



Universidad del Azuay

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación

Escuela de Educación Especial

“Diseño curricular de primero y segundo de básica para una escuela móvil dirigida a niños de la calle”

Trabajo de graduación previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Especial y Preescolar

Autora: Maritza Vásquez Ochoa

Directora: Mgst. Ana Cristina Arteaga

Cuenca – Ecuador

2012

DEDICATORIA

Dedico este trabajo investigativo a Juan Pablo, a mi hija Rafaela, también a mis niñas y a mis padres, gracias por el amor, el apoyo y la paciencia brindados.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco de todo corazón a Dios, a mis padres y a mi familia, por el apoyo incondicional brindado a lo largo de toda mi carrera universitaria, ya que gracias a ello he podido alcanzar uno de mis grandes objetivos.

Agradezco además a la Mgst. Ana Cristina Arteaga por su guía, conducción, comprensión y apoyo, para la culminación de este trabajo de grado.

INDICE GENERAL

DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTOS	III
INDICE GENERAL.....	IV
RESUMEN.....	VIII
ABSTRACT	IX
INTRODUCCIÓN GENERAL.....	1
CAPÍTULO 1	2
MARCO TEÓRICO.....	2
Introducción:	2
1.1. Definición de niños de la calle.....	2
1.2. Estadísticas.....	3
1.3. Características de los niños de la calle.....	3
1.4. Necesidades de los niños de la calle	3
1.5. Diseño curricular.....	4
1.5.1. Definición	4
1.5.2. Etapas y niveles	6
1.5.2.1. Primer Año de Educación Básica	6
1.5.2.2. Segundo Año de Educación Básica	7
1.5.2.2.1. Área de Lengua y Literatura	7
1.5.2.2.2. Área de Matemática	8
1.5.2.2.3. Área de Entorno Natural y Social	9
1.5.3. Modelo Pedagógico.....	9
1.6. Proyecto Educativo Institucional	10
1.6.1. Definición	10
1.6.2. Estructura.....	10

1.6.2.1. Presentación de la Institución.....	10
1.6.2.2. Visión	11
1.6.2.3. Misión	11
1.6.2.4. Estructura Curricular	11
1.6.2.5. Enfoque Administrativo	12
1.6.2.6. Formato de Presentación	12
1.6.2.7. Anexos	12
1.7. Escuela Móvil.....	13
1.7.1. Descripción	13
1.7.2. Historia.....	13
1.7.3. Características.....	14
1.7.4. Beneficiarios	14
1.7.5. Visión.....	15
1.7.6. Objetivos.....	15
1.8. Conclusión.	16
CAPÍTULO 2	16
PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL	18
Introducción.	18
2.1. Datos informativos	19
2.2. Antecedentes	19
2.3. Misión	20
2.4. Visión	20
2.5. Objetivo general.....	20
2.6. Estructura curricular.....	21
2.6.1. Primer Año de Educación Básica	21
2.6.1.1 Planificación por bloques.....	25
2.6.2. Segundo Año de Educación Básica	63

2.6.2.1. Mapa de Conocimientos de Lengua.....	63
2.6.2.2. Mapa de Conocimientos de Literatura	63
2.6.2.3. Mapa de Conocimientos de Matemática	87
2.6.2.4. Mapa de Conocimientos de Entorno Natural y Social	100
2.6.3. Perfil de un maestro de la calle	111
2.6.4. Anexos	112
2.7. Conclusiones	112
CAPÍTULO 3	113
VALIDACIÓN DEL PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL.....	113
Introducción	113
3.1. Diseño del instrumento de validación.....	113
3.1.1. Formato de validación	114
3.2. Análisis de los resultados obtenidos.	115
3.3. Conclusiones y recomendaciones.	115
3.3.1. Conclusiones:.....	115
3.3.2. Recomendaciones:	116
CONCLUSIONES GENERALES	117
BIBLIOGRAFÍA	120

INDICE DE CUADROS

CUADRO 2.1. Estructura Curricular del Primer año de Educación Básica	19
CUADRO 2.2. Bloque # 1 Mis nuevos amigos y yo	25
CUADRO 2.3. Bloque # 2 Mi familia y yo	34
CUADRO 2.4. Bloque # 3 La naturaleza y yo.....	40

CUADRO 2.5. Bloque # 4 Mi comunidad y yo	47
CUADRO 2.6. Bloque # 5 Mi país y yo	56
CUADRO 2.7. Bloque # 1 Conversación	64
CUADRO 2.8. Bloque # 2 Descripción	69
CUADRO 2.9. Bloque # 3 Narración	73
CUADRO 2.10. Bloque # 4 Exposición	77
CUADRO 2.11. Bloque # 5 Instrucciones	81
CUADRO 2.12. Bloque # 6 Argumentación	84
CUADRO 2.13. Bloque # 1 Mi familia	88
CUADRO 2.14. Bloque # 2 Mi casa.....	90
CUADRO 2.15. Bloque # 3 La comunicación y el transporte.....	92
CUADRO 2.16. Bloque # 4 Mi barrio	94
CUADRO 2.17. Bloque # 5 Mi escuela.....	96
CUADRO 2.18. Bloque # 6 Vivimos en comunidad	98
CUADRO 2.19. Bloque # 1 La familia.....	102
CUADRO 2.20. Bloque # 2 Mi vecindad	103
CUADRO 2.21. Bloque # 3 Mi escuela.....	105
CUADRO 2.22. Bloque # 4 La comunidad	107
CUADRO 2.23. Bloque # 5 Los seres vivos.....	109
CUADRO 2.24. Bloque # 6 Soy un ser vivo	110

RESUMEN

Este trabajo investigativo consta de tres capítulos, en el primero se describe a los niños de la calle y sus principales necesidades, el diseño curricular de primer y segundo año de educación básica, el proyecto educativo institucional y la escuela móvil.

En el segundo capítulo se desarrolla el proyecto educativo institucional, el mismo que consta de datos informativos, misión, visión, objetivo, estructura curricular de Primer y Segundo Año de Educación Básica con sus planificaciones adaptadas.

El tercer capítulo muestra la validación del proyecto educativo institucional, realizada con la contribución de cinco maestros que dan sus opiniones acerca del proyecto, se finaliza con el informe respectivo.

ABSTRACT

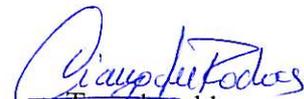
This research project contains three chapters. The first one describes street children and their most important needs, the elementary school first and second year curricular design, the educational project and the mobile school.

The second chapter develops the educational project, which contains the data, the mission, the vision, the goals, the curricular structure and the planning adaptations for the First and Second year of Elementary School.

The third chapter presents the validation of the educational project with the contribution of five teachers, who give their opinions on the project. We finish with the corresponding report.



UNIVERSIDAD DEL
AZUAY
DPTO. IDIOMAS



Translated by,
Diana Lee Rodas

INTRODUCCIÓN GENERAL

En el transcurso de mis estudios trabajar con niños que se encuentren en situaciones adversas de salud o emocionales me ha llamado mucho la atención y me ha ayudado a ser una mejor persona, durante las prácticas preprofesionales que he realizado ha sido muy gratificante profesionalmente y he aprendido mucho de otros al trabajar con sectores vulnerables.

Por lo descrito anteriormente me ha parecido muy importante que la educación llegue a todos los sectores, tengan o no posibilidades económicas para hacerlo, sin embargo, la realidad es muy diferente, ya que existen muchos niños que no han accedido a este derecho por una gran variedad de razones.

Es muy fácil juzgar a otros cuando no se conoce su realidad, este proyecto puede parecer utópico, sin embargo, pienso que si los niños no pueden o no quieren asistir a la escuela, por qué no buscarlos de una manera divertida y respetuosa para que entiendan lo valiosa que es la educación y lo importantes que son para la sociedad, porque también forman parte de ella y al ignorar muchas cosas que la educación podría brindarles estos niños se podrían sentir afectados anímicamente y tal vez no vean un futuro promisorio.

Pienso que con el desarrollo del diseño curricular de la escuela móvil se da un primer paso hacia la puesta en marcha de este proyecto, ya se han visto resultados positivos en proyectos similares a este.

Para empezar, en este presente trabajo investigativo se describirán los principales conceptos teóricos relacionados con los niños de la calle y con la estructuración curricular de Primero y Segundo Año de Educación Básica. Luego, de que se obtenga un concepto claro de todo lo mencionado anteriormente; se desarrolla el Proyecto Educativo Institucional de la escuela móvil.

Para finalizar se proseguirá con la socialización de la adaptación del diseño curricular, realizada a profesionales de la educación.

CAPÍTULO 1

MARCO TEÓRICO

Introducción.

En el presente capítulo se describe principalmente la situación de los niños de la calle en nuestra ciudad, sus necesidades educativas y el cómo llegar a ellos a través de la escuela móvil.

Además se tratará de establecer las características de los niños de la calle que nos servirán como puntos a considerar para establecer las áreas que requieren estos niños para que su educación en la calle pueda llegar a ser significativa, en el caso de aplicar el diseño curricular que se propone.

Se analizará bibliográficamente la propuesta del currículo y los pasos a considerar para la elaboración del proyecto educativo institucional que se requerirá para una escuela móvil.

1.1. Definición:

Los niños llamados “de la calle” se consideran a las personas menores de diez y ocho años, de cualquier sexo, según las estadísticas revisadas en internet la mayoría de niños que viven en la calle son varones.

Inés Cornejo Portugal en su artículo Los Hijos del Asfalto, explica que estos menores al romper el vínculo familiar parcial o definitivamente, viven y trabajan en la calle de las ciudades.

En ese hogar generalmente existen malos tratos y agresiones a todo nivel, afirma Cornejo en su artículo, además asevera que la actividad laboral de estos niños es su intento para sobrevivir.

