animales, luego les presentó un sobre gigante, y todos los niños estaban atentos, y querían saber lo que había dentro del sobre, gritaban. Ábrelo miss ábrelo, la docente les pidió que todos estén sentados para poder elegir al niño o niña que abrirá el sobre. Antes les hizo muchas preguntas como:

¿Qué observan?, ¿Para quién será? ¿Quién habrá enviado? ¿Cuál será el contenido? Los niños gritaban para mí, es una carta, abre, abre. La docente nuevamente les pido calma y ellos volvieron a sus mesas. La maestra sacó un pañuelo para vendar los ojos del niño o niña que elija y pidió a Tamara para que sea la primera en abrir el sobre y sacar las fichas del rompecabezas, los niños se mostraron sorprendidos al ver cada ficha, que sus compañeros iban pegando en la pizarra con los ojos vendados. Al finalizar la docente ayudó a armar el rompecabezas, y preguntaba ¿Qué ven? ¿Qué dirá? Todos gritaban unos decían los animales salvajes, otros los animales son amigos. Otros simplemente animales. Finalmente Jean Carlos le dice lee mis lee, la docente les pide que hagan silencio para poder escuchar y en voz alta leyó “Animales en Peligro de Extinción” luego les pregunto ¿por qué estarán en peligro de extinción? ¿Cuáles serán esos animales? ¿Qué podemos hacer para protegerlos? ¿Qué pasaría si no protegemos a los animales? ¿Ustedes podrán protegerlos?.

Seguidamente la docente recordó a los niños que hoy cada uno representará a un defensor de los animales y deberá exponer frente a sus compañeros el afiche que había preparado en casa los niños emocionados todos querían empezar. Entonces la docente les canto haciendo un juego de ta, te ti to tu todos los niños en coro participaban de la canción y el juego. El elegido fue Cristopher para iniciar la exposición. A los demás les pidió

escuchar y prestar atención para poder hacer preguntas y conocer más sobre esos animales.

Luego entregó a los niños por grupos diferentes figuras de animales en peligro de extinción, para que puedan recortar y pegar en el palito baja lengua y así poder elaborar los recuerditos que llevaran a sus casas con diferentes mensajes. Mientras los niños realizan ese trabajo la docente aprovechaba para acercarse niño por niño para aplicar el formato de reflexión ¿Qué veo?, ¿Qué pienso?, y ¿Qué me pregunto? Los niños se expresaban con mucha seguridad, habían aprendido bastante sobre los animales, con cada pregunta iba llenando dicho formato.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

EVALUACIÓN

RECURSOS

LISTA DE COTEJO PARA EL DOCENTE N° 15

Nombre del Docente :
Fecha :
Nombre del Observador :
Sesión :

I. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
1. Motiva a los estudiantes a través de canciones relacionadas a vivencias reales.			
2. Formula preguntas motivadoras que impulsen el desarrollo de los aprendizajes.			
3. Utiliza estrategias como la lectura de imágenes para promover la construcción de los aprendizajes.			
4. Favorece el desarrollo de habilidades a través de organizadores visuales.			
5. Motiva la participación de los estudiantes durante las actividades a través de juegos motrices.			

II. EVALUACIÓN.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
6. Presenta instrumentos como: rubricas y continuos que evidencian el desarrollo de los aprendizajes.			
7. Aplica rutinas de pensamiento para certificar el logro de los aprendizajes por cada unidad.			
8. Registra el proceso de su aprendizaje a través de instrumentos de metacognición.			
9. Emplea el dibujo como forma de expresión para plasmar sus conocimientos.			

III. RECURSOS Y MATERIALES.

ÍTEMES	SÍ	NO	OBSERVACIONES
10. Hace uso de imágenes como recursos de aprendizaje.			
11. Utiliza la presentación de videos como recursos innovadores en la sesión.			
12. Promueve un trabajo organizado y productivo a través del uso de material estructurado.			

OBSERVACIONES:

V. Discusión de los Resultados

a. Procesamiento de la Información

1.1. De los diarios de campo.

CATEGORÍA	HALLAZGOS	INTERPRETACIÓN TEÓRICA	CONCLUSIONES
ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA	<p>Canciones Entono canciones para captar el interés de los niños. (D.C9) (D.C10) (D.C11) (D.C12) (D.C13) (D.C14)</p>	<p>La música potencia las capacidades cognitivas, en cuanto, contribuye a desarrollar los sentidos, receptores de la información... vincula el ritmo al desarrollo fisiológico y por tanto a la acción y el movimiento; la melodía al desarrollo emocional afectivo y como consecuencia, a la sensibilidad; la armonía al desarrollo mental y por tanto, al intelecto y el conocimiento. Ma. Angeles Sarget Ros (2000). dialnet.unirioja.es/download/articulo/1032322.pdf</p>	<p>El empleo de canciones nos permite despertar la atención e interés del estudiante como un medio de llegar al niño durante el proceso de la información hecho muy importante como lo redacta Sarget.</p>
	<p>Formulación de preguntas. Formulo preguntas a los niños para recoger los saberes previos, crear el conflicto cognitivo, confirmar la comprensión de los temas. Ejm. ¿Cómo son los amínales?, ¿que comen? y otras. (D.C1) (D.C2) (D.C3) (D.C4) (D.C5) (D.C6)</p>	<p>Es posible utilizar una variedad de preguntas en el desarrollo de la enseñanza pero, para que efectivamente contribuyan al aprendizaje de los alumnos, es imprescindible que el docente se pregunte qué quiere que los alumnos comprendan de la disciplina y qué habilidades cognitivas se propone que desarrollen... promueve el desarrollo de competencias de comunicación para cada uno de los alumnos, contribuye a que los alumnos establezcan relaciones entre diferentes conceptos, focaliza alguna habilidad de pensamiento junto con el contenido disciplinar, estimula la revisión y corrección de errores, estimula el pensamiento crítico y la producción de ideas, en lugar de la repetición de memoria o de respuestas únicas,</p>	<p>La formulación de preguntas como lo indica Anijovich, nos sirvió para desarrollar las habilidades comunicativas en cuanto a la comprensión, además de otros procesos cognitivos como la atención, concentración, pensamiento crítico.</p>

	<p>(D.C7) (D.C8) (D.C9) (D.C10) (D.C11) (D.C12) (D.C13) (D.C14) (D.C15)</p>	<p>permite la expresión de diversidad de respuestas ... toda pregunta tiene valor en tanto abre un nuevo espacio de exploración y cuestiona nuestras certezas, esas que a veces, nos inducen a prácticas rutinarias. Anijovich, Rebeca, 2010 Estrategias de enseñanza: otra mirada al quehacer en el aula</p>	
	<p>Lectura de imágenes Presenté a los niños diferentes tipos de imágenes relacionados a cada sesión, para atraer su atención, para que puedan interpretarlos, compararlos, describirlo y recibir información. (D.C1) (D.C3) (D.C4) (D.C6) (D.C7) (D.C8) (D.C9) (D.C10) (D.C11) (D.C12) (D.C13) (D.C14) (D.C15)</p>	<p>Las imágenes tienen la función tanto de atraer la atención de estudiantes que están habituados a un mundo de imágenes como la de focalizar, en algún aspecto particular, el tema que se ha de enseñar y contribuir a su comprensión.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estimuladora: una imagen estimula cuando la empleamos para atraer la atención, para provocar sensaciones o sentimientos en relación con un determinado valor o problema, para abrir la exposición sobre un tema nuevo, para explorar ideas previas de los alumnos. • Informativa: una imagen funciona de este modo cuando deseamos, por ejemplo, presentar información a través de la observación de fotos de una determinada época, cuando decidimos sintetizar un contenido desarrollado en detalle con un gráfico, cuando precisamos mostrar relaciones entre los componentes de un sistema, o bien, enseñar sistemas alternativos de representación del mundo real. • Expresiva: cuando proponemos un ejercicio de desarrollo de la creatividad. <p>... los recursos visuales a disposición, los alumnos construyan los conocimientos y los utilicen, es decir: desarrollen aquello que están aprendiendo y lo demuestren a través de diversas actividades. Anijovich, Rebeca, 2010 Estrategias de enseñanza: otra mirada al quehacer en el aula</p>	<p>La lectura de imágenes como estrategia de enseñanza tal como lo menciona Anijovich nos ha servido para motivar a los niños sobre un tema nuevo, incentivando su participación de manera activa al presentarles la nueva información, así como al expresar lo aprendido, contribuyendo a la construcción.</p>

	<p>Organizadores visuales Usé los organizadores visuales para poder presentar, enriquecer, interpretar y asimilar la información en forma general, para poder mejorar el aprendizaje de los niños. (D.C10) (D.C12) (D.C13)</p>	<p>Los organizadores gráficos, son útiles para presentar la información, mostrando visualmente las relaciones conceptuales de los contenidos, ayudando a la comprensión del estudiante y a su implicación activa en el estudio. Este tipo de instrumentos se consideran hoy herramientas metacognitivas que favorecen la transferencia. Elvira Repetto Talavera, 2009. Modelos de orientacion e intervencion psicopedagogica.</p>	<p>El apoyo de los organizadores visuales como estrategia de enseñanza favorece la comprensión, metacognición y transferencia del aprendizaje, según Repetto.</p>
	<p>Juegos motrices. Los niños se organizan para realizar movimientos imitando a los animales. (D.C3) (D.C4) (D.C5) (D.C11) (D.C14) (D.C15)</p>	<p>El juego despliega en su mayoría un gran movimiento psicomotor y son propulsores, respondiendo a la necesidad de los niños: estos son sujetos activos, exploradores y experimentadores de su propio cuerpo y de los objetos del mundo circundante, entonces el cuerpo se construye a través del juego; a través de él se generan acciones sobre los objetos y se integran datos sensoriales y motrices; esto conduce al desarrollo de las capacidades físicas, el cuerpo vivido inicialmente como fragmentado, va construyendo su noción. Diremos que el juego es la vía regia de acceso al desarrollo de múltiples capacidades de la vida de un niño. Patricia Sarle ,2012 El juego y educación infantil.</p>	<p>Conocedoras de la necesidad de movimiento del niño, usamos los juegos motrices como estrategia de enseñanza, ya que a través de estos, logramos que los estudiantes integren datos sensoriales y motrices que favorezcan a su desarrollo integral, corroborando lo expresado por Sarle.</p>
	<p>Rutinas de pensamiento. Se aplicó a los niños la ficha con el formato ¿Qué veo?, ¿Qué</p>	<p>Puede ser considerada como cualquier procedimiento, proceso o modalidad de acción que se utiliza varias veces para gestionar o facilitar el logro de metas o tareas específicas... estas rutinas de aprendizaje pueden ser estructuras simple... o diseñadas para promover el</p>	<p>Las rutinas de pensamiento como estrategia de evaluación, nos facilita el recojo de información sobre el logro de las capacidades</p>