En la calle; dice Cornejo, “...estos niños pueden llegar a obtener algún nivel de bienestar y pertenencia, además de resolver la obtención de alimentos, droga y hasta un lugar para vivir durante su permanencia en las calles. Además ahí pueden llegar a obtener algún tipo de vínculo afectivo frente a la orfandad en la que viven estos niños...” (Cornejo pg. 23).

1.2. Estadísticas:

La situación de los niños en la calle en nuestro país, según un estudio del Observatorio de la Niñez y la Adolescencia estableció que el porcentaje de trabajo infantil en el Ecuador en 2010 es de 12% del total de la población infantil del Ecuador.

El Observatorio señala también que en la actualidad, el 3% de niños no trabaja y 5% ni trabaja ni estudia.

Según el Observador en cifras específicas, en Cuenca más de cinco mil niños, niñas y adolescentes trabajan en diferentes actividades, y de estos el 20% no estudian, es decir aproximadamente mil niños en la ciudad de Cuenca se encontrarían sin acceder a la educación regular.

1.3. Características de los Niños de la Calle:

Aunque se piensa que establecer indiferentemente las particularidades de estos niños podría resultar un poco injusto, es necesario determinar ciertos aspectos que se deberán considerar al momento de crear un programa educativo dirigido hacia ellos.

Al parecer; según lo describe Cornejo en su artículo, la mala relación familiar y la pobreza se creen son las principales causas para que estos niños busquen el sustento en la calle, el mismo que está lejos de llamarse empleo.

Otra suposición que hace Cornejo es que generalmente los hogares de estos niños son de bajos recursos, en los que se pueden encontrar problemas de alcoholismo, drogadicción, violencia, maltrato, separaciones conyugales y desatención hacia los menores, lo que en algún momento los obliga a trabajar y vivir en la calle.

“... Suelen vivir en terrenos baldíos, túneles bajo los puentes, terminales de autobuses, o cuartos que alguna persona les cede...” (Cornejo, 220).

Para sobrevivir; asegura Cornejo, venden dulces, hacen malabares, cargan paquetes, limpian parabrisas y realizan otras actividades que les permiten obtener algo de dinero. Por ejemplo la mendicidad y el robo aprovechando situaciones imprevistas.

En el estudio realizado por Cornejo, todos los niños entrevistados habían consumido algún tipo de droga, en distintas variedades.

La mayor parte de sus ingresos van al consumo de drogas, luego a la alimentación. Estos niños; dice Cornejo, utilizan la droga para evadir su realidad y como refugio en donde se sienten resguardados.

El consumo de drogas asevera la misma autora, se relaciona directamente con la anemia y desnutrición que generalmente presentan estos niños.

Cornejo dice que el maltrato y la agresión física es una forma de comunicación familiar, tienen escasos recursos emocionales y afectivos, y en el plano educativo tienen atrasos, pues a partir de su salida a la calle se postergan también sus estudios.

1.4. Necesidades educativas:

Sergio Cepero en su artículo “Los niños de la calle de Ceuta”, asegura que el profesor de la calle necesita estar bien preparado para hacer frente a la realidad que viven los niños de la calle.

Los niños que viven en la calle, asegura Cepero, han desarrollado un sentimiento de desconfianza con personas que no pertenecen a su mundo, lo que pienso puede ser un punto a tener en cuenta al momento de establecer un acercamiento.

“El profesor deberá educar con la esperanza de que en algún momento, el niño se de cuenta por sí solo de que existen otras posibilidades para su vida y se prepare para dejar las calles en busca de otra forma de vida” (Cepero, pg 65).

En su estudio, Cepero estableció las siguientes áreas psico-pedagógicas que los niños de la calle a su opinión requieren, estas áreas son comunicación y lenguaje, cognición – metacognición, afectividad – emociones e interrelaciones sociales.

1.5 DISEÑO CURRICULAR

1.5.1. Definición:

Una definición de currículo que se parece acercar mucho a lo que se desea lograr con este proyecto es la descrita por John Dewey en el que dice “Currículo es aquella serie de cosas, que los niños y jóvenes deben hacer y experimentar, a fin de desarrollar habilidades, que los capaciten para decidir asuntos de la vida adulta” (Varios Autores, pg 51).

Otra definición interesante es la siguiente, “El currículo es un proceso social, científico, tecnológico y participativo que responde a satisfacer las necesidades básicas del estudiante, mediante el desarrollo de aprendizajes significativos y funcionales de conformidad con los principios, fines y objetivos de la educación” (Ordoñez, Minga, Montaña, pg 23)

Dentro del currículo se encuentra un conjunto de acciones y técnicas que comprende la planificación, programación y evaluación.

En la planificación se vincula la institución con la comunidad, en la programación se incluyen los contenidos mínimos obligatorios que corresponden a un nivel. La evaluación se define como un proceso integral y permanente a través del cual se toma decisiones de acuerdo a los logros y carencias en los procesos, recursos y resultados de los objetivos y destrezas alcanzadas por los alumnos.

Según la Reforma Curricular, “el currículo es el conjunto de objetivos, destrezas, contenidos, secuencia, metodología y evaluación, directamente relacionados entre sí que orientan la práctica pedagógica”. (Varios Autores, pg. 24)

El objetivo principal del currículo es organizar la práctica docente con la finalidad de cumplir los planteamientos de la educación.

El referente curricular de la Educación Básica en lo metodológico privilegia el desarrollo de destrezas y el tratamiento de ejes transversales. Además, el referente es flexible en su aplicación, pero firme en sus principios, en el sentido que promueve el respeto, el buen trato, a la educación, etc.

Los Ejes transversales de la Educación General Básica, según la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica 2010 son

- La formación ciudadana y para la democracia
- La protección del medio ambiente
- El correcto desarrollo de la salud y la recreación de los estudiantes
- La educación sexual en la niñez y la adolescencia

Considerando los puntos que abarcan los ejes transversales se podrá elaborar el diseño para la escuela móvil tomando en cuenta los puntos de los ejes que pueden ser de mayor importancia para los niños que viven o trabajan en la calle.

La destreza es la expresión del saber hacer, el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño consiste, según la Actualización y Fortalecimiento Curricular, “constituyen el

referente principal para que el profesorado elabore la planificación microcurricular con el sistema de clases y tareas de aprendizaje...se graduarán en forma progresiva y secuenciada los conocimientos conceptuales e ideas teóricas, con diversos niveles de integración y complejidad” (Varios autores, 12)

1.5.2 Etapas y Niveles:

1.5.2.1 Primer Año de Educación Básica:

Según la Actualización y Fortalecimiento Curricular, el principal objetivo del primer año de Educación Básica es fundamentalmente el desarrollo de las funciones básicas que comprenden: psicomotricidad, percepción, lenguaje y funciones cognitivas.

Otro objetivo del primer año es lograr que los niños desarrollen el pensamiento lógico que les permita razonar, solucionar problemas, explicar; en fin, que los niños se desenvuelvan adecuadamente en la vida.

El lenguaje y los conocimientos tienen como base la interacción social, dentro del proyecto se deberá tomar en cuenta que la interacción social de los niños en la calle puede resultar un limitante en el desarrollo de sus habilidades comunicativas, debido al entorno en el que se desenvuelven, por lo tanto, este es un punto muy importante a considerar para el trabajo que se desea realizar, pues las situaciones comunicativas; según la Actualización Curricular, son el eje para la adquisición posterior del código alfabético.

Otra consideración importante es el aprendizaje a través del juego, los niños aprenden jugando, pues según mi experiencia docente, el desarrollo de las funciones básicas puede lograrse con éxito utilizando variedad de actividades lúdicas, aprovechando la naturaleza dinámica de los niños.

Las actividades lúdicas; según la Actualización curricular, “son un eje transversal que debe estar presente en todas las actividades a desarrollarse” (Varios Autores, pg 26).

Para la evaluación prima la observación del desempeño durante el desarrollo de las actividades, esto permite que la evaluación sea constante y se pueda replantear una situación educativa.

1.5.2.2 Segundo Año de Educación Básica:

Dentro de las áreas a considerarse en el segundo año de educación básica según la Actualización y Fortalecimiento Curricular para la Educación Básica 2010 están Lengua y Literatura, Matemática, Entorno Natural y Social.

En la Educación Básica el aprendizaje de la lectura y escritura es una base primordial dentro de la educación ecuatoriana.

1.5.2.2.1 Área de Lengua y Literatura

La Lengua y Literatura durante el segundo año de educación básica contempla, la Lengua como una herramienta básica para la interacción social, para comunicarse y establecer vínculos. Es un punto importante para tratar en el proyecto, pues la amplitud de interacción social puede verse limitada en los niños de la calle, lo cual debe implementarse con gran fuerza en la planificación de contenidos de la escuela móvil. Otro aspecto es la Literatura en el que interviene el arte y la parte estética de la comunicación.

Según la Actualización y Fortalecimiento Curricular para la Educación Básica 2010 “La lengua es comunicación y eso hace que posea una dimensión social imposible de ignorar. El enfoque comunicativo plantea que la enseñanza de la lengua debe centrarse en el desarrollo de las habilidades y conocimientos necesarios para comprender y producir eficazmente mensajes lingüísticos en distintas situaciones de comunicación...hablar, escuchar, leer y escribir” (Varios Autores, pg 28).

En los indicadores generales de evaluación, según la Actualización y Fortalecimiento Curricular para la Educación Básica 2010, se debe considerar que el niño converse, emita opiniones, discrimine sonidos, identifique la información de narraciones orales, articule palabras claramente, reconozca grafías, controle la lateralidad de las letras, escriba palabras y oraciones, lea palabras y las entienda.

En el proyecto estos indicadores de evaluación nos servirán de mucha ayuda al momento de ver los avances y las necesidades de los niños con los que se trabajará.

1.5.2.2.2 Área de Matemática

En el área de Matemática; la orientación que da la Actualización curricular, está enfocada hacia “el desarrollo de las destrezas necesarias para que el niño sea capaz de resolver problemas cotidianos, a la vez que se fortalece el pensamiento lógico crítico”. (Varios Autores, pg 69).