EVALUACIÓN	<p>pienso? ¿Qué me pregunto? (D.C1) (D.C4) (D.C8) (D.C9) (D.C12) (D.C13) (D.C15)</p>	<p>pensamiento de los estudiantes, tales como para pedir a los estudiantes lo que saben, lo que quieren saber o lo que han aprendido como parte de una unidad de estudio. Mario de Miguel Díaz. 2005. http://www.unizar.es/ice/.../ea2005-0118.pdf</p>	<p>del estudiante, ya que promueve el pensamiento autónomo de manera reflexiva y proactiva.</p>
	<p>Dibujos Los niños a través de los dibujos tienen la posibilidad de representar en forma autónoma los aprendizajes comprendidos. (D.C6) (D.C8) (D.C10) (D.C11) (D.C12)</p>	<p>Para los niños pequeños manifestarse a través del dibujo les proporciona un espacio propio en el que tienen cierto control sobre su realidad. En su desarrollo los niños van conociendo y aprendiendo rápidamente como funciona su entorno, y necesitan socializar, imitar, tocar, hacer propias las cosas nuevas. Es a través del dibujo infantil que se comienzan a plasmar estas necesidades, lo cual permite a su vez ir madurando su percepción del mundo. El deseo de ser valorado y lograr un equilibrio es parte de la búsqueda a través de la expresión infantil en el dibujo. Carlos Cabezas López, 2007. Análisis y características del dibujo infantil.</p>	<p>Los dibujos en la evaluación nos sirvieron para que los niños plasmen con libertad los contenidos que han comprendido y así poder visualizar el proceso de su aprendizaje. Apoyado en la información de Cabezas López.</p>
	<p>Rúbricas. Mostré la rúbrica con la cual los niños serán evaluados en su tarea de desempeño para que ellos conozcan previamente las metas que deben alcanzar. (D.C1) (D.C2) (D.C7) (D.C9) (D.C15)</p>	<p>Está diseñada para que el estudiante pueda ser evaluado en forma objetiva en busca de una evaluación integral y formativa. Da a conocer al alumno la forma en la que va a ser evaluado de manera explícita y detallando los criterios de evaluación en función de las principales tareas de aprendizaje. También está orientado a que el estudiante puede evaluar y valorar la tarea de sus compañeros...una rúbrica o matriz de valoración sirve para averiguar, no sólo <i>cuánto</i>, sino también <i>cómo está aprendiendo el estudiante</i>, y en ese sentido se puede considerar como una <i>herramienta de evaluación formativa</i>, pues se convierte en parte integral del proceso de aprendizaje. Esto se logra cuando los estudiantes se sienten involucrados en el proceso de evaluación de su propio trabajo (auto evaluación), del</p>	<p>Las rúbricas como instrumento de evaluación permiten que el estudiante sea partícipe de su proceso de aprendizaje conociendo previamente las metas que debe alcanzar al realizar una tarea de desempeño. Así como participar en la autoevaluación, coevaluación de manera empática y crítica.</p>

		trabajo de sus compañeros (coevaluación) Navarro García, Juan Pedro, Ortells Roca, Miguel Juan, Martí Puig, Manuel Las “rúbricas de evaluación” como instrumento de aprendizaje entre pares	
	Continuos (D.C5) (D.C10) (D.C14)	Son representaciones gráficas de las etapas de desarrollo del aprendizaje. Muestran una progresión de los logros del alumno o identifican en qué parte del proceso se encuentra. Organización del Bachillerato Internacional, 2007, 2009 Cómo hacer realidad el PEP Un Marco Curricular para la Educación Primaria Internacional.	El uso de continuos en mis sesiones de clase, contribuyeron a que el niño pueda identificar en que parte se encuentra en su proceso de aprendizaje, ratificando lo estipulado en la Organización del Bachillerato Internacional.
	Técnicas de metacognición Finalmente realizan una escalera de metacognición, para conocer el proceso de construcción de su aprendizaje. (D.C3) (D.C5) (D.C11) (D.C12)	La metacognición es el conocimiento que tiene uno mismo acerca de su propio conocimiento o su propia forma de conocer, así como de controlar y monitorizar la propia cognición. El estudiante que autorregula su proceso de aprendizaje, está desarrollando sus habilidades metacognitivas y será consciente de cuanto ha adquirido un conocimiento o una habilidad y cuando no. El estudiante contempla la adquisición de conocimiento como un proceso sistemático y controlable y acepta una gran responsabilidad para el logro. En otras palabras es el protagonista que inicia el proceso de aprendizaje. Alicia Escribano, 2008. El aprendizaje basado en problemas.	La metacognición en la evaluación favoreció a que el niño conozca el proceso que le permitió la construcción de su aprendizaje, reconociendo su responsabilidad en las actividades programadas. Tomada de Escribano.
	Presentación de imágenes Se les presentó imágenes en la	Una imagen es un medio, instrumento o herramienta que utiliza el docente para narrar a los estudiantes una historia. Es mediación cuando el medio adquiere para los estudiantes la significación y el sentido que el docente le imprime con	Según León y Osorio, la presentación de imágenes es un recurso imprescindible y ello lo hemos comprobado

RECURSOS Y MATERIALES	<p>pizarra, de animales referido al tema. La presentación de imágenes permanentes permite el desarrollo de su aprendizaje. (D.C1) (D.C3) (D.C4) (D.C6) (D.C7) (D.C8) (D.C9) (D.C10) (D.C11) (D.C12) (D.C13) (D.C14) (D.C15)</p>	<p>intencionalidad, afectándole sus emociones, sus sentimientos, su intelección, su raciocinio y es medio si le comunica e informa... hoy en día es imposible pensar en la transmisión de ciertos contenidos sin el auxilio de la imagen, sobre todo si se le concibe como la representación de objetos reales o imaginarios, o como el símbolo de una idea...la imagen como recurso didáctico debe hacer comprensible las cosas complejas, ocultas o impenetrables por los sentidos...ya que posibilita la enseñanza de variados tipos de conceptos para los cuales el lenguaje verbal podría ser en algún medida insuficiente. Jerónimo León Rivera Betancur; Jhon Jaime Osorio Osorio, 2006. La imagen, una mirada por construir.</p>	<p>al utilizarlo como medio educativo para transmitir contenidos que involucraban sus conocimientos, sentimientos y pensamientos, de esa manera lograr el aprendizaje de los estudiantes.</p>
	<p>Videos Se les indica que veremos un video sobre estos tres conjuntos (reptiles, aves e insectos) El uso del video refuerzan los procesos de aprendizaje actuando como motivación para el estudiante. (D.C4) (D.C10) (D.C11)</p>	<p>El uso del video ha sido incorporado para incentivar la participación, el intercambio y la socialización de experiencias; la transferencia de conocimientos y técnicas, la expresión de identidades locales y la creación de espacios de convivencia. Lo común a todas estas modalidades es que se inscriben en procesos educativos que tienden a motivar acciones para el mejoramiento de la calidad de vida...el aporte metodológico del uso del video apoya los procesos de difusión y producción, ya que es un recurso que se utiliza en la acción educativa para informar y dar ideas necesarias y útiles, además es percibido como un medio atractivo, ágil y entretenido. Logra mayor convocatoria a la participación. Tiene más llegada en términos de la comprensión y retención de los mensajes, así mismo actúa como motivador en las prácticas de comunicación grupal, facilitando el dialogo y la expresión de los estudiantes. Yessica Ulloa Vidal, 1996</p>	<p>Los videos permiten que el estudiante participe y socialice con su entorno la transferencia de conocimiento. El uso del video apoya los procesos del logro de su aprendizaje. Tomado de Ulloa Vidal.</p>

		Guía de video escolar.	
	<p>Material estructurado.</p> <p>Se les muestra una cartilla con imágenes de diversos animales y se les dice que van a escuchar unos sonidos y tendrán que marcar.</p> <p>La utilización del material estructurado facilita la adquisición de habilidades, aptitudes y destrezas.</p> <p>(D.C2) (D.C3) (D.C4) (D.C5) (D.C6) (D.C7) (D.C8) (D.C10) (D.C11) (D.C13) (D.C14) (D.C15)</p>	<p>El uso de recursos y materiales son fundamentales para el desarrollo de los aprendizajes de los niños, con el fin de facilitar la adquisición de habilidades, aptitudes y destrezas, durante el proceso educativo. Existen tipos de materiales entre los que tenemos los materiales estructurados que son los recursos que han sido diseñados y elaborados con una finalidad pedagógica o lúdica específica. Ejemplo: pelotas, colchonetas, muñecas, carritos, rompecabezas. Etc.</p> <p>MINEDU 2009</p> <p>Guía de Elaboración Uso y Conservación de Materiales Educativos.</p>	<p>Hemos empleado el material estructurado ya que a través de ello los estudiantes desarrollan su aprendizaje adquiriendo habilidades y destrezas durante el proceso educativo. Tomado de MINEDU 2009</p>

1.2.De los registros etnográficos.

CATEGORÍA	HALLAZGOS	INTERPRETACIÓN TEÓRICA	CONCLUSIONES
ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA	<p>Canciones Se inició la clase con la canción de “La Pulguita” disfrutando los niños al entonarla. Además favoreció como estrategia de enseñanza permitiendo el desarrollo de habilidades</p> <p>(R.E.9) (R.E.10)(R.E.11) (R.E.12)(R.E.13)(R.E.14)</p>	<p>En la educación musical hay varios elementos a destacar: la transmisión oral, las actividades constructivas y el desenvolvimiento del sistema cognitivo. En cuanto al desarrollo musical en el pensamiento infantil, de los más pequeños...tiene que ver o se relaciona con el acrecentamiento del ritmo y movimiento, la coordinación sin desplazamiento, con desplazamiento y visomanual, la orientación espacial, el balanceo, el desarrollo melódico de la canción y de la acción.</p> <p>Anna M. Fernández Poncela, 2005. Canción infantil: discursos y mensajes</p>	<p>Las canciones como estrategia de enseñanza sirven como medio de aprendizaje ya que favorecen la transmisión oral, la coordinación motora que fomenta la construcción del conocimiento de manera significativa según Fernández.</p>
	<p>Formulación de preguntas.</p> <p>La docente realiza varias preguntas de manera de encaminar la actividad: ¿Qué paso con el perrito? ¿Qué pasará si no lo encuentran? ¿Qué harías tú si se te perdiera tu mascota? ¿Has visto animalitos en la calle? Cada respuesta origina otra pregunta aportando un sinnúmero de respuestas</p>	<p>Las preguntas son una estrategia didáctica ingeniosa, es la excusa para iniciar exposiciones o continuarlas y aquí está el valor de preguntas retóricas (sin respuesta explícita), ya que propician la reflexión, hacen recordar o repasar un acontecimiento pasado. Las conversaciones a través de preguntas sirven para darse cuenta de una dificultad o de un avance que están teniendo los estudiantes. Resultan sumamente necesarias para establecer interacción en el aula...es indispensable para despertar la curiosidad de los niños y las niñas y desarrollarlos como investigadores</p> <p>Rose Mary Hernández Poveda, Mediación en el aula. Recursos, estrategias y Técnicas Didácticas.</p>	<p>La formulación de preguntas favorece el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que aporta un sinnúmero de oportunidades para encaminar y potenciar la actividad del docente, tal como lo señala Hernández.</p>

	<p>que orientan nuestro actuar y el conocimiento. (R.E.1) (R.E.2) (R.E.3) (R.E.4) (R.E.5) (R.E.6) (R.E.7) (R.E.8) (R.E.9) (R.E.10)(R.E.11)(R.E.12) (R.E.13)(R.E.14)(R.E.15)</p>		
	<p>Lectura de imágenes. La docente coloca la imagen en la pizarra, mientras todos los demás niños levantaban la mano para participar. La lectura de imágenes favoreció en la motivación y adquisición del aprendizaje. (R.E.1) (R.E.3) (R.E.4) (R.E.6) (R.E.7) (R.E.8) (R.E.9) (R.E.10) (R.E.11) (R.E.12)(R.E.13)(R.E.14) (R.E.15)</p>	<p>No puede entenderse el aprendizaje y la enseñanza del niño al margen de las imágenes. La relación imagen y aprendizaje es muy significativa. Tanto en el periodo sensorio-motor como en el preoperacional los sentidos se constituyen en las principales fuentes de aprendizaje. El pensamiento es perceptivo. La imagen y el sonido juegan un estacado papel al proporcionar experiencias sensoriales que están en la base de futuras adquisiciones...en la etapa de educación infantil el niño se debe iniciar en la lectura de imágenes que le permitan en el futuro adoptar una postura crítica ante los múltiples mensajes que va a ir recibiendo por esos medios, al mismo que desarrolla su percepción, cognición y visión estética. Equipo del Centro de Estudios Vector, 2006. Educación infantil.</p>	<p>Conociendo la naturaleza del niño, el empleo de imágenes como estrategia de enseñanza, es necesaria, como lo fundamenta el equipo del centro de estudios Vector, ya que se convierte en una experiencia sensorial, por medio del cual favorece la adquisición del aprendizaje en el niño.</p>
	<p>Organizadores visuales Con ayuda de niños, se arma un mapa conceptual, utilizando figuras con imagen y texto, sobre los animales ovíparos y vivíparos.</p>	<p>Los esquemas conceptuales, sean mapas o redes, pueden usarse como punto de partida para enriquecer esos conceptos y luego interpretarlos, para delinear los caminos más apropiados al enseñar los contenidos conceptuales a nuestros alumnos. Hacer mapas o redes conceptuales responde a cuatro propósitos:</p>	<p>Los organizadores visuales como estrategias de enseñanza como lo menciona Anijovich, nos ha servido para construir, comunicar y negociar</p>

	<p>A través de los organizadores visuales los niños organizan y relacionan la información recibida para poder recuperarla oportunamente. (R.E.10) (R.E.12) (R.E.13)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desafiar las suposiciones respecto de los preconceptos e ideas previas. • Reconocer nuevos modelos de interrelaciones posibles. • Efectuar nuevas conexiones. • Visualizar lo desconocido, mostrar aspectos que, en la enseñanza secuencial, se desvanecen y, que en cambio, en el organizador, se presentan específicamente... los organizadores gráficos sirven para construir, comunicar y negociar significados. También son útiles para evaluar y reformular conocimientos inter-relacionándolos. Además, podemos utilizar mapas y redes para redescubrir información, ideas y experiencias perdidas en nuestra mente o para encontrar una hoja de ruta en nuestro camino hacia la nueva información. <p>Anijovich, Rebeca, 2010 Estrategias de enseñanza: otra mirada al quehacer en el aula.</p>	<p>conocimientos, logrando que los niños tengan una visión general y organizada de la información en sus estructuras cognitivas.</p>
	<p>Juegos motrices La docente realizó juegos donde los niños imitaron a los animales realizando diversos movimientos con su cuerpo este tipo de juegos sirvió para implicar al estudiante, motivándolo a que participe activamente en el aprendizaje. (R.E.3) (R.E.4) (R.E.5) (R.E.11) (R.E.14) (R.E.15)</p>	<p>El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que este pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota columpiarse correr empujarse entre otros, son juegos motores. Los niños pequeños disfrutaban mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos. Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera. Si acondicionamos en otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estemos apoyando el desarrollo de la libre</p>	<p>El movimiento en el niño es muy importante en esta etapa, por ello tomamos en cuenta los juegos motrices como estrategia de enseñanza ya que a través de ellos, experimentan y aprenden partiendo de su propio cuerpo, hecho sustentado por el Ministerio de Educación.</p>

		psicomotricidad, fundamental en esta etapa. MINEDU, 2009 La hora del juego libre en los sectores.	
EVALUACIÓN	<p>Rutinas de pensamiento La docente aplicó esta técnica para conocer el logro y comprensión de los aprendizajes que adquirieron los estudiantes. Como el formato 3, 2, 1, formato de reflexión, continuo. (R.E.1) (R.E.4) (R.E.8) (R.E.9) (R.E.12) (R.E.13) (R.E.15)</p>	<p>La enseñanza de técnicas de pensamiento tiene un efecto positivo sobre el aprendizaje. Incluir estas rutinas de pensamiento en la labor pedagógica hace que los estudiantes procesen información a niveles profundos, permite que los estudiantes manipulen nuevas ideas, establezcan conexiones con otras cosas y de este modo aprendan con mayor profundidad. Así evitar el problema del conocimiento inerte. La automatización de esta técnica de pensamiento se logra mediante la práctica guiada y la repetición, se establecen que la pericia en el desempeño, en cualquier área, se apoya en la automatización de procesos cognitivos relevantes, esto permite economizar el gasto de capacidad cognitiva en el proceso y disponer de mayor capacidad de concentración en el producto terminado. Andrew P. Johnson, 2003 El desarrollo de las habilidades de pensamiento</p>	<p>Las rutinas de pensamiento usadas como técnicas de evaluación evidencia el proceso de aprendizaje en el estudiante, permitiendo manipular ideas, establecer conexiones con otras y que aprendan con mayor profundidad según como lo menciona Johson.</p>
	<p>Dibujos La docente motivó la expresión de los niños mediante el dibujo que le permitió observar y evidenciar la comprensión de su aprendizaje. Entre ellas usó el Check List, el formato 3, 2, 1 y otros. (R.E.6) (R.E.8) (R.E.10) (R.E.11) (R.E.12)</p>	<p>El dibujo, en sí mismo tiene un papel pedagógico. Se sabe que el dibujo ayuda al desarrollo de las aptitudes y a la adquisición de los conocimientos, el dibujo participa en las actividades exploratorias del niño que al mismo tiempo expresa. El dibujo desempeña también un papel para el niño, quien intenta comprender los detalles, los reproduce cuando lo considera necesario el dibujo expresa y fija los descubrimientos del niño, sin embargo ¿es necesario educar al niño? El educador debe orientar la exploración del niño, motivada por una necesidad interna, debe alentar la expresión gráfica sin enseñar “<i>cliches</i>”.El niño que dibuja es el niño que aprende a ver.</p>	<p>Utilizamos el dibujo como una herramienta de evaluación inicial, de proceso y final que favoreció la adquisición y producción de conocimientos en los estudiantes apoyados en la teoría de Wallon.</p>

		Philippe Wallon; Anne Cambier, Dominique Engelhart, 1999 El Dibujo Del Niño.	
	Rúbricas Este instrumento permitió a la docente evaluar las tareas de desempeño según los criterios planteados al inicio de la actividad. (R.E.1) (R.E.2) (R.E.7) (R.E.9) (R.E.15)	La rúbrica (matriz de valoración) facilita la calificación del desempeño del estudiante en áreas que son complejas, imprecisas y subjetivas, a través de un conjunto de criterios graduados que permiten valorar el aprendizaje, los conocimientos y/o competencias logradas por el estudiante. Posibilita que los estudiantes realicen la evaluación (autoevaluación, heteroevaluación), conociendo los criterios de calificación con que serán evaluados. Posibilita al docente una evaluación objetiva, justa e imparcial sobre los trabajos de los estudiantes mediante una escala que mide las habilidades y desempeño de los estudiantes. Aldo Velásquez Huerta, 2008 http://es.scribd.com/doc/2905226/Rubricas-de-evaluacion	Mediante este instrumento de evaluación, usado para evaluar el desempeño del estudiante permitió que él participe en forma activa en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que conoció anticipadamente el logro que debe alcanzar y nos permite una evaluación objetiva tal como lo señala Aldo Velásquez
	Continuos. (R.E.5) (R.E.10) (R.E.14)	Son representaciones gráficas de las etapas de desarrollo del aprendizaje. Muestran una progresión de los logros del alumno o identifican en qué parte del proceso se encuentra. Organización del Bachillerato Internacional, 2007, 2009 Cómo hacer realidad el PEP Un Marco Curricular para la Educación Primaria Internacional.	El uso del continuo como instrumento de evaluación fue significativo para los niños, ya que a través de gráficos les fue más sencillo posicionarse para reconocer en que parte del proceso se encontraban en el desarrollo de su aprendizaje, sustentando