El aprendizaje de la Matemática, conlleva el desarrollo de destrezas esenciales que se aplican a diario, como son el razonamiento, el pensamiento lógico, el pensamiento crítico, la argumentación y la resolución de problemas.

Esto es importante para el desarrollo completo de los niños, pues la Matemática es una herramienta que le permite integrarse a un mundo que se encuentra inmerso en conceptos matemáticos.

En la Actualización y Fortalecimiento Curricular para la Educación Básica 2010 constan tres macro destrezas, la Comprensión de Conceptos, el Conocimiento de Procesos y la Aplicación en la práctica.

El área de Matemática tiene cinco bloques que son, bloque de relaciones y funciones, bloque numérico, bloque geométrico, bloque de medida y bloque de estadística y probabilidades.

Los indicadores de evaluación que pueden utilizarse en el proyecto son, escribe, lee, ordena, cuenta y representa números naturales hasta dos dígitos, reconoce el valor posicional de los dígitos hasta dos cifras, resuelve adiciones y sustracciones sin reagrupación con números de hasta dos cifras en resolución de problemas, calcula mentalmente adiciones y sustracciones, reconoce triángulos, cuadrados, rectángulos, círculos, reconoce lado, frontera, interior y exterior, mide, estima y compara medidas de longitud, reconoce y ordena los días de la semana y meses del año, comprende y representa datos del 0 al 20 en pictogramas.

1.5.2.2.3 Área de Entorno Natural y Social.

En Entorno Natural y Social radica el conocimiento del medio inmediato y el desarrollo de destrezas de interacción social que permitan una participación activa y reflexiva dentro de la sociedad.

Las macrodestrezas que se desarrollan son la ubicación temporal y espacial, la obtención y clasificación de información mediante percepciones sensoriales, la interpretación y la comunicación.

Los ejes del aprendizaje son el buen vivir o sumak kawasay, la identidad local y ecuatoriana, la ciudadanía responsable y la unidad en la diversidad.

1.5.3 Modelo Pedagógico

Las bases pedagógicas utilizadas en el actual diseño curricular están sustentadas en varias teorías y metodologías, sin embargo, la pedagogía Crítica es la corriente en la que está basada la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica 2010.

“La pedagogía Crítica ubica al alumno como el principal protagonista en busca de los nuevos conocimientos, del saber hacer y el desarrollo humano, dentro de variadas estructuras metodológicas del aprendizaje, con el predominio de las vías cognitivistas y constructivistas...” (Varios Autores, pg.10).

Según la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica 2010, el sistema educativo deberá estar orientado a formar en los alumnos “un sistema de valores que les permitan interactuar con responsabilidad, honestidad y solidaridad, dentro de los principios del buen vivir.” (Varios Autores, pg.11).

Dentro del proyecto al trabajar con los niños de la calle, el método que sugiere la Actualización y Fortalecimiento Curricular se cree; por lo expuesto anteriormente, va acorde a sus necesidades.

1.6 PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

1.6.1 Definición

Digeace en su manual, define al proyecto educativo institucional como “...un instrumento técnico pedagógico que expresa una propuesta de cambio... Comprende una visión clara y global de las acciones a ejecutarse para lograr solucionar una problemática. Se elabora al inicio del proyecto educativo en base a un diagnóstico general de las necesidades educativas y de la comunidad” (Digeace, pg. 5).

Según el Manual para la Elaboración de Proyectos Educativos DIGEACE, el PEI permite que todos los factores y elementos sean dirigidos a favorecer el proceso de aprendizaje significativo y que las metas a alcanzar en la visión institucional se hagan realidad.

Los aspectos a considerar para elaborar un PEI, según dicho manual, son:

- Partir de una reflexión del centro que se desea o sueña.
- Analizar la realidad de la institución y del entorno, comparar lo ideal con lo real.
- Consolidar el enfoque pedagógico.
- Proponer planes de acción y de mejora

1.6.2 Estructura

En el Manual para elaborar proyectos de DIGEACE constan las siguientes como partes estructurales de un PEI

1.6.2.1 Presentación de la Institución:

- Datos generales:
 - Nombre de la institución
 - Dirección geográfica
 - Teléfono
 - Resolución que autoriza el funcionamiento
 - Representante legal

- Breve descripción de la institución: en el caso de la creación de instituciones, se deberá describir las razones o motivo por el que se desea crear.

1.6.2.2 Visión

En la visión se deberá responder estas preguntas:

- ¿A dónde queremos llegar?
- ¿Cómo queremos vernos en el futuro?
- ¿Cuál es el sueño de la institución en el futuro?

La visión deberá escribirse en forma breve que contenga en forma resumida las aspiraciones futuras de la institución

1.6.2.3 Misión

Expresa la razón principal de ser de la institución y responde a estas preguntas:

- ¿Quiénes somos?
- ¿Qué hacemos?
- ¿Cómo lo hacemos?

La misión se expresa en un párrafo corto y se redacta en tiempo presente

1.6.2.4 Estructura curricular

Es la consolidación y presentación de los contenidos que se desarrollarán de acuerdo a cada nivel que se ofrece en la institución.

Debe contemplar los siguientes elementos:

- Describir los niveles, las habilidades, destrezas, procesos y conocimientos que el alumno adquiere.
- Horario, elaborar el horario de clases, así como las jornadas en las que se imparten clases.
- Perfiles, explicar las características académicas y actitudinales que se desean tengan los estudiantes de la institución.
- Contenidos: elaborar una tabla de unidades y módulos, indicar los contenidos generales y específicos de cada una.
- Metodología: describir los métodos didácticos que se utilizan para impartir clases.

- Materiales, enlistar los materiales didácticos, de oficina, que utiliza la institución.
- Evaluación: describir cómo se evalúa a los estudiantes. Incluir un modelo de evaluación en los anexos.
- Planificación: describir la forma y periodicidad de las planificaciones.
- Número de estudiantes que se pueden atender según el horario preestablecido.

1.6.2.5 Enfoque administrativo

Expone la forma en la que está estructurada la institución, identificar claramente las líneas jerárquicas y de coordinación.

La estructura organizacional y administrativa del personal docente, administrativo, operativo y alumnos. Cada uno deberá contar con una descripción de funciones y atribuciones a cumplir.

- Equipo de trabajo:
Son los miembros de la institución que asumen el compromiso de darle vida al proyecto durante el tiempo propuesto y previsto. Aquí se incluye el perfil del director y de los profesores, las características ideales académicas y actitudinales.

1.6.2.6 Formato de Presentación

Es un formato estandarizado, incluye carátula, índice con el formato respectivo, páginas debidamente numeradas, utilizar un mismo estilo de letras, etc.

1.6.2.7 Anexos

Adjuntar todos los documentos que sirvan de respaldo para la elaboración del PEI

Todas las partes del programa educativo institucional han sido tomadas del Manual para la Elaboración de Proyectos Educativos Digeace. (Digeace, pgs. 10-16).

1.7 LA ESCUELA MÓVIL

1.7.1 Descripción

La escuela de la calle según mi punto de vista, podría describirse como una escuela que lleva sus profesores y sus materiales a la calle, para situarse en lugares de la vía pública en donde hay niños que no tienen un hogar definido como tal. Los niños pueden acercarse libremente a hacer uso de los materiales pedagógicos que se encuentran fijados en una estructura, además podrán relacionarse con los profesionales que forman parte de la escuela y a través de esta acción provocar una relación maestro alumno.

1.7.2 Historia

Brindar la oportunidad de educación a los niños de la calle fue la idea de Arnoud Raskin quien la materializó creando en 1996 la organización Mobile School en Bélgica.

En la página de mobile school, se establece que su objetivo era educar, por medio de juegos y en su ámbito habitual, a chicos que viven en la calle, ayudarlos a mejorar su autoestima y sus condiciones de vida.

“Hoy existen unas veinte y cuatro Escuelas Móviles impulsadas por esta organización en más de diez países. Mobile School encuentra al niño sin hogar en su propio ambiente y facilita lugares de encuentro en un ambiente positivo en el cual el niño es aceptado y respetado incondicionalmente. El educador de calle visita a los niños para escucharles, familiarizarse y se esfuerza en aumentar la autoestima”. (Mobile School <http://www.mobileschool.org/text.php?text=9&lang=ES>).

Para realizar estas metas Mobile School tiene desarrollado una serie de material educativo que se pueda fijar en la escuela móvil. Hay varias categorías para los materiales educativos: Alfabetización y matemática, terapia creativa, la educación para la salud, aprendizaje en forma de juegos.

1.7.3 Características:

A partir de los artículos y páginas leídas las características que debe tener una escuela móvil a mi criterio deberían ser las siguientes:

Establecer la malla curricular requerida, según los niveles que van a trabajarse y las necesidades de los niños de la calle educativas, emocionales y de salud.

El material a utilizar, derivado de los contenidos que se vayan a trabajar. Estos materiales deberían ser fijos, utilizando el modelo que maneja la Institución Mobile School como una pizarra ambulante es una caja con llantas que se despliega, posee láminas y juegos educativos que se encuentran fijos con tornillos.

El material debe ser colorido y atractivo, que provoque participar y que estimule la curiosidad.

“Una escuela móvil es una pizarra ambulante. Está construida en una caja con ruedas que el educador de calle arrastra andando sobre las aceras. La escuela móvil es como un telescopio grande. De ambos lados se puede extender pizarras laterales. Estas pizarras laterales se extienden otra vez más. La caja compacta ambulante se expande en un gran tablero de juego de 6 metros de largo. Los tableros pueden estar decorados con materiales educativos y de juego. De esa manera se crea un espacio de doce metros de largo para formaciones didácticas y de juego. Las láminas educativas y los juegos se aplican con un sistema sencillo de tornillos. Una pizarra lateral es un juego de títeres”. (Mobile School, <http://www.mobileschool.org/text.php?text=7&lang=ES>).

1.7.4 Beneficiarios:

Los principales beneficiarios de este proyecto serán los niños de la calle que no han sido escolarizados o que hayan dejado la escuela y que se encuentran en los diferentes sectores de la ciudad de Cuenca

The Street Children Project declaró que la mayor parte de niños y adolescentes en situación de calle son varones, en los últimos tiempos ha habido un aumento de parte del sexo femenino, pero es importante recordar que la calle es un espacio de mucho riesgo, más aún para niñas y adolescentes.

Muchos de estos niños, según la Unicef, no tienen elección, "...han sido abandonados, son huérfanos o han sido expulsados de sus hogares, eligen vivir en la calle a raíz de maltratos sufridos en su casa, por negligencia de los padres o porque simplemente su familia no es capaz de cubrir sus necesidades básicas, también por los ingresos que con sus actividades puedan reportar a sus familias". (Varios Autores, pg. 30).

Considero que los beneficiarios indirectos son los padres de los niños que viven en la calle, pues si sus hijos se alfabetizan o adquieren destrezas y competencias que les permitan su mejor desarrollo van a sentirse favorecidos de una u otra manera.

Otro beneficiario indirecto se piensa es la comunidad, pues los problemas derivados de la crisis social y económica que vivimos hoy en día han pretendido utilizar el término de niños de la calle para "...categorizar a un grupo social que realmente no está definido, ni forma una población o fenómeno homogéneos..." (*World's Street Children*, 2002).

1.7.5 Visión

A menudo se ve al niño de la calle como: "un niño pobre, sin techo, que pasa hambre y duerme sobre un trozo de cartón en la acera."

Hay muchos malentendidos en torno a la problemática de los niños de la calle, a menudo producto de la simplificación y generalmente causados por la falta de comprensión de su perfil psico-educativo.

Las soluciones al problema son a menudo consecuencia de esta observación unilateral que es sobre todo producto de nuestra propia realidad social y cultural. Al niño de la calle se le mira desde la compasión.

Se suele presuponer que los problemas del niño de la calle se solucionan cambiando su cartón por una cama caliente en un centro de acogida. Según Mobile school esto es un error. "La sociedad proyecta sobre el niño su solución ideal al problema. Un noble esfuerzo...pero la práctica suele ser mucho más compleja. En realidad vemos que la mayoría de los niños de la calle a los que se lleva a centros de acogida y orfanatos, suelen

escaparse en seguida y volver a la calle”. (Mobile School <http://www.mobileschool.org/text.php?text=4&lang=ES>).

... to help a child, one should start by listening to a child ... (Mobile School).

...quien quiere ayudar a un niño, debe empezar por escucharlo...

Mobile School reconoce todos los pasos del largo camino que el niño debe recorrer, sin por ello empujarlo a cada paso en la dirección de lo que la sociedad considera la solución ideal del problema, la rápida y total reintegración. “Cada paso hacia delante cuenta, es crucial respetar el ritmo del niño”. (Mobile School <http://www.mobileschool.org/text.php?text=4&lang=ES>).

La estrategia de "outreach" de Mobile School es “una estrategia de trabajo de calle que parte de un proceso de capacitación del niño. Al dar al niño confianza en sus propias capacidades y dejarle ejercer una influencia sobre la totalidad de su evolución, el niño se convierte en la persona más importante en este proceso”. (Mobile School <http://www.mobileschool.org/text.php?text=4&lang=ES>).

A diferencia de la estrategia clásica de ayuda que se enfoca en los problemas del niño, Mobile school busca lo positivo. ¿Qué es lo que puede hacer? ¿De qué está orgulloso? Por otra parte también lograr que el niño comunique abiertamente su situación. “De esta manera, consciente el niño, se forma una imagen más clara de sí mismo y de su contexto. A través de la presencia incondicional en un contexto positivo, el trabajador de la calle ayuda al niño a fortalecer la confianza en sí mismo. De esta manera el niño recibe la oportunidad de juzgar más conscientemente su situación y hacer sus propias elecciones en cuanto al futuro”. (Mobile School <http://www.mobileschool.org/text.php?text=4&lang=ES>).

Según Mobile School al lograr en el niño una autoestima positiva esto forma unos cimientos sólidos para eventualmente efectuar el paso hacia la reinserción. “Hace al niño más fuerte e incrementa las probabilidades de que llegue a conquistar el desafío de la

rehabilitación en una institución”. (Mobile School <http://www.mobileschool.org/text.php?text=4&lang=ES>).

1.7.6 Objetivo

“La escuela móvil es un instrumento que se ha desarrollado para cubrir la primera fase en la prevención y el trabajo de rehabilitación con niños de la calle... El objetivo básico es buscar al niño en su propio medio mediante la creación de lugares positivos de encuentro en las aceras, donde se acepta y respeta al niño incondicionalmente. El trabajador de la calle visita a los niños para escucharlos, para crear una relación de confianza y ofrecer oportunidades para la construcción de su auto-imagen”. (Mobile School, <http://www.mobileschool.org/text.php?text=4&lang=ES>).

1.8 Conclusión

Este capítulo ha definido y establecido los principios teóricos en los que se basará el proyecto educativo, además ha permitido comprender más claramente las necesidades emocionales de los niños a los que va dirigido este proyecto.

Con esta información se tomará en cuenta los requerimientos que los niños de la calle necesitan educativa y psicológicamente.

La escuela móvil en cuanto a su estructura física se basará en las ideas de Mobile School, pues me parece ser la forma más sencilla y directa de llevar el proyecto a cabo.

La estructura curricular será tomada de la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica 2010.

CAPÍTULO 2

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

Introducción.

En este capítulo se propone y describe el proyecto educativo institucional de la escuela móvil. Dentro de los puntos más importantes constan la planificación y la estructura curricular de primero y segundo de básica; establecidos en la educación regular ecuatoriana, adaptados a la realidad y a las necesidades educativas de los niños de la calle.

Aquí se compilará toda la información relativa a la escuela móvil, que constará de antecedentes, visión, misión, objetivo, estructura curricular adaptada de primero y segundo de básica, modelos de planificación mensual por área, los indicadores de evaluación y el perfil del maestro.

2.1 Datos informativos

- Nombre de la institución: “Mi escolita”
- Teléfono: 072824501
- Representante legal: Maritza Vásquez Ochoa

2.2 Antecedentes

La escuela móvil para niños de la calle es una idea originada en un proyecto universitario del estudiante belga Arnoud Raskin en el año 1996, basado en su propia experiencia con niños de la calle de Latinoamérica, desde entonces existen más de treinta escuelas móviles de este proyecto en el mundo.

“El objetivo básico es buscar al niño en su propio medio mediante la creación de lugares positivos de encuentro en las aceras, donde se acepta y respeta al niño incondicionalmente. El trabajador de la calle visita a los niños para escucharlos, para crear una relación de confianza y ofrecer oportunidades para la construcción de su auto-imagen.” (Mobile School.<http://www.mobileschool.org/text.php?text=4&lang=ES>)

La idea de Raskin, según datos tomados de la página de Mobile School, “es una escuela móvil con una pizarra ambulante. Está construida en una caja con ruedas que el educador de calle arrastra andando sobre las aceras. La escuela móvil es como un telescopio grande. De ambos lados se puede extender pizarras laterales. Estas pizarras laterales se extienden otra vez más. La caja compacta ambulante se expande en un gran tablero de juego de 6 metros de largo. Los tableros pueden estar decorados con materiales educativos y de juego. De esa manera se crea un espacio de 12 metros de largo para formaciones didácticas y de juego. Las láminas educativas y los juegos se aplican con un sistema sencillo de tornillos. Una pizarra lateral es un juego de títeres” (Mobile School [.http://www.mobileschool.org/text.php?text=4&lang=ES](http://www.mobileschool.org/text.php?text=4&lang=ES)).

La diferencia con mi proyecto es que el material será establecido en base al contenido adaptado de primero y segundo año de básica, pues se ha considerado principalmente a los niños de la calle que no han tenido ninguna instrucción.

Además, otra consideración a tomar en cuenta será la realidad de los niños de la calle de la ciudad de Cuenca, pues en las estadísticas; según el Observador, en la ciudad de Cuenca más de cinco mil niñas, niños y adolescentes trabajan en diferentes actividades, y de estos el 20% no estudia, es decir aproximadamente mil niños en nuestra ciudad no estudian.

La idea propuesta en este proyecto es establecer el PEI; adaptado a los niños de la calle, en base a la estructura curricular de la educación regular propuesta por el Ministerio de Educación del Ecuador y a las necesidades propias de estos niños.

2.3 Misión

La escuela móvil “Mi escolita” entregará en su primera etapa a sus alumnos una formación académica de los niveles correspondientes a primero y segundo año de educación básica, considerando los intereses, capacidades, necesidades emocionales y realidades de sus alumnos y alumnas.

2.4 Visión

La escolita pretende formar íntegramente a los niños de la calle, llevándolos hacia un cambio social y de vida a través de la educación .

2.5 Objetivo general

Lograr que los niños alcancen un aprendizaje crítico y significativo en un ambiente escolar adaptado a su realidad y necesidades.

2.6 Estructura curricular

2.6.1 Primer Año de Educación Básica

La estructura curricular del primer año de educación básica se encuentra en el cuadro descrito a continuación, tomado del texto de Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica 2010.