			lo dicho por la Organización del Bachillerato Internacional.
	<p>Técnicas de metacognición La docente promovió la metacognición en los niños a través de la escalera de retroalimentación y el formato 3, 2, 1 (R.E.3) (R.E.5) (R.E.11) (R.E.12)</p>	<p>La metacognición se refiere al conocimiento de los procesos cognitivos, de sus producciones y de todo lo que está relacionado con ellos. La metacognición se refiere entre otras cosas a la evaluación activa, a la regulación y a la organización de estos procesos en función de los objetos cognitivos o de la información a que se refiere. Jaume Jorba, Neus Sanmartí Enseñar, aprender y evaluar: Un proceso de evaluación continua</p>	<p>Según Jorba, la metacognición es un proceso activo que nos sirvió para que el estudiante evalúe, autorregule y organice la construcción de sus aprendizajes.</p>
RECURSOS Y MATERIALES	<p>Material gráfico La docente utilizó el material gráfico en forma permanente para motivar, construir y evaluar el aprendizaje de los estudiantes. (R.E.1) (R.E.3) (R.E.4) (R.E.6) (R.E.7) (R.E.8) (R.E.9) (R.E.10) (R.E.11) (R.E.12)(R.E.13)(R.E.14) (R.E.15)</p>	<p>La exploración de este material no se reduce a una actividad puramente visual o manipulativas, si no que se les incita a hojear, seguir con la mirada los textos, a recortar, a pegar y armar nuevos objetos bidimensionales. En las clases de los más pequeños se fomenta la realización de colecciones que los niños organizan tanto con material de la escuela y material traído de la casa. Montserrat Soler Homar y otros. El constructivismo en la practica</p>	<p>El material gráfico favoreció en el estudiante la exploración, permitiendo motivar, desarrollar habilidades visuales y manuales durante el proceso de construcción de su aprendizaje como lo menciona Soler.</p>
	<p>Videos La docente proyectó videos para motivar y transmitir información,</p>	<p>Los vídeos se constituyen en un soporte de enseñanza importante. Su valor pedagógico depende del contexto metodológico en que se les usa. El uso de las TICs nos permite darle un valor añadido al proceso de enseñanza-</p>	<p>El empleo en el aula de videos, brinda un enfoque didáctico que se adecúa a las actuales</p>

	<p>siendo un recurso altamente atractivo para los niños. (R.E.4) (R.E.10) (R.E.11)</p>	<p>aprendizaje, que en su adecuación didáctica, posibilitará mejorar estos procesos. “Muchas experiencias innovadoras en la enseñanza tienen como ingrediente la utilización de vídeos y de programas de TV, aprovechando así su atractivo, el interés que suscitan entre los alumnos y las posibilidades de mostrar los aspectos de la realidad tal como son” (Zavala, 2000, p.120). La Música es el <i>instrumento de aprendizaje y el vehículo transmisión del saber por excelencia</i>. ... Es el recurso didáctico más universal de los pueblos. La lengua, la historia, las matemáticas, el trabajo, el juego, se han aprendido siempre cantando...La Música debe reforzar su presencia en las enseñanzas de régimen general. (Pliego, 2008) http://www.educaweb.com/noticia/2008/02/11/valor-educacion-musical-2780/</p>	<p>necesidades de aprendizaje. La mayoría de los estudiantes demuestran gran interés con la utilización de recursos audiovisuales como los vídeos y la música, tal como afirma Zavala, su utilización es atractivo para ellos, por lo que se convierte en un soporte de enseñanza importante.</p>
	<p>Material estructurado El empleo de este tipo de material estimula enormemente la atención del estudiante favoreciendo la comprensión del nuevo conocimiento. (R.E.2) (R.E.3) (R.E.4) (R.E.5) (R.E.6) (R.E.7) (R.E.8) (R.E.10) (R.E.11) (R.E.13)(R.E.14) (R.E.15)</p>	<p>Es un recurso de gran ayuda que permite alcanzar y afianzar una serie de contenidos facilitando el aprendizaje. La utilización del material estructurado es una gran herramienta de apoyo para el aprendizaje en cualquier tipo de actividad que se realice en el aula, debe ser algo programado y con un objetivo claro El trabajo con este tipo de material tiene como finalidad: Estimular el aprendizaje, motivar generando interés en el estudiante, modificar positivamente las actitudes hacia su aprendizaje, estimular la confianza en el propio pensamiento, potenciar una enseñanza activa, creativa y participativa. Todo esto hace que la motivación por parte de los estudiantes aumente, aspecto que favorece enormemente el aprendizaje.</p>	<p>Al emplear el material estructurado en las sesiones de aprendizaje nos sirvieron como recurso educativo que facilito el aprendizaje, genero interés y potencio la enseñanza de forma creativa participativa tal como lo indica Enrique Velasco</p>

		Enrique Velasco Esteban, 2012 Uso de material estructurado como herramienta didáctica para el aprendizaje de las matemáticas	
--	--	---	--

1.3. De la lista de cotejo de observación al docente.

CATEGORÍA	HALLAZGOS	INTERPRETACIÓN TEÓRICA	CONCLUSIONES
ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA	<p>Canciones</p> <p>Se inició la clase con la canción de “La Pulguita”. Esta canción los niños la disfrutaron. Favorecen como estrategia de enseñanza ya que le permitirá el desenvolvimiento del sistema cognitivo.</p> <p>(L.C 9) (L.C10) (L.C11) (L.C12) (L.C13) (L.C14)</p>	<p>El canto para los niños es una necesidad y constituye un acto espontáneo que desarrolla la capacidad de expresión artística y afectiva. Realizar actividades a través del canto tiene un gran valor educativo ya que se trabaja el contenido emocional implícito en todo aprendizaje, que es tan importante como el intelectual en las etapas que estamos tratando. Contribuimos de esta manera, al desarrollo global de la personalidad del niño en sus tres dimensiones: física, intelectual y afectiva. La canción representa la síntesis de los elementos musicales: ritmo, melodía, timbre, textura y forma. Cada uno de estos elementos se relaciona directamente con las dimensiones física, afectiva e intelectual.</p> <p>José Luis Conde Caveda, Carmen Martín Moreno, Virginia Viciana Garofano, 2002 Metodología para el desarrollo de las habilidades motrices en educación infantil y primaria a través de la música.</p>	<p>El uso de canciones en las diferentes actividades influyó mucho para el logro de habilidades cognitivas y emocionales, reforzando el desarrollo de la personalidad, tal como lo sustenta Conde, Moreno y Viciana.</p>
	Formulación de	La reiterada formulación de preguntas en las clases por	Empleamos la formulación

	<p>preguntas En las sesiones monitoreadas se observó que la docente formula preguntas motivadoras que impulsan el desarrollo de los aprendizajes (L.C1) (L.C2) (L.C3) (L.C4) (L.C5) (L.C6) (L.C 7) (L.C8) (L.C9) (L.C10) (L.C11) (L.C12) (L.C13) (L.C14) (L.C15)</p>	<p>parte del docente y los estudiantes despierta la imaginación y enriquece el pensamiento...decimos que la pregunta debe ser inteligente, en el sentido de que debe plantear algo atrayente, interesante, motivador, y la posibilidad de hallar una respuesta debe estar al alcance del estudiante pues, si la pregunta logra despertar interés en el alumno, éste se planteará una cantidad de respuestas posibles, las transformará en hipótesis, y pondrá en marcha los mecanismos necesarios para probarlas, implementando así la búsqueda de la información. María Azucena Gandulfo de Granato; Claudia Lentinello, 2010 Didáctica integradora y creativa</p>	<p>de preguntas constantemente ya que nos permite incentivar en los niños su pensamiento y nos da a conocer sus saberes previos, los cuales favorecen a la construcción del nuevo aprendizaje. Extraído de Gandulfo y Lentinello.</p>
	<p>Lectura de imágenes La docente coloca la imagen en la pizarra, mientras todos los demás niños levantaban la mano para participar. La lectura de imágenes favoreció en la motivación y adquisición del aprendizaje. (L.C1) (L.C3) (L.C4) (L.C6) (L.C 7) (L.C8) (L.C9) (L.C10) (L.C11) (L.C12) (L.C13) (L.C14) (L.C15)</p>	<p>La imagen es un elemento siempre presente en la escuela infantil. La imagen ofrece muchas posibilidades comunicativas y de apoyo para la adquisición del lenguaje verbal. Contiene un campo muy amplio de la realidad; actúa de punto de referencia e incluso puede actuar en calidad de contexto extralingüístico. Mercé Cayuso Rovira y J. Manuel Llop Giner, 2005. La Educación Infantil. Organización Escolar 0 a 6 años.</p>	<p>Utilizar imágenes como estrategia de enseñanza permitió que los niños expresen verbalmente sus vivencias, conocimientos, actitudes fundamentando así lo dicho por Cayuso y Llop.</p>

	<p>Organizadores visuales Con ayuda de niños, se arma un mapa conceptual, utilizando figuras con imagen y texto, sobre los animales ovíparos y vivíparos. A través de los organizadores visuales los niños organizan y relacionan la información recibida para poder recuperarla oportunamente. (L.C10)(L.C12) (L.C13)</p>	<p>La utilidad de los organizadores gráficos radica en su capacidad para representar visualmente una operación cognitiva... el uso de organizadores gráficos desarrolla y fortalece las habilidades cognitivas básicas y las transversales a cualquier esfuerzo de construcción de aprendizaje que requiera entre otras capacidades, establecer relaciones causa-efecto, componer analogías, identificar similitudes y diferencias, establecer secuencias, presenta un argumento estructurado. En este sentido, los organizadores gráficos ayudan al aprendiz a organizar, secuenciar y estructurar su conocimiento y facilitan la aplicación de nuevos instrumentos intelectuales a los desafíos que el aprendiz se encuentre. Ministerio de Educación Español, 2012. Revista de Educación N° 357.</p>	<p>Los organizadores gráficos sirvieron de ayuda para el logro de capacidades cognitivas, donde los niños pudieron organizar y estructurar su conocimiento en la creación de los mismos, como lo menciona la revista española de su Ministerio de Educación.</p>
	<p>Juegos motrices La docente realizó juegos donde los niños imitaron a los animales realizando diversos movimientos con su cuerpo este tipo de juegos sirvió para implicar al estudiante, motivándolo a que participe activamente en el aprendizaje. (L.C3) (L.C4) (L.C5) (L.C11) (L.C14) (L.C15)</p>	<p>La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño, jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador. En lo que respecta al poder individual los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirman la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva, aligeran la noción de tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo. Mavilo Calero Pérez, 2005. Educar Jugando, Colección para Educadores. Tomo 5.</p>	<p>Según Calero los niños tienen beneficios al vivenciar juegos motrices, ello lo hemos demostrado al utilizarlos como estrategia de enseñanza en nuestra sesiones, a través de los cuales demostraron ingenio, habilidad, creatividad, entre otras capacidades.</p>
	<p>Rúbricas</p>	<p>Las rúbricas son una herramienta para la verificación de</p>	<p>Tomamos la rúbrica como</p>