ESTRUCTURA CURRICULAR						
EJES DEL APRENDIZAJE	COMPONENTES DE LOS EJES DEL APRENDIZAJE	BLOQUES CURRICULARES				
		Mis nuevos amigos y yo	Mi familia y yo	La naturaleza y yo	Mi comunidad y yo	Mi país y yo
Desarrollo personal y social	Identidad y autonomía	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO POR BLOQUE CURRICULAR Y COMPONENTES DE LOS EJES DEL APRENDIZAJE				
	Convivencia					
Conocimiento del medio natural y cultural	Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural					
	Relaciones lógico - matemáticas					
Comunicación verbal y no verbal	Comprensión y expresión oral y escrita					
	Comprensión y expresión artística					
	Expresión corporal					

Cuadro 2.1

Los temas adaptados dentro de los Bloques curriculares son los siguientes:

- Mis nuevos amigos y yo
 - a. ¿Cómo soy? Características físicas y de carácter

- b. Mi nombre
 - c. Lo que me gusta, lo que me disgusta
 - d. La escuela móvil
 - e. Los amigos y amigas
 - f. Partes de la escuela
 - g. Normas para utilizar los elementos y materiales de la escuela
 - h. Compromisos con la escuela
- Mi familia y yo
 - a. ¿Cómo es mi familia y quiénes la forma?
 - b. ¿Cómo son los miembros de mi familia?
 - c. Mi historia
 - d. Actividades que hago con mi familia
 - e. Los que nos gusta: comidas, hábitos, celebraciones
 - f. Ocupaciones de los miembros de mi familia
 - g. Responsabilidades y derechos en la familia
 - h. En dónde vivo, ¿cómo es el lugar en el que vivo?
- La naturaleza y yo
 - a. ¿Cómo es el medio natural que me rodea?
 - b. ¿Cómo descubro el entorno?
 - c. Los animales de mi entorno, cómo se llaman, cómo los cuido, cómo me relaciono con los animales
 - d. Las plantas de mi entorno, cuáles son, qué hago con ellas, para qué me sirven
 - e. El agua, el aire y la tierra de mi entorno, dónde se encuentran, para qué me sirven, cómo son, cómo los siento, cómo los cuido.
 - f. El día y la noche en mi entorno, cómo es el día, qué actividades hago en el día, cómo es la noche, qué actividades hago en la noche

- g. El calor y el frío en mi entorno, en qué momento siento calor, qué hago cuando siento calor, en qué momento siento frío, qué hago cuando siento frío.
 - h. Yo cuido mi cuerpo, qué hago para cuidar mi cuerpo, aseo, descanso, ejercicio, recreación, alimentación, prevención de accidentes. Consecuencias de la falta de cuidado del cuerpo, quiénes me ayudan a cuidar mi cuerpo y cómo me ayudan.
 - i. Responsabilidades y obligaciones con mi entorno, cuidado del agua, del aire y de la tierra.
- Mi comunidad y yo
 - a. Cómo se llama el lugar donde vivo, cómo es, dónde se encuentra, qué hay en ese lugar, qué hacen las personas.
 - b. Servicios que existen en el lugar donde vivo, para qué sirven.
 - c. Cómo me traslado del lugar donde vivo a otros sitios.
 - d. Cuidado de los parques y espacios recreativos.
 - e. Cómo me comunico con las personas que habitan en el lugar donde vivo y en otros lugares.
 - f. Responsabilidades y compromisos en el lugar donde vivo.
- Mi país y yo
 - a. Dónde nací, donde vivo y cómo es.
 - b. Relación del lugar en el que vivo con el país.
 - c. Mi país es parte de un planeta.
 - d. Qué lugares conozco de mi país.
 - e. Manifestaciones culturales de mi país: música, artesanías, comida, bailes, fiestas y tradiciones.
 - f. Qué símbolos patrios representan a mi país.

Cabe aclarar que por asuntos de extensión del documento, para las planificaciones de primer año de educación básica se han considerado únicamente las destrezas con criterio de desempeño por bloques curriculares y los componentes de los ejes de aprendizaje.

PLANIFICADOR DE BLOQUE

NIVEL: Primero de Básica

BLOQUE N° 1

TÍTULO: MIS NUEVOS AMIGOS Y YO

OBJETIVO DE BLOQUE: Establecer un vínculo y un compromiso entre los niños y la escuelita. Lograr la comprensión de nociones matemáticas básicas

EJE DEL APRENDIZAJE: Conocimiento del medio natural y social y Comprensión verbal y no verbal.

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES ESCENCIALES DE EVALUACIÓN
<p>COMPONENTE DEL EJE: Conocimiento del medio natural y social</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar a su maestra o maestro y a sus nuevos compañeros e interactuar con ellos. • Familiarizarse con la organización de la escuela móvil, las personas que lo componen, las diferentes secciones y su 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hacer el juego de pasar la pelota y decir el nombre. 2. Dibujarse en la pizarra y dibujar a los demás. 3. Describir sus características, la de los compañeros y de los profesores. 4. Preguntas libres sobre la escuelita. 5. Hacer actividades libres en los materiales de la escuela. 	<p>Juego</p> <p>Pizarra</p> <p>Tizas</p> <p>Materiales de la escuela</p> <p>Lámina de alimentos</p>	<p>INDICADORES DE LOGRO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responder preguntas • Respetar los turnos para hablar. • Identificar características • Expresar sus ideas. <p>INDICADORES EVALUATIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formar preguntas • Dibujarse en la pizarra. • Cumple con su compromiso. • Explica la importancia de los alimentos y su consumo.

<p>funcionamiento, en función de relacionarse y ubicarse en el espacio escolar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asumir compromisos y responsabilidades para adaptarse a su nuevo ambiente. • Reconocer y valorar la importancia de alimentarse. 	<ol style="list-style-type: none"> 6. Establecer los compromisos mutuos de trabajo y graficarlos. 7. Explicar el compromiso que asumen con la escuelita, cuidados y responsabilidades. 8. Mirar una lámina de los alimentos y preguntar qué alimentos consumen. 9. Nombrar los alimentos de la lámina y dibujarlos enlistándolos 10. Preguntar por qué deben alimentarse y las consecuencias de la falta de alimentación. 11. Expresar sus experiencias de problemas alimenticios. 		
<p>COMPONENTE DEL EJE: Relaciones lógico matemáticas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar los colores rojo, amarillo y azul en objetos del entorno. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Indicar los colores en la pizarra mostrados por el maestro. 2. Buscar colores rojo, amarillo y azul en el entorno. 3. Pintar en el pizarrón los colores que se le pide utilizando las pistas verbales. 	<p>Bandera Pizarra Pistas Láminas Tizas Objetos colgados</p>	<p>INDICADORES DE LOGRO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responder preguntas • Respetar los turnos para hablar. • Identificar colores • Expresar sus ideas. <p>INDICADORES EVALUATIVOS:</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Agrupar colecciones de objetos según sus características. • Reconocer, estimar y comparar objetos de acuerdo a su tamaño (grande/ pequeño). • Reconocer, estimar y comparar objetos según su longitud (alto/bajo y largo/ corto). • Aplicar las unidades no convencionales de longitud (palmas, cuartas, cintas, lápices, pies) en situaciones concretas. • Clasificar de acuerdo a sus características objetos de su entorno. • Reconocer la ubicación de objetos del entorno según las 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Mirar la lámina y encerrar en un círculo con la tiza los objetos iguales al modelo. 5. Ordenar objetos según su tamaño. 6. Dibujar una línea al lado, según la altura del personaje de la lámina. 7. Medir cuántos pies de largo tiene la escuelita 8. Pintar siguiendo los patrones: Historia de Los tres ositos 9. Ordenar secuencias temporales de un día en el que llueve. 10. Dibujar una bola en una lámina las nociones arriba, abajo, adelante, atrás. 	<p>Ábaco</p> <p>Historia de los tres ositos</p> <p>Secuencias temporales móviles</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Escoger colores • Reconoce igualdades. • Ordena objetos. • Identifica cantidades • Reconoce nociones de posición. • Comprende las secuencias temporales.
---	---	--	---

<p>nociones arriba/abajo y adelante/atrás.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer, estimar y comparar colecciones de objetos usando cuantificadores: mucho, poco, uno, ninguno, todos. • Establecer relaciones de correspondencia de uno a uno, entre colecciones de objetos. • Identificar eventos probables o no probables en situaciones cotidianas. 	<p>11. Utilizar el ábaco para poner cantidades: mucho, poco, uno, ninguno, todos.</p> <p>12. Jugar a hacer pares en un juego de memoria visual.</p> <p>13. Solucionar una situación inesperada planteada.</p>		
<p>COMPONENTE DEL EJE:</p> <p>Comprensión y expresión oral y escrita.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar narraciones sobre el ambiente escolar para luego responder preguntas. • Comprender el significado de palabras, frases y expresiones en la comunicación oral (conciencia 	<p>1. Contar experiencias sobre la escuela.</p> <p>2. Describir la escuela móvil, materiales, personas y alumnos.</p> <p>3. Dibujar una lista del material que tienen las escuelas.</p>	<p>Pizarra</p> <p>Tizas</p> <p>Historia gráfica</p> <p>Dibujos</p> <p>Oraciones gráficas</p> <p>Hojas</p> <p>Lápices</p> <p>Dibujo punteado</p>	<p>INDICADORES DE LOGRO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responde preguntas • Respeta los turnos para hablar. • Expresa ideas y experiencias. • Participa en grupo <p>INDICADORES EVALUATIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lista materiales de la escuela. • Sigue la secuencia narrativa de la

<p>semántica).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar narraciones acerca del ambiente escolar para diferenciar e identificar el número de palabras que componen una cadena sonora (conciencia léxica). • Escuchar narraciones sobre el ambiente escolar para identificar, discriminar, suprimir, cambiar y aumentar fonemas (sonidos) al inicio, al final y al medio de las palabras (conciencia fonológica). • Participar en conversaciones e interactuar compartiendo sus propias experiencias. • Comprender narraciones desde un análisis paratextual. • Participar en la producción de textos colectivos de narraciones 	<ol style="list-style-type: none"> Mirar y relatar una historia escolar y hacer un desenlace propio. Volver a relatar cambiando una parte para que el niño lo reconozca y note la diferencia. El niño relatará la historia a su manera. Elaborar una historia con la participación de todos o de un grupo y graficarla. Dibujar a un lado un objeto que comience con el sonido vocálico del gráfico. Dibujar y completar oraciones escribiendo lo que falta. Escribir una x en el dibujo que comienza con el mismo sonido vocálico presentado en gráfico. Escuchar activamente al niño en sus diálogos. Mirar los gráficos y explicar lo que comprende de la lectura. Crea su historia gráfica y la cuenta a los demás. 		<p>historia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Completa la oración • Reconoce el sonido inicial de las palabras • Intenta escribir su nombre
---	---	--	--

<p>sobre sus nuevos amigos, siguiendo el proceso de escritura y con la ayuda del docente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar rasgos caligráficos para utilizarlos creativamente. • Escribir su nombre con su propio código para identificar sus trabajos. 	<p>14. Seguir rasgos punteados en un dibujo establecido.</p> <p>15. Escribir el nombre como pueda.</p>		
<p>COMPONENTE DEL EJE: Comprensión y expresión artística.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresar con libertad sus propias experiencias a través del dibujo. • Representar gráficamente diversas situaciones e imágenes de su entorno. • Describir las distintas manifestaciones artísticas (pintura), conocerlas, disfrutarlas y valorarlas desde la observación e identificación. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dibujar una historia que ha vivido o que le gustaría vivir. 2. Relatar su historia. 3. Pintar un mural libremente. 4. Mirar una pintura de Guayasamin y explicarle quién fue, dónde nació, cómo fue... 5. Utilizar plastilina para hacer su propia creación. 6. Descubrir la canción, escuchando el ritmo en flauta. 	<p>Hojas Lápices Pinturas Dibujo de una pintura de Guayasamin Foto y bibliografía Flauta Tambor Láminas de la historia de los</p>	<p>INDICADORES DE LOGRO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colabora en las tareas • Respeta los turnos para hablar. • Escucha a los demás. • Expresa experiencias. • Participa en grupo <p>INDICADORES EVALUATIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pinta el mural • Descubre canciones conocidas. • Sigue ritmos • Aprende una canción • Entiende la historia de los

<ul style="list-style-type: none"> • Representar creativamente situaciones reales o imaginarias desde la utilización de las técnicas grafoplásticas. • Describir el ritmo en determinados fenómenos sonoros naturales o artificiales desde la identificación de ellos en el entorno. • Producir ritmos a nivel oral, corporal y con objetos para desarrollar la discriminación auditiva y la motricidad gruesa. • Demostrar imaginación en la participación de danzas, rondas, bailes, dramatizaciones y cantos de la tradición oral. 	<p>7. Hacer su propia música utilizando su cuerpo.</p> <p>8. Aprender la canción “Millón de amigos”</p> <p>9. Tocar un tambor libremente</p> <p>10. Cantar la canción “Los pollitos” y buscar la secuencia de la historia en láminas.</p> <p>11. Dramatizar la canción de los pollitos.</p>	<p>pollitos</p>	<p>pollitos.</p>
<p>COMPONENTE DEL EJE: Expresión corporal.</p>	<p>1. Mirar su figura en un espejo</p>	<p>Espejo grande Dibujos de niño y niña</p>	<p>INDICADORES DE LOGRO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colabora en las actividades

<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer las partes del cuerpo desde la identificación y relación de su funcionalidad. • Identificar las distintas posturas que adopta el cuerpo: postura de pie, sentado, acostado, de rodillas, en un pie, en cuclillas a través de ritmos y canciones. • Ejecutar y desplazar su cuerpo en el espacio total para realizar movimientos coordinados. • Distinguir las principales nociones y relaciones espaciales con referencia a sí mismo (arriba/abajo; delante/detrás; cerca/lejos; encima/debajo). • Medir con palmadas, golpes, etcétera la duración de distintas actividades realizadas en el aula. • Representar gráficamente la duración de sucesos observados. 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Decir las partes de su cuerpo. 3. Mirar al compañero y decir las partes del cuerpo que ve en él 4. Decir para qué sirven las partes del cuerpo. 5. Bailar y cantar la canción del Marinero baila, señalando partes del cuerpo. 6. Imitar y señalar con una x las posturas de las sombras que pertenecen a los dibujos. 7. Seguir ritmos al caminar, trotar y correr. 8. Representar un relato en el que se refleja corporalmente tiempos y espacios. 9. Jugar a seguir el ritmo y la caminata con aplausos. 10. Hacer una línea de acuerdo a la duración de la voz del maestro. 11. Leer las bolitas y repetir un aplauso por 	<p>Canciones</p> <p>Lámina de funciones del cuerpo</p> <p>Relato</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Respetar los turnos para hablar. • Escucha a los demás. • Participa en grupo <p>INDICADORES EVALUATIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce partes importantes del cuerpo • Sabe funciones básicas del cuerpo • Sigue los movimientos de la canción • Imita posturas. • Sigue ritmos. • Reconoce tiempos y espacios.
--	---	--	--

<ul style="list-style-type: none">• Leer y representar corporalmente la duración de sucesos cotidianos desde la representación gráfica de los mismos.	cada bola memorizando la serie.		
---	---------------------------------	--	--

Cuadro 2.2

NIVEL: Primero de Básica

BLOQUE N° 2

TÍTULO: MI FAMILIA Y YO

OBJETIVO DE BLOQUE: Reconocer el vínculo familiar. Afianzar las funciones básicas matemáticas. Conocer los números del 1 al 3

EJE DEL APRENDIZAJE: Conocimiento del medio natural y social y Comprensión verbal y no verbal

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES ESCENCIALES DE EVALUACIÓN
<p>COMPONENTE DEL EJE:</p> <p>Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural</p> <ul style="list-style-type: none">• Reconocer la existencia de diferentes tipos de familias y valorar su núcleo familiar.• Descubrir su historia personal desde su nacimiento para identificarse como miembro de una familia.• Practicar normas básicas para el cuidado, higiene y seguridad personal en función de aplicarlas diariamente.• Identificar y comprender las necesidades básicas de los seres humanos, analizando su propia experiencia.• Reconocer y valorar la utilidad de	<ol style="list-style-type: none">1. Mirar láminas con diferentes tipos de familias.2. Describir cómo es su familia.3. Contar su historia personal.4. Hablar de cómo se sienten con su familia5. Hacer un dibujo de su familia6. Escribir libremente con su propio código.7. Señalar los miembros de su familia en la lámina y contar qué función desempeña en el hogar.8. Mirar una casa con las partes que la componen.9. Describir cómo es el lugar en el que viven.10. Formar oraciones sencillas con los dibujos de miembros de la familia y con objetos de la casa.11. Completar las oraciones, viendo en un gráfico	<p>Juego</p> <p>Pizarra</p> <p>Tizas</p> <p>Materiales de la escuela</p> <p>Lámina de alimentos</p>	<p>INDICADORES DE LOGRO:</p> <ul style="list-style-type: none">• Responder preguntas• Respetar los turnos para hablar.• Identificar características• Expresar sus ideas. <p>INDICADORES EVALUATIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none">• Formar preguntas• Dibujarse en la pizarra.• Cumple con su compromiso.• Explica la importancia de los alimentos y su consumo.

<p>las viviendas desde el análisis de sus características.</p>	<p>12. En una ruleta hacer el sonido del objeto o persona que aparezca.</p>		
<p>COMPONENTE DEL EJE: Relaciones lógico matemáticas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recolectar y agrupar objetos de acuerdo a sus atributos y establecer comparaciones. • Reconocer las semejanzas y diferencias entre los objetos del medio de acuerdo a sus atributos. • Identificar, estimar y comparar objetos según su peso (pesado, liviano) con unidades de medidas no convencionales. • Comparar y relacionar las nociones joven/viejo en los miembros de la familia. • Reproducir, describir y 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jugar a Capitán manda 2. Utilizar lo recolectado para agruparlos según sus características. 3. Buscar las 5 diferencias entre dos dibujos. 4. Señalar características físicas entre los amigos. 5. Identificar características físicas en un gráfico. 6. Pintar un círculo por cada palabra que exprese para formar una oración relacionada con un dibujo. 7. Nombrar y separar los sonidos de cada palabra con aplausos. 	<p>Bandera Pizarra Pistas Láminas Tizas Objetos colgados Ábaco Historia de los tres ositos Secuencias temporales móviles</p>	<p>INDICADORES DE LOGRO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responder preguntas • Respetar los turnos para hablar. • Identificar colores • Expresar sus ideas. <p>INDICADORES EVALUATIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escoger colores • Reconoce igualdades. • Ordena objetos. • Identifica cantidades • Reconoce nociones de posición. • Comprende las secuencias temporales.

<p>construir un patrón con objetos de acuerdo al color, la forma, el tamaño o la longitud.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar las nociones cerca/lejos, sobre/debajo para la ubicación de objetos. • Determinar relaciones de orden (más que y menos que) entre objetos, para establecer comparaciones. • Comparar y relacionar las nociones de tiempo antes/ahora/después en situaciones cotidianas. • Contar colecciones de objetos en el círculo del 1 al 10 en circunstancias diarias. • Identificar cantidades y asociarlas con los numerales 1, 2 y 3. • Utilizar los números ordinales 	<p>8. Seguir el patrón de las bolitas de colores y crear otros.</p> <p>9. Colocar en las figuras las imágenes con velcro cerca, lejos, sobre, debajo.</p> <p>10. Explicar las relaciones de edad en gráficos, utilizando más que y menos que.</p> <p>11. Responder a preguntas relativas a qué hicimos antes, ahora y después durante las actividades realizadas.</p> <p>12. Contar los pases de la pelota entre compañeros del uno al diez.</p> <p>13. Jugar a numerarse del uno al diez.</p> <p>14. Mirar el gráfico con pasteles de</p>		
---	--	--	--

<p>del primero al tercero en la ubicación de elementos del entorno</p>	<p>cumpleaños de 1,2 y 3 años.</p> <p>15. Jugar a numerarse utilizando los números ordinales, del primero al tercero.</p> <p>16. Indicar en gráficos, quién es el primero, segundo y tercero.</p>		
<p>COMPONENTE DEL EJE:</p> <p>Comprensión y expresión oral y escrita</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar descripciones de tipos de familias, personajes u objetos para la representación gráfica de escenas del texto. • Comprender el significado de palabras, frases y expresiones en la comunicación oral (conciencia semántica). • Describirse a sí mismo en forma oral considerando sus características físicas, articulando y pronunciando correctamente las palabras. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mirar la lámina con una escena familiar. 2. Describir la escena vista. 3. Representar gráficamente las oraciones relativas a la escena. 4. Contar su historia personal en forma gráfica y compartirla si es su deseo. 5. Contar cuál es su mejor y peor recuerdo, relativo a su familia. 6. Mirar características gráficas seleccionar las que los describen y luego contarlas a 	<p>Juego</p> <p>Pizarra</p> <p>Tizas</p> <p>Materiales de la escuela</p> <p>Lámina de alimentos</p>	<p>INDICADORES DE LOGRO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responder preguntas • Respetar los turnos para hablar. • Identificar características • Expresar sus ideas. <p>INDICADORES EVALUATIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formar preguntas • Dibujarse en la pizarra. • Cumple con su compromiso. • Explica la importancia de los alimentos y su consumo.