EVALUACIÓN	<p>En las sesiones monitoreadas se observó que la docente presenta instrumentos como: rúbricas, que evidencian el desarrollo de los aprendizajes. (L.C 1) (L.C2) (L.C7) (L.C9) (L.C15)</p>	<p>los instrumentos de evaluación y estas tienen dos fines: desarrollar la capacidad metacognitiva del estudiante al revisar criterios sobre los cuales se evaluará, identifica aciertos y errores. Define lo que falta por hacer y especifica lo que debe cambiar lo que le permite elaborar un plan para lograrlo; y establecer un mecanismo de rendición de cuentas e imponer criterios para que la evaluación sea objetiva, confiable, integral y significativa para el estudiante. Jesús Carlos Guzmán Del currículum al aula</p>	<p>evaluación ya que permite al niño una evaluación objetiva sobre su aprendizaje identificando cuanto han aprendido y lo que les falta en el proceso de enseñanza aprendizaje. Como lo menciona Guzmán.</p>
	<p>Continuos (L.C 5) (L.C10) (L.C14)</p>	<p>Son representaciones gráficas de las etapas de desarrollo del aprendizaje. Muestran una progresión de los logros del alumno o identifican en qué parte del proceso se encuentra. Organización del Bachillerato Internacional, 2007, 2009 Cómo hacer realidad el PEP Un Marco Curricular para la Educación Primaria Internacional.</p>	<p>Tal como lo sustenta el Bachillerato Internacional los continuos se convirtieron en estrategias de evaluación claras ayudar a los niños a posicionarse en su ubicación en el proceso de su aprendizaje.</p>
	<p>Rutinas de pensamiento En las sesiones monitoreadas se observó que la docente presenta instrumentos como: rutinas de pensamiento que evidencian el desarrollo de los aprendizajes. (L.C 1) (L.C4) (L.C8) (L.C9) (L.C12) (L.C13)</p>	<p>Son los patrones por los que operamos y dedicamos a la tarea de aprender y trabajar juntos en un ambiente de clase. Una rutina puede ser pensado como un procedimiento, proceso o modelo de acción que se utiliza varias veces para gestionar y facilitar el logro de metas o tareas específicas...pueden ser diseñados para promover el pensamiento de los estudiantes, tales como pedir a los estudiantes lo que saben, lo que quieren saber, y lo que han aprendido como parte de una unidad de estudio. ¿Qué los hace rutinas, frente a meras estrategias? es que se acostumbren una y otra vez en el</p>	<p>Utilizamos las rutinas de pensamiento como evaluación ya que permite a los niños identificar qué es lo que aprendieron, cómo lo aprendieron y lo que más le gusta del proceso enseñanza aprendizaje.</p>

	(L.C 15)	<p>aula para que se conviertan en parte del tejido de la cultura de la clase. Las rutinas se convierten en las formas en que los estudiantes ven su proceso de aprendizaje.</p> <p>http://www.oldpz.gse.harvard.edu/vt/VisibleThinking_html_files/03_ThinkingRoutines/03a_ThinkingRoutines.html</p>	
	<p>Metacognición La docente promovió la metacognición en los niños a través de la escalera de retroalimentación y el formato 3, 2, 1 (L.C3) (L.C5) (L.C11) (L.C12)</p>	<p>La metacognición describe los procesos intelectuales, los que solemos referirnos como “reflexiones”, se ha asociado con el aprendizaje eficaz en numerosos contextos y los educadores que intentan diseñar una pedagogía eficaz han aplicado el concepto, se puede decir que la metacognición se desarrolla cuando el individuo tiene necesidad de describir, explicar y justificar ante otros su pensamiento sobre diferentes aspectos de su aprendizaje. Así el progreso que hagan los niños depende decisivamente de las interacciones con los compañeros y con los adultos, y de la calidad de su medio social, cultural y lingüístico. Además que a través de ello el niño pueda desarrollar una “teoría de la mente” convirtiéndolo capaz de entender que otras personas posean pensamientos distintos del suyo, que tengan sus propias ideas y motivaciones y por regla general actúen de acuerdo con sus creencias, aunque sean erróneas.</p> <p>J. Siraj-Blatchford (Comp.), 2004. Nuevas tecnologías para la educación infantil y primaria.</p>	<p>Las estrategias de metacognición que utilizamos nos sirvieron para lograr que los niños reflexionen sobre cómo llegaron al conocimiento, y que observen cómo lo hicieron sus demás compañeros, reforzando lo dicho por Siraj en su teoría.</p>
	<p>Dibujos La docente motivó la expresión de los niños</p>	<p>El dibujo es una herramienta de gran utilidad en la evaluación de los niños, sobre todo, a partir de los 5 años. En este sentido, señala que el dibujo refleja la</p>	<p>Utilizar el dibujo como recurso de evaluación nos permitió conocer el mundo</p>

	<p>mediante el dibujo que le permitió observar y evidenciar la comprensión de su aprendizaje. Entre ellas uso el Check List, el formato 3, 2, 1 y otros. (L.C6) (L.C8) (L.C10) (L.C11) (L.C12)</p>	<p>forma particular en la que el niño ve y vive su mundo, además de suponer un reflejo de sus cambios madurativos. Sergi Banús. http://www.periodistadigital.com/newsuniversidad/sociedad-y-consumo/2014/02/24/desarrollo-ninos-dibujos-estudio-conceptual.shtml</p>	<p>propio del niño y como él ve al mundo desde su yo, reconociendo lo expuesto por Banús.</p>
RECURSOS Y MATERIALES	<p>Imágenes La docente utilizó el material gráfico en forma permanente para motivar, construir y evaluar el aprendizaje de los estudiantes. (L.C1) (L.C3) (L.C4) (L.C6) (L.C 7) (L.C8) (L.C9) (L.C10) (L.C11) (L.C12) (L.C13) (L.C14) (L.C15)</p>	<p>La imagen es un gran recurso, puesto que se convierte en un medio a través del cual se consigue información sin la mediación de la comunicación escrita, algunos objetivos que nos podríamos plantear en cuanto al trabajo de la imagen en el aula son aprender a ser crítico, superar el tradicional papel pasivo, es decir, para fomentar el papel activo del alumnado con respecto a la imagen. http://infantil.unir.net/cursos/lecciones/ARCHIVOS_COMUNES/versiones_para_imprimir/GMEI31nuevo/tema5.pdf</p>	<p>Con el uso de imágenes los niños tuvieron mayor posibilidad de expresión, de manera crítica y constructiva sobre su realidad.</p>
	<p>Videos La docente proyectó videos para motivar y transmitir información, siendo un recurso altamente atractivo para los niños. (L.C4) (L.C10) (L.C11)</p>	<p>Los niños aprenden más fácilmente con todo aquello que tiene que ver con los medios audiovisuales, donde encontramos el sonido, la imagen y la posibilidad de enlazar ambos elementos a la vez modificándolos. Está destinado fundamentalmente a suscitar una respuesta activa y a motivar un trabajo posterior estimulando la participación de los niños, presenta la función motivadora intentando incrementar la posibilidades de respuesta por parte de los niños, es</p>	<p>Utilizamos los videos como medio facilitador en el proceso de enseñanza aprendizaje por el interés que muestran actualmente en los medios audiovisuales motivando así la participación del niño en su propio</p>

		decir optar por un tipo de clase más amena y participativa. “VÍDEO Y EDUCACIÓN” Autor: Joan Ferrés Editorial: Paidós (1997)	aprendizaje.
	Material estructurado El empleo de este tipo de material estimula enormemente la atención del estudiante favoreciendo la comprensión del nuevo conocimiento. (L.C2) (L.C3) (L.C4) (L.C5) (L.C6) (L.C 7) (L.C8) (L.C10) (L.C11) (L.C13) (L.C14) (L.C15)	El material que se ofrece determina el estilo de juego que se desarrollará, el material estructurado de tipo didáctico (rompecabezas, encajes, dominós, etc.) en la cual el alumno se enfrenta a tareas que requiere habilidades motrices, espaciales y perceptivas. Con este tipo de material los niños experimentan el efecto de sus acciones y pueden sacar conclusiones. Eulalia Bassedas, Teresa Huguet. Isabel Solé Aprender y enseñar en educación infantil - 2006	El uso del material estructurado fomenta el desarrollo de habilidades a través del juego libre y la experimentación, pudiendo sacar conclusiones de su propia acción, tal como lo menciona Bassedas.

b. Reflexión Crítica

2.1.Triangulación.