<ul style="list-style-type: none"> • Exponer experiencias propias, utilizando el nuevo vocabulario adquirido. • Diferenciar los sonidos de su nombre para identificar y formar nuevas palabras con esos sonidos. • Escribir con su propio código descripciones de los miembros de su familia y leerlas. 	<p>los demás.</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Relate lo que le gusta cuando está con su familia. 8. Decir nuevas palabras con los fonemas de su nombre. 9. Mirar gráficos y señalar cuáles suenan con el mismo sonido inicial. 10. Jugar a decir palabras que comiencen con el último sonido anterior. 11. Escribir a su manera el nombre. 12. Describir con su código a su familia y luego leerlas en voz alta. 		
<p>COMPONENTE DEL EJE: Comprensión y expresión artística</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresar con libertad sus vivencias familiares a través del dibujo. • Representar gráficamente diversas situaciones e imágenes 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Contar lo que hace con su familia cuando están juntos. 2. Dibujar la actividad que le agrada o le agradaría hacer con su familia. 	<p>Bandera Pizarra Pistas Láminas Tizas Objetos colgados Ábaco</p>	<p>INDICADORES DE LOGRO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responder preguntas • Respetar los turnos para hablar. • Identificar colores • Expresar sus ideas. <p>INDICADORES EVALUATIVOS:</p>

<p>de su familia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Representar con creatividad situaciones reales o imaginarias desde la utilización de las técnicas grafoplásticas. • Identificar y discriminar auditivamente sonidos que se encuentran en su entorno y diferenciarlos entre naturales y artificiales. • Demostrar imaginación en la participación de danzas, rondas, bailes, dramatizaciones y cantos de la tradición oral. • Reconocer su simetría corporal y reconocer las características propias de su cuerpo en distintos desplazamientos. 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Dibujar a la familia. 4. Describir las imágenes de varias familias en diversas situaciones. 5. Pintar con las manos a una persona de su familia. 6. Describir quién es y por qué la dibujó. 7. Escuchar los sonidos y adivinar qué sonido es y cómo se produce. 8. Jugar a la familia libremente. 9. Completar la otra parte del cuerpo humano. 	<p>Historia de los tres ositos</p> <p>Secuencias temporales móviles</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Escoger colores • Reconoce igualdades. • Ordena objetos. • Identifica cantidades • Reconoce nociones de posición. • Comprende las secuencias temporales.
---	--	---	---

Cuadro 2.3

NIVEL: Primero de Básica

BLOQUE N° 3

TÍTULO: LA NATURALEZA Y YO

EJE DEL APRENDIZAJE: Conocimiento del medio natural y social y Comprensión verbal y no verbal.

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES ESCENCIALES DE EVALUACIÓN
<p>COMPONENTE DEL EJE: Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural</p> <ul style="list-style-type: none">• Identificar los órganos de los sentidos y utilizarlos para reconocer sabores, texturas, sonidos, imágenes y olores que se encuentran en su entorno.• Reconocer los animales que viven en su entorno según sus características, cuidados y protección.• Identificar las plantas de su	<ol style="list-style-type: none">1. Contar qué alimento les gusta más.2. Describir la imagen más bonita que han visto.3. Explicar el olor más agradable que han sentido.4. Mirar la ruleta y señalar qué sentido del cuerpo corresponde a los dibujos.5. Cerrar los ojos y sentir y describir las diferentes texturas.6. Describir los animales que conocen y que han visto en su entorno.7. Describir las plantas que hay alrededor.8. Mirar en una cuadro los beneficios que	<p>Juego</p> <p>Pizarra</p> <p>Tizas</p> <p>Materiales de la escuela</p> <p>Lámina de alimentos</p>	<p>INDICADORES DE LOGRO:</p> <ul style="list-style-type: none">• Responder preguntas• Respetar los turnos para hablar.• Identificar características• Expresar sus ideas. <p>INDICADORES EVALUATIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none">• Formar preguntas• Dibujarse en la pizarra.• Cumple con su compromiso.• Explica la importancia de los alimentos y su consumo.

<p>entorno y los beneficios que de ellas se obtienen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar los cuidados que las plantas requieren para su supervivencia. • Establecer el origen de los alimentos que consumen, para distinguir los que son saludables de los que no lo son. • Colaborar con el cuidado del medioambiente mediante la utilización del material de reciclaje, el cuidado del agua y la energía. 	<p>brindan las plantas</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Mirar en un gráfico el proceso de crecimiento de las plantas. 10. Contar qué hacen para ayudar a las plantas y al cuidado del planeta. 11. Describir en qué consiste su alimentación. 12. Hablar del consumo de productos nocivos y sus consecuencias. 13. Buscar los efectos de la contaminación en el entorno. 14. Crear un plan para salvar a la Tierra y a sus recursos. 		
---	---	--	--

<p>COMPONENTE DEL EJE:</p> <p>Relaciones lógico matemáticas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer los colores secundarios entre los objetos del entorno. • Identificar los cuerpos geométricos en objetos del entorno. • Reconocer, estimar y comparar objetos según la noción de capacidad (lleno/vacío), con el uso de medidas no convencionales. • Reproducir, describir y construir patrones de objetos con base en un atributo. • Estimar y comparar nociones de tiempo (antes/después) en situaciones de la vida cotidiana. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buscar en el entorno los colores que se le pregunta. 2. Mirar una escena de la naturaleza y decir qué colores hay. 3. Pintar la escena incompleta con los colores que faltan diciendo cuál es el nombre del color. 4. Poner en los vasos tierra o piedras según se le pide, lleno o vacío. 5. Completar la imagen según el patrón establecido. 6. Recordar la clase anterior y contar los que les agradecería hacer después. 	<p>Bandera</p> <p>Pizarra</p> <p>Pistas</p> <p>Láminas</p> <p>Tizas</p> <p>Objetos colgados</p> <p>Ábaco</p> <p>Historia de los tres ositos</p> <p>Secuencias temporales</p> <p>móviles</p>	<p>INDICADORES DE LOGRO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responder preguntas • Respetar los turnos para hablar. • Identificar colores • Expresar sus ideas. <p>INDICADORES EVALUATIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escoger colores • Reconoce igualdades. • Ordena objetos. • Identifica cantidades • Reconoce nociones de posición. • Comprende las secuencias temporales.
---	--	---	--

<ul style="list-style-type: none"> • Identificar cantidades y asociarlas con los numerales 4, 5 y 6. • Utilizar los números ordinales del primero al quinto en la ubicación de elementos del entorno. 	<ol style="list-style-type: none"> Mirar los números del 1 al 6 y contarlos con el maestro. A qué animal se parecen los números 4, 5 y 6 Representar con su cuerpo o con otros elementos naturales los números. Dibujar en la pizarra los números libremente. Adivinar el número en un acto de magia. Reforzar los números ordinales del 1 al 3 Seguir con el 4to, 5to y 6to Numerarse utilizando los números ordinales. Contar en los gráficos utilizando los números ordinales. 		
<p>COMPONENTE DEL EJE: Comprensión y expresión oral y escrita</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar exposiciones relacionadas con la naturaleza, para identificar elementos explícitos del texto (animales, plantas, objetos, acciones y escenarios). • Comprender el significado de palabras, frases y expresiones 	<ol style="list-style-type: none"> Contar un cuento sobre la naturaleza. Mirar los gráficos relativos al cuento y describir los elementos que tienen. Decir los colores que hay. Hacer preguntas sobre el cuento. Hacer con los niños un nuevo final del cuento. Expresar las diferencias auditivas de varias frases. Mirar gráficos y decir su significado. 	<p>Juego Pizarra Tizas Materiales de la escuela Lámina de alimentos</p>	<p>INDICADORES DE LOGRO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responder preguntas • Respetar los turnos para hablar. • Identificar características • Expresar sus ideas. <p>INDICADORES EVALUATIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formar preguntas • Dibujarse en la pizarra. • Cumple con su compromiso. • Explica la importancia de los

<p>en la comunicación oral (conciencia semántica).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar instrucciones sobre el cuidado de los animales y las plantas para ordenar secuencias lógicas. • Escuchar exposiciones acerca de la naturaleza, para diferenciar e identificar el número de palabras que componen una cadena sonora (conciencia léxica). • Escuchar exposiciones relacionadas con la naturaleza para identificar, discriminar, suprimir, cambiar y aumentar fonemas (sonidos) al inicio, al final y al medio de las palabras (conciencia fonológica). • Distinguir diferentes sonidos que se encuentran en el 	<ol style="list-style-type: none"> 8. Decir qué palabras suenan parecido pero tienen diferente significado. 9. Diferenciar qué pasa si cambio un sonido por otro en una palabra. 10. Mirar gráficos y cambiar el significado cambiando un sonido en la palabra. 11. Observar y describir un dibujo de un perro. 12. Escuchar la historia de “El mejor amigo del hombre”. 13. Cambiar el inicio de la historia relatada. 14. Realizar los sonidos de los animales vistos en gráfico. 		<p>alimentos y su consumo.</p>
---	--	--	--------------------------------