CATEGORÍAS	CONCLUSIONES DEL ANÁLISIS DE DATOS			COINCIDENCIAS / DESACUERDOS	CONCLUSIONES/ SUGERENCIAS DE MEJORA
	DOCENTE INVESTIGADOR	OBSERVADOR INTERNO	OBSERVADOR EXTERNO		
Estrategias	El empleo de canciones nos permite despertar la atención e interés del estudiante como un medio de llegar al niño durante el proceso de la información hecho	Las canciones como estrategia de enseñanza complementan el aprendizaje del niño tanto en la transmisión oral, como actividad constructiva y el	El uso de canciones en las diferentes actividades influyó mucho para el logro de habilidades cognitivas y emocionales, reforzando el desarrollo de la personalidad, tal como lo	Las canciones contribuyeron a desarrollar en el niño los aspectos cognitivo y emocional. Fueron útiles en la motivación o como medio de transmisión de	El uso de canciones en la etapa inicial es indispensable, ya que favorece al desarrollo de habilidades y destrezas, además de servir como

de Enseñanza	muy importante como lo redacta Sarget.	desarrollo del aspecto cognitivo, según Fernández.	sustenta Conde, Moreno y Vicianá.	conocimientos.	motivación, y para mantener la atención.
	La formulación de preguntas como lo indica Anijovich, nos sirvió para desarrollar las habilidades comunicativas en cuanto a la comprensión, además de otros procesos cognitivos como la atención, concentración, pensamiento crítico.	La formulación de preguntas favorece el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que aporta un sinnúmero de oportunidades para encaminar y potenciar la actividad del docente, tal como lo señala Hernández.	Empleamos la formulación de preguntas constantemente ya que nos permite incentivar en los niños su pensamiento y nos da a conocer sus saberes previos, los cuales favorecen a la construcción del nuevo aprendizaje. Extraído de Gandulfo y Lentinello.	El formular preguntas favorece el desarrollo del pensamiento (procesos cognitivos, comprensión) Sirvió además, como estrategia de recojo de saberes previos, reorientar la actividad docente, así como lograr habilidades comunicativas.	La formulación de preguntas antes, durante y al final de cada sesión es de gran utilidad, ya que se va conociendo lo que los estudiantes saben, cómo lo están aprendiendo y qué es lo que ellos al final se llevan casa. Nos favorece a nosotros como educadores para reorientar nuestra acción y a ellos porque les permite pensar y organizar sus ideas en cada respuesta.
	Hemos utilizado la lectura de imágenes como estrategia de enseñanza ya que nos ha servido en diversos aspectos como: motivación,	Conociendo la naturaleza del niño, el empleo de imágenes como estrategia de enseñanza es necesaria, como lo fundamenta el equipo	Utilizar imágenes como estrategia de enseñanza permitió que los niños expresen verbalmente sus vivencias, conocimientos, actitudes fundamentando así lo	La lectura de imágenes nos permitió lograr en los niños la expresión verbal espontánea, favoreciendo sus habilidades comunicativas. Las imágenes fueron un	La lectura de imágenes es beneficiosa ya que brinda diversas oportunidades, tanto a los docentes como a los

	<p>información, para lograr la expresión espontánea, contribuyendo a la construcción de sus aprendizajes, sustentado por Anijovich.</p>	<p>del centro de estudios Vector, ya que se convierte en una experiencia sensorial, por medio del cual favorece la adquisición del aprendizaje en el niño.</p>	<p>dicho por Cayuso y Llop.</p>	<p>medio para construir el aprendizaje. Asimismo, sirvieron como motivación, experiencia sensorial y transmisor de información.</p>	<p>estudiantes de lograr expresarse libremente y de esa manera ir construyendo su propio aprendizaje.</p>
	<p>Los organizadores visuales como estrategias de enseñanza, como lo menciona Anijovich, nos ha servido para construir, comunicar y negociar conocimientos, logrando que los niños tengan una visión general y organizada de la información en sus estructuras cognitivas.</p>	<p>El apoyo de los organizadores visuales como estrategia de enseñanza favorece la comprensión, metacognición y transferencia del aprendizaje, según Repetto.</p>	<p>Los organizadores gráficos sirvieron de ayuda para el logro de capacidades cognitivas, donde los niños pudieron organizar y estructurar su conocimiento en la creación de los mismos, como lo menciona la revista española de su Ministerio de Educación.</p>	<p>El uso de organizadores visuales permitió el desarrollo de capacidades cognitivas, en la construcción, organización y estructuración de los conocimientos. Los organizadores visuales favorecen que el aprendizaje llegue a la comprensión, metacognición y transferencia.</p>	<p>Incluir organizadores visuales en las sesiones permite que el aprendizaje pueda organizarse y estructurarse en nuestras estructuras cognitivas, de tal manera, que pueda ser recuperada en el momento que se requiera, asimismo, de fomentar estas operaciones mentales para que los estudiantes logren construir, comunicar, negociar, comprender y transferir lo que saben en nuevos</p>

					contextos, es decir, que también favorece la metacognición,
	Conocedoras de la necesidad de movimiento del niño, usamos los juegos motrices como estrategia de enseñanza, ya que a través de estos, logramos que los estudiantes integren datos sensoriales y motrices que favorezcan a su desarrollo integral, corroborando lo expresado por Sarle.	El movimiento en el niño es muy importante en esta etapa, por ello tomamos en cuenta los juegos motrices como estrategia de enseñanza ya que a través de ellos, experimentan y aprenden partiendo de su propio cuerpo, hecho sustentado por el Ministerio de educación.	Calero menciona beneficios que los niños tienen al vivenciar juegos motrices, ello lo hemos demostrado al utilizarlos como estrategia de enseñanza en nuestra sesiones, a través de los cuales demostraron ingenio, habilidad, creatividad, entre otras capacidades.	Los juegos motrices durante la sesión de aprendizaje favorecen que los niños experimenten a partir de su propio cuerpo, beneficiando el logro de capacidades como el ingenio, la habilidad y la creatividad desarrollándolos de manera integral.	En la educación infantil es necesario el movimiento para que los estudiantes logren conocimiento, ya que a través del cuerpo ellos experimentan y construyen poniendo en evidencia lo que van aprendiendo.
	Las rutinas de pensamiento como estrategia de evaluación, nos facilita el recojo de información sobre el logro de las capacidades del estudiante, ya que promueve el pensamiento	Las rutinas de pensamiento usadas como técnicas de evaluación evidencian el proceso de aprendizaje en el estudiante, permitiendo manipular ideas, establecer conexiones con otras y que aprendan con	Utilizamos las rutinas de pensamiento como evaluación ya que permite a los niños identificar qué es lo que aprendieron, cómo lo aprendieron y lo que más les gustó del proceso enseñanza aprendizaje.	Las rutinas de pensamiento favorecen un aprendizaje con mayor profundidad ya que promueven el pensamiento autónomo, reflexivo y proactivo, evidenciado en su proceso de aprendizaje.	La evaluación a través de rutinas de pensamiento es muy provechosa, tanto para los estudiantes como para el docente, porque permite visualizar cómo el proceso de aprendizaje

Evaluación	autónomo de manera reflexiva y proactiva.	mayor profundidad según como lo menciona Johson.			desarrolla un razonamiento autónomo, reflexivo y proactivo.
	Los dibujos en la evaluación nos sirvieron para que los niños plasmen con libertad los contenidos que han comprendido y así poder visualizar el proceso de su aprendizaje. Apoyado en la información de Cabezas López.	Utilizamos el dibujo como una herramienta de evaluación apoyados en la teoría de Wallon, para que el estudiante exprese los conocimientos adquiridos en el proceso pedagógico.	Utilizar el dibujo como recurso de evaluación nos permitió conocer el mundo propio del niño y cómo él ve al mundo desde su yo, reconociendo lo expuesto por Banús.	Los dibujos como herramienta de evaluación aportaron datos sobre los conocimientos y contenidos que los estudiantes habían adquirido o comprendido. También nos dio a conocer la perspectiva del niño sobre la realidad.	Resulta muy importante considerar al dibujo como herramienta de evaluación, ya que a través de él los niños plasman lo que conocen o van conociendo desde su propia perspectiva, que no se iguala al de los demás, desarrollando además de la creatividad y libertad, la posibilidad de expresarse por ellos mismos sobre su proceso de aprendizaje.
	Las rúbricas como instrumento de evaluación permiten que el estudiante sea	Mediante este instrumento de evaluación, usado para evaluar el desempeño	Tomamos la rúbrica como evaluación ya que permite al niño una evaluación objetiva sobre	Las rúbricas permiten que el estudiante participe activamente en su propio proceso de aprendizaje.	Las rúbricas como instrumentos de evaluación permiten que el

	<p>partícipe de su proceso de aprendizaje conociendo previamente las metas que debe alcanzar al realizar una tarea de desempeño. Así como participar en la autoevaluación, coevaluación de manera empática y crítica.</p>	<p>del estudiante permite que participe en forma activa en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que conoce anticipadamente el logro que debe alcanzar y nos permite una evaluación objetiva tal como lo señala Aldo Velásquez</p>	<p>su aprendizaje identificando cuanto han aprendido y lo que les falta en el proceso de enseñanza aprendizaje. Como lo menciona Guzmán.</p>	<p>Dan a conocer las metas o logros a alcanzar con anticipación. Las rubricas representan una evaluación objetiva. Permite al estudiante saber cuánto ha aprendido y lo que le falta aprender.</p>	<p>estudiante conozca anticipadamente hacia donde debe llegar en su proceso de aprendizaje, convirtiéndolo en participe activo de este proceso, permite, asimismo, que ellos se autoevalúen y coevalúen favoreciendo su empatía y crítica hacia su tarea y el de los demás.</p>
	<p>El uso de continuos en mis sesiones de clase, contribuyeron a que el niño pueda identificar donde se encuentra en su proceso de aprendizaje, ratificando lo estipulado en la Organización del Bachillerato Internacional.</p>	<p>El uso del continuo como instrumento de evaluación fue significativa para los niños, ya que a través de gráficos les fue más sencillo posicionarse para reconocer dónde se encontraban en su desarrollo de aprendizaje, sustentando lo dicho por la Organización</p>	<p>Tal como lo sustenta el Bachillerato Internacional los continuos se convirtieron en estrategias de evaluación claras para ayudar a los niños a posicionarse en su ubicación en el proceso de su aprendizaje.</p>	<p>Los continuos como instrumentos de evaluación favorecen la identificación de los estudiantes sobre su proceso de aprendizaje, permitiéndoles ubicarse por ellos mismos según habrían comprendido.</p>	<p>El uso de continuos como instrumentos de evaluación, es favorable para lograr que los niños se autoevalúen, conociendo dónde se encuentran según el proceso de su aprendizaje, resulta además útil, que ellos verbalicen por qué se ubican en la</p>

		del Bachillerato Internacional.			posición elegida, desarrollando de esa manera su pensamiento crítico, reflexivo y autónomo.
	La metacognición en la evaluación favoreció a que el niño conozca el proceso que le permitió la construcción de su aprendizaje, reconociendo su responsabilidad en las actividades programadas. Tomada de Escribano.	Según Jorba, la metacognición es un proceso activo que nos sirvió para que el estudiante evalúe, autorregule y organice la construcción de sus aprendizajes.	Las estrategias de metacognición que utilizamos nos sirvieron para lograr que los niños reflexionen sobre cómo llegaron al conocimiento, y que observen como lo hicieron sus demás compañeros, reforzando lo dicho por Siraj en su teoría.	La metacognición permite que el estudiante reflexione sobre la construcción de su aprendizaje. La metacognición favorece que el estudiante reconozca su responsabilidad en las actividades. A través, de la metacognición el niño observa como aprende él y sus demás compañeros.	Utilizar la estrategia de metacognición en la evaluación permite que los estudiantes puedan participar a través de un proceso activo, en la construcción de su aprendizaje, de manera que se autoevalúe, autorregule y organice la construcción del mismo. Es decir, que se compromete en la actividad, dándole participación en su propio desarrollo.
	Según León y Osorio, la presentación de imágenes es un	Según Soler el material gráfico favorece en el	Con el uso de imágenes los niños tuvieron mayor posibilidad de expresión,	El uso de imágenes como recurso favorece la exploración, desarrolla	Las imágenes como recurso en las sesiones de

<p>Recursos y Materiales</p>	<p>recurso imprescindible, por ello, hemos empleado como medio permanente para lograr el aprendizaje de los niños.</p>	<p>estudiante la exploración permitiendo motivar, desarrollar habilidades visuales y manuales durante el proceso de construcción de su aprendizaje.</p>	<p>de manera crítica y constructiva sobre su realidad.</p>	<p>habilidades visuales y manuales. Además, permite expresarse de manera crítica y constructiva.</p>	<p>aprendizaje fomentan la expresión libre de manera crítica y constructiva, debiendo ser adecuadas para la edad de los niños ya que a través de su exploración van desarrollando diversas habilidades visuales.</p>
	<p>Los videos permiten que el estudiante participe y socialice con su entorno la trasferencia de conocimiento. El uso del video apoya los procesos del logro de su aprendizaje. Tomado de Ulloa Vidal.</p>	<p>El empleo en el aula de videos, brinda un enfoque didáctico que se adecúa a las actuales necesidades de aprendizaje. La mayoría de los estudiantes demuestran gran interés con la utilización de recursos audiovisuales como los vídeos y la música, tal como afirma Zavala, su utilización es atractivo para ellos, por lo que se convierte</p>	<p>Utilizamos los videos como medio facilitador en el proceso de enseñanza aprendizaje por el interés que muestran actualmente en los medios audiovisuales motivando así la participación del niño en su propio aprendizaje.</p>	<p>El uso de videos en las sesiones motiva la participación del niño en su aprendizaje. Los videos son un medio facilitador de utilización atractiva para los estudiantes.</p>	<p>Es importante considerar la utilización de videos en las sesiones de aprendizaje, ya que estos se convierten en facilitadores, motivadores y soporte de la actividad, hay que tener en cuenta el tiempo y el contenido a mostrar para lograr un aprendizaje deseado.</p>

		en un soporte de enseñanza importante.			
	Hemos empleado el material estructurado ya que a través de ello los estudiantes desarrollan su aprendizaje adquiriendo habilidades y destrezas durante el proceso educativo. Tomado de MINEDU 2009	Empleamos el material estructurado ya que nos permite afianzar el contenido de manera creativa contribuyendo la exploración en el estudiante favoreciendo de esta manera el aprendizaje tal como lo indica Enrique Velasco	El uso del material estructurado fomentó el desarrollo de habilidades a través del juego libre y la experimentación, pudiendo sacar conclusiones de su propia acción, tal como lo menciona Bassedas.	El material estructurado permite desarrollar habilidades y destrezas. Además, fomenta la experimentación y exploración a través del juego libre. De igual manera permite el desarrollo de los aprendizajes afianzando el contenido.	El material estructurado es un medio que favorece la construcción de conocimientos de los estudiantes, estos deben ser elaborados considerando la edad, estilo y ritmo de aprendizaje.

2.2. Reflexión sobre la práctica pedagógica.

2.2.1. Cuadro para el análisis comparativo de la planificación de las sesiones de aprendizaje

ASPECTOS	EL DISEÑO DE LAS SESIONES ANTES	EL DISEÑO DE LAS SESIONES AHORA	CONCLUSIONES
<p align="center">Estructura (Secuencia Didáctica)</p>	<p>Debido a la metodología de la institución educativa no se empleaba una programación siguiendo una secuencia metodológica, ya que solo se extraía los temas y subtemas a trabajar, dejando de lado la planificación curricular.</p>	<p>Ahora planificamos utilizando el planificador del diseño invertido que busca el recojo de evidencias antes de la planificación de actividades. Tomamos, además, en cuenta la secuencia metodológica diaria que favorece el proceso de enseñanza – aprendizaje, especificando los indicadores de logro, que es lo que queremos que los estudiantes alcancen. Asimismo, dejamos la improvisación de actividades y recursos que no beneficiaban para tal fin.</p>	<p>Es útil tener planificado las actividades y recursos que respaldarán nuestra sesión de aprendizaje para que nuestra labor esté encaminada hacia un fin que es el de lograr un aprendizaje significativo para la vida del estudiante</p>
<p align="center">Procesos Pedagógicos</p>	<p>No se planificaba siguiendo los procesos pedagógicos que una sesión diaria debe considerar, muchas veces se obviaba la motivación debido al tiempo, originando que lo aprendido no sea significativo para ellos. Asimismo, no le daba</p>	<p>Ahora somos conscientes de la importancia que tiene cada proceso pedagógico en las sesiones de aprendizaje para que este sea significativo, perdurable y le permita transferir lo aprendido en diferentes contextos ya que ellos mismos</p>	<p>Una sesión que considere todos los procesos pedagógicos va a permitir que el estudiante se involucre en la construcción de su aprendizaje llevándolo a aplicar lo aprendido en diferentes situaciones de su vida</p>

	<p>importancia a la transferencia de los aprendizajes, centrándose más en la culminación de los temas que derivaba en una ficha de aplicación.</p>	<p>construyeron su aprendizaje de manera vivencial.</p>	<p>cotidiana.</p>
<p>Procesos Cognitivos (Desarrollo de capacidades/Propuesta Pedagógica Alternativa)</p>	<p>Las sesiones de aprendizaje tenían como objetivo el desarrollo de temas y la adquisición de conocimientos donde resaltaba la labor docente y no la participación activa del niño.</p>	<p>Las sesiones de aprendizaje son más motivadoras, ya que parten de metas perdurables orientadas hacia la comprensión de los aprendizajes. El estudiante es el protagonista de su propio aprendizaje, realizando actividades dinámicas favoreciendo su desarrollo motor. Los recursos son novedosos y atractivos, acordes a la edad y estilo de aprendizaje de cada uno de ellos.</p>	<p>La aplicación de este enfoque permitió a los estudiantes desarrollar capacidades de manera significativa al participar activamente en la construcción de su aprendizaje, orientada hacia una auto y co-evaluación crítica y reflexiva</p>
<p>Evaluación</p>	<p>La evaluación era tradicional, se evaluaba la finalización de cada clase con hojas de aplicación, se tomaban exámenes mensuales, convirtiendo la evaluación en una rutina, donde se evidenciaba la adquisición del conocimiento.</p>	<p>Se dio una nueva propuesta de evaluación ya que se buscaba primero el recojo de evidencias antes del logro de conocimientos a través de técnicas e instrumentos de evaluación novedosas y creativas durante todas las sesiones, los estudiantes son partícipes de su evaluación y podían co-evaluar a sus compañeros de manera crítica y constructiva ya que ellos</p>	<p>La evaluación fue novedosa, ya que se seleccionó desde un inicio las técnicas e instrumentos que favorecieron la metacognición, auto y co-evaluación.</p>

		conocían anticipadamente las metas de aprendizaje.	
--	--	--	--

2.2.2. Cuadro para el análisis comparativo de la adaptación de técnicas e instrumentos de evaluación

ASPECTOS	EL DISEÑO DE LA EVALUACIÓN ANTES	EL DISEÑO DE LA EVALUACIÓN AHORA	CONCLUSIONES
Planificación de la Propuesta de Mejora/Capacidad	Se planificaba a través de una evaluación tradicional, mediante hojas de aplicación y exámenes mensuales, debido a que no se contaba con tiempo suficiente para culminar las sesiones.	Ahora, planificamos teniendo en cuenta la meta a la que queremos llegar con los estudiantes.	Se planifica y se adapta los instrumentos de evaluación buscando que sean novedosos y motivadores para los niños.
Diversidad de instrumentos	La evaluación en un inicio era poco variada ya que siempre se solía llegar a la ficha de evaluación para obtener los resultados o emitir un juicio valorativo al finalizar la clase. La cual al ser monótona, repetitiva causaba desinterés y desagrado frente los estudiantes.	Ahora, contamos con una variedad de instrumentos de evaluación que permiten evidenciar los avances y logros reales del estudiante. Ocupa un lugar importante durante las actividades ya que el alumno participa en su propia evaluación y evalúa a sus compañeros de forma crítica durante el proceso de enseñanza aprendizaje.	La evaluación es permanente durante todo el desarrollo de la sesión lo cual permite que se tome decisiones oportunas para que los estudiantes logren llegar a la meta esperada.
	Solo eran útiles para poder	Ahora con el uso de este	El uso de diversas técnicas e

<p>Funcionalidad (uso pedagógico)</p>	<p>evidenciar el nivel de conocimientos de los estudiantes dejando de lado otras capacidades como: el socializar, criticar,</p>	<p>enfoque y la aplicación de diversas técnicas e instrumentos de evaluación se evidencia la participación activa de los niños en el proceso de enseñanza aprendizaje. Además los estudiantes conocen previamente el proceso de evaluación esforzándose por alcanzar las metas previstas.</p>	<p>instrumentos de evaluación permite que el niño se involucre desde un inicio en el proceso de evaluación, favoreciendo el desarrollo de su pensamiento crítico reflexivo.</p>
--	---	---	---

2.2.3. Cuadro para el análisis de la práctica pedagógica antes y ahora

<p>ASPECTOS DE LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA</p>	<p>LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA ANTES</p>	<p>LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA AHORA</p>	<p>LECCIONES APRENDIDAS</p>
<p>PLANIFICACIÓN</p>	<p>La planificación de las sesiones de aprendizaje era tradicional y poco significativas, además de rígidas y monótonas y aplicadas eventualmente.</p>	<p>La planificación de las unidades didácticas considerando el enfoque “Comprensión por diseño” responde a los intereses y necesidades de los niños, al ser más dinámicas, con variedad de estrategias y materiales innovadores para el aprendizaje de los estudiantes.</p>	<p>La planificación de las sesiones de aprendizaje considerando los intereses y necesidades de los niños, así como las estrategias y materiales innovadores permitieron elaborar actividades significativas.</p>
<p>IMPLEMENTACIÓN</p>	<p>La evaluación al inicio era sumativa, y se aplicaba solo para emitir un juicio de valor a los estudiantes al finalizar un</p>	<p>Ahora la evaluación además es formativa y permanente, pasa a ocupar un lugar fundamental en la</p>	<p>La evaluación es permanente y fundamental para tomar decisiones oportunas sobre el nivel de logro de los</p>

	<p>periodo determinado. Se utilizaban instrumentos monótonos, causando desinterés en los estudiantes.</p>	<p>planificación a través de estrategias activas, con variedad de instrumentos que nos permite evidenciar los avances y logros de los estudiantes.</p>	<p>aprendizajes de los estudiantes. Adaptando y aplicando variedad de instrumentos de evaluación motivadores para ellos.</p>
<p>EJECUCIÓN</p>	<p>Las sesiones de aprendizaje al inicio fueron, poco significativas, los estudiantes tenían muy poca participación, era la docente el centro del proceso, causando en los estudiantes monotonía en su aprendizaje.</p>	<p>Las sesiones de aprendizaje hoy en día son dinámicas, significativas porque se toma en cuenta los saberes previos de los estudiantes, la formulación de preguntas que los motiva a la movilización de los conocimientos habilidades destrezas y actitudes devolviéndoles el protagonismo en las actividades de aprendizaje.</p>	<p>La aplicación de sesiones de aprendizaje permite que los estudiantes apliquen o transfieran lo aprendido dentro de contextos auténticos, a través de las tareas de desempeño, resolución de problemas, experimentación, investigación, debates, exposiciones, entre otros; asegurando la comprensión de los aprendizajes en el estudiante.</p>

CONCLUSIONES

- El enfoque “Comprensión por Diseño” favorece la planificación de sesiones significativas que nos permitan desarrollar los temas en forma adecuada para la edad y el nivel del estudiante, logrando obtener resultados satisfactorios en el área de Ciencia y Ambiente en los niños y niñas de 05 años.
- La adaptación de técnicas e instrumentos de evaluación recogen evidencias que orientan la labor docente y fomentan la participación activa a través de la autoevaluación y coevaluación de los niños y niñas de 05 años en el área de Ciencia y Ambiente.
- La aplicación del enfoque “Comprensión por Diseño” influye significativamente en los aprendizajes del área de Ciencia y Ambiente ya que permite al docente una progresiva innovación en su práctica, de manera que favorezca las necesidades e intereses en los niños y niñas de 05 años.

SUGERENCIAS

- El enfoque “Comprensión por Diseño” se puede aplicar para favorecer la planificación de actividades que nos permitan lograr un aprendizaje significativo en el área de Ciencia y Ambiente en los niños y niñas de 05 años.
- El enfoque “Comprensión por Diseño” se puede aplicar para favorecer la planificación de actividades que nos permitan lograr un aprendizaje significativo en todas las áreas del Diseño Curricular Nacional en los niños y niñas de 05 años.
- La adaptación de técnicas e instrumentos de evaluación permite recoger evidencias que orienten la labor docente durante el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de 05 años en el área de Ciencia y Ambiente.
- La adaptación de técnicas e instrumentos de evaluación favorece la participación de los niños en la autoevaluación y coevaluación de manera crítica y reflexiva.
- Para mejorar la práctica pedagógica del docente aplicar el enfoque “Comprensión por Diseño” ya que cuenta con estrategias innovadoras.
- El enfoque “Comprensión por Diseño” puede ser generalizado porque permite adaptarse a diferentes contextos y/o niveles educativos.

REFERENCIAS

Bibliográficas.

Anijovich, R. y Mora, S. (2010). *Estrategia de Enseñanza, otra mirada al quehacer en el aula*. Buenos Aires, Argentina: Aique Grupo Editor.

Cabezas, C. (2007). *Análisis y características del dibujo infantil*. Jaén, España: Portada diseño y difusión de la obra: Íttakus.

Díaz, F. y Barriga, A. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. México: Mc Graw Hill: Editorial Acribia · Hemisferio Sur.

El gran libro de la maestra de preescolar. (2002). México: Ediciones Euroméxico.

Escribano, A. y Del Valle, A. (2008). *El aprendizaje basado en problemas: una propuesta metodológica en la educación superior*. Madrid, España: Narcea, SA de Ediciones.

Fernández, A. (2005). *Canción infantil: discurso y mensajes*. Barcelona, España: Universidad Autónoma Metropolitana.

Guadulfo, M. (2010). *Didáctica integradora y creativa* (3ª ed.). Buenos Aires, Argentina: La Crujía.

Guzmán, J. (2012). *Del curriculum al aula*. Barcelona, España: Grao Colofón.

Jaume, B. y Sanmartí, N. (1996). *Enseñar, aprender y evaluar: un proceso de regulación continua - Propuesta didáctica para las áreas de Ciencias de la Naturaleza y Matemáticas: Centro de publicaciones secretaria general técnica*.

- León, J. Osorio, J. y Sánchez, U. (2006). *La imagen: una mirada por construir*. Medellín, Colombia: Universidad de Medellín.
- Repetto, E. (2009). *Modelos de orientación e intervención psicopedagógica. Volumen II Intervenciones psicopedagógicas para el desarrollo del aprendizaje de la carrera y de la persona*. Madrid, España: Uned.
- Sarlé, M. (2001) *Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil*. Buenos Aires, Argentina: Noveduc Libros.
- Saucedo, H. (2008). *Evaluación del Aprendizaje en la DACEA*. Barcelona, España: Universitat Autònoma de Barcelona.
- Silvia, M. (2007). *Ciencias Naturales y Aprendizaje Significativo*. Buenos Aires, Argentina: Novedades educativas.
- Soler, M. (2000). *El constructivismo en la práctica*. Madrid, España: Laboratorio educativo.
- Ulloa, Y. (1996). *Guía de video escolar: uso metodológico del video en la educación*. Chile: Andrés Bello.
- Wallon, P. y Cambier, A. (1992). *El dibujo del niño*. México: Al cuidado de Pangea Editores S.a.
- Wiggins, G. y Mc Tighe, J. (2007). *Understanding by design*, Virginia, USA, ASCD.
- Sarlé, P., Rodríguez, I., Rodríguez, E. (2010). *El juego en el Nivel Inicial. Fundamentos y reflexiones en torno a su enseñanza*. Buenos Aires, Argentina: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

Fuentes Electrónicas.

Cabrera, J. (2012). Recuperado de: <http://jennifercc2012.blogspot.com/2012/07/Piaget-dice-que-el-aprendizaje-shtm>

Teoría de Piaget. (2009). Psicopedagogía.com Recuperado de <http://www.psicopedagogia.com/articulos/?articulo=379>

Colegio La Inmaculada. (2011). *Reseña histórica de San Juan de Miraflores.* Lima, Perú. Recuperado de <http://inmaculada7074.blogspot.com/2011/03/resena-historica-san-juan-de-miraflores.html>

Hernández, R. (2008) *Mediación en el aula. Recursos, estrategias y técnicas didácticos.* Recuperado de: [http://es.wikipedia.org/wiki/Distrito_de_San_Juan_de_Miraflores.](http://es.wikipedia.org/wiki/Distrito_de_San_Juan_de_Miraflores)

Municipalidad San Juan de Miraflores. (2007). *Historia.* Lima, Perú. Recuperado de <http://wwwsanjuandemirafloreshistoria.blogspot.com/>

Orientación Andujar. (2013). España. Recuperado de: <http://www.orientacionandujar.es/2013/02/15/rutina-de-pensamiento-puente-metodologia-y-organizador-grafico/>

Rojas, O. (2010). Normalistas en acción. *Fundamentos para la comprensión del aprendizaje.* Recuperado de <http://oskardavidrojas.blogspot.com/2010/05/fundamentos-para-la-compresion-del.html>

Rúbrica de Evaluación. (2007). Recuperado de: <http://es.scribd.com/doc/2905226/Rubricas-de-evaluacion>

Significado y aprendizaje significativo. (2008) Recuperado de:
<http://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1J3D72LMF-1TF42P4PWDaprendizaje%20significativo.pdf>

Técnicas de Evaluación (2013). Recuperado de <http://choquehugo.blogspot.com/2013/10/documentos-varios.html>

Umbral revista de educación, cultura y sociedad del Año III (2003) número 5 Octubre recuperado de:
[http://books.google.com.pe/books?id=AjIdAQAAIAAJ&q=Umbral+revista+de+educaci%C3%B3n,+cultura+y+sociedad+del+A%C3%B1o+III++\(2003\)](http://books.google.com.pe/books?id=AjIdAQAAIAAJ&q=Umbral+revista+de+educaci%C3%B3n,+cultura+y+sociedad+del+A%C3%B1o+III++(2003))

Artículos.

Instituto Pedagógico Nacional Monterrico (2012). *Módulo de Evaluación Educativa del Programa de Bachillerato en Educación*. Lima, Perú.

MINEDU, (2006). Guía de Evaluación de Educación Inicial Para docentes de Instituciones y Programas II Ciclo – EBR. Lima, Perú.

MINEDU, (2009). Guía de la elaboración, uso y conservación de materiales educativos Para programas de atención no escolarizada de Educación. Lima, Perú.

MINEDU, (2010). Guía para educadoras de servicio educativo de niños y niñas menores de 6 años. La hora del juego libro de sectores. Lima, Perú.

Programa de la Escuela Primaria. Cómo hacer realidad el PEP (2007). *Un marco curricular para la educación primaria internacional*, 55-56.

Dirección de Calidad y Desarrollo Educativo (DICADE), y Dirección de Educación Bilingüe Intercultural (DIGEBI). *Herramientas de Evaluación en el Aula* (2000)15-26.