<p>entorno en función de identificar sonidos onomatopéyicos y voces de personas conocidas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leer láminas o carteles que acompañan a las exposiciones y comprender los mensajes. • Escribir con su propio código explicaciones sobre el cuidado de la naturaleza y leerlas en clase. • Ejecutar rasgos caligráficos para utilizarlos creativamente. • Identificar y relacionar los fonemas (sonidos) que conforman su nombre con las grafías del mismo en función de reconocer su nombre escrito. 	<p>15. Cerrar los ojos y adivinar la voz de qué amigo están oyendo.</p> <p>16. Hacer la lectura de gráficos, pictogramas.</p> <p>17. Reemplazar dibujos para cambiar el significado de una oración.</p> <p>18. Hacer una representación gráfica con su propio código sobre el cuidado de la naturaleza.</p> <p>19. Hacer trazos siguiendo la dirección.</p> <p>20. Completar el dibujo siguiendo el modelo.</p> <p>21. Mirar su nombre escrito y relacionarlo con los nombres de sus amigos. Semejanzas y diferencias.</p> <p>22. Hacer su nombre escrito y decorarlo.</p>		
--	--	--	--

<p>COMPONENTE DEL EJE:</p> <p>Comprensión y expresión artística</p> <ul style="list-style-type: none"> •Expresar con libertad vivencias relacionadas con la naturaleza a través del dibujo. • Representar gráficamente distintas situaciones e imágenes de la naturaleza. • Descubrir e identificar las diversas manifestaciones artísticas (música) para conocerlas, disfrutarlas y valorarlas. • Representar creativamente situaciones reales o imaginarias desde la utilización de las técnicas grafoplásticas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Contar su experiencia con algún animalito. 2. Hacer un dibujo de su experiencia. 3. Aprender una canción de los animales. 4. Hacer un sapito saltarín utilizando papel. 5. Elaborar un perrito utilizando globos. 	<p>Bandera</p> <p>Pizarra</p> <p>Pistas</p> <p>Láminas</p> <p>Tizas</p> <p>Objetos colgados</p> <p>Ábaco</p> <p>Historia de los tres ositos</p> <p>Secuencias temporales</p> <p>móviles</p>	<p>INDICADORES DE LOGRO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responder preguntas • Respetar los turnos para hablar. • Identificar colores • Expresar sus ideas. <p>INDICADORES EVALUATIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escoger colores • Reconoce igualdades. • Ordena objetos. • Identifica cantidades • Reconoce nociones de posición. • Comprende las secuencias temporales.
---	--	---	--

Cuadro 2.4

NIVEL: Primero de Básica

BLOQUE N° 4

TÍTULO: MI COMUNIDAD Y YO

EJE DEL APRENDIZAJE: Conocimiento del medio natural y social y Comprensión verbal y no verbal.

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES ESCENCIALES DE EVALUACIÓN
<p>COMPONENTE DEL EJE:</p> <p>Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural.</p> <ul style="list-style-type: none">• Describir las características del campo y la ciudad comparándolas con el entorno en que vive.• Identificar las principales ocupaciones y profesiones, y reconocer sus beneficios.• Reconocer los medios de transporte más comunes para caracterizarlos y utilizarlos.• Identificar los elementos que se encuentran en la vía pública,	<ol style="list-style-type: none">1. Contar en dónde vive y si pertenece al campo o a la ciudad.2. Mirar los gráficos de la ciudad y del campo.3. Describir las diferencias y semejanzas entre los dos.4. Contar su experiencia en el campo.5. Relatar su experiencia y graficarla.6. Contar su experiencia en la ciudad.7. Relatar su experiencia y graficarla.8. Mirar dibujos sobre las principales profesiones.9. Explicar qué profesión les gustaría tener y cómo lo piensan lograr.10. Describir lo que cada profesional realiza.11. Dibujar y contar su experiencia con alguno de esos profesionales.12. Escuchar el cuento sobre los medios de	<p>Juego</p> <p>Pizarra</p> <p>Tizas</p> <p>Materiales de la escuela</p> <p>Lámina de alimentos</p>	<p>INDICADORES DE LOGRO:</p> <ul style="list-style-type: none">• Responder preguntas• Respetar los turnos para hablar.• Identificar características• Expresar sus ideas. <p>INDICADORES EVALUATIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none">• Formar preguntas• Dibujarse en la pizarra.• Cumple con su compromiso.• Explica la importancia de los alimentos y su consumo.

<p>asociarlos con su utilidad y asumir responsabilidades.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer y valorar los medios de comunicación para adoptar actitudes positivas para su uso. • Relacionar el avance de la tecnología en las actividades diarias. • Identificar los servicios públicos y reconocer su importancia dentro del entorno en que vive. • Conocer los diversos lugares con valor patrimonial que se encuentran en su comunidad para valorarlos, protegerlos y cuidarlos. 	<p>transporte.</p> <ol style="list-style-type: none"> 13. Buscar en una escena los medios de transporte y señales de tránsito. 14. Relatar su experiencia con los medios de transporte. 15. Dibujar el medio de transporte que más le gusta y explicarlo. 16. Hacer un carrito con cajas de fósforos. 17. Utilizar una computadora de juguete para familiarizarse con la tecnología. 18. Explicar para qué sirve la tecnología. <ol style="list-style-type: none"> 19. Leer los dibujos de señales de tránsito. 20. Jugar a los carritos, peatones y las señales de tránsito. <ol style="list-style-type: none"> 21. Mirar el dibujo de la Catedral de la ciudad y contar su experiencia. 22. Describir si conocen algún lugar importante de la ciudad. 		
--	---	--	--

<p>COMPONENTE DEL EJE:</p> <p>Relaciones lógico matemáticas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar los colores blanco, negro y café entre los objetos del entorno. • Reconocer y clasificar las figuras geométricas en objetos del entorno. • Discriminar temperaturas entre objetos del entorno (frío/caliente). • Reproducir, describir y construir patrones con cuerpos geométricos. • Identificar la lateralidad en los demás. • Estimar, comparar y relacionar actividades con las nociones de tiempo ayer, hoy, mañana, tarde y noche. • Usar el calendario para contar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aprender a jugar a las damas en un tablero con imanes. 2. Pintar una vaca con colores blanco, negro y café. 3. Buscar alrededor los colores blanco, negro y café. 4. Buscar en el entorno figuras geométricas. 5. Formar un objeto con figuras geométricas. 6. Hacer un rompecabezas de figuras geométricas. 7. Describir cuándo sienten frío y cuando sienten calor. 8. Buscar algo caliente y algo frío en su entorno. 9. Seguir el patrón con las figuras geométricas. 10. Señalar con una cinta la mano derecha. 11. Cantar la canción izquierda- derecha. 12. Colocarse atrás de una amigo y señalar las partes que se le pida mano, pie, brazo, etc. derecho o izquierdo. 13. Mirar las figuras humanas y señalar su lado derecho. 14. Colocarse frente a un amigo y señalar partes del cuerpo de la derecha o izquierda del amigo. 	<p>Bandera</p> <p>Pizarra</p> <p>Pistas</p> <p>Láminas</p> <p>Tizas</p> <p>Objetos colgados</p> <p>Ábaco</p> <p>Historia de los tres ositos</p> <p>Secuencias temporales</p> <p>móviles</p>	<p>INDICADORES DE LOGRO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responder preguntas • Respetar los turnos para hablar. • Identificar colores • Expresar sus ideas. <p>INDICADORES EVALUATIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escoger colores • Reconoce igualdades. • Ordena objetos. • Identifica cantidades • Reconoce nociones de posición. • Comprende las secuencias temporales.
--	---	---	--

<p>y nombrar los días de la semana y los meses del año.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar cantidades y asociarlas con los numerales 8, 9 y 0. • Reconocer las monedas de 1, 5 y 10 centavos en situaciones lúdicas. 	<ol style="list-style-type: none"> 15. Escuchar una historia. 16. Mirar escenas de la historia y ordenarla en secuencia temporal. 17. El calendario se utilizará a diario para que coloquen el día, número y año rotando la participación. 18. Hacer un tren de los días de la semana. 19. Colocar los meses del año y relacionarlos con un gráfico. 20. Jugar a los meses del año en el avioncito. 21. Contar conjuntos de 8, 9 y 0 elementos. 22. Formar grupos de amigos según el número que se les pida. 23. Mirar los dibujos de las monedas de 1, 5 y 10 centavos. 24. Unir con el número que corresponde a la moneda. 25. Contar su experiencia con el dinero. 26. Qué han comprado con el dinero. 27. Jugar a hacer compras con monedas hechas por ellos en papel. 		
<p>COMPONENTE DEL EJE: Comprensión y expresión oral y escrita</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mirar dibujos y señalar al frente el dibujo que representa algo similar. 2. Relatar un cuento y hacer preguntas sobre el mismo. 3. Seguir la secuencia del cuento y armarlo según se contó la historia. 	<p>Juego Pizarra Tizas Materiales de la escuela Lámina de alimentos</p>	<p>INDICADORES DE LOGRO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responder preguntas • Respetar los turnos para hablar. • Identificar características • Expresar sus ideas. <p>INDICADORES EVALUATIVOS:</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Participar en narraciones orales de cuentos, experiencias y anécdotas, teniendo en cuenta la coherencia en el discurso. • Participar en exposiciones orales compartiendo sus vivencias. • Leer imágenes de narraciones de cuentos y ordenar la información siguiendo una secuencia lógica. • Participar en la producción de textos colectivos de instrucciones sencillas, siguiendo el proceso de escritura y con la ayuda del docente. • Escribir con su propio código narraciones del entorno en que vive con un propósito comunicativo, y leerlas en clase. • Ejecutar rasgos caligráficos 	<ol style="list-style-type: none"> 7. Hacer un cuento corto en grupos y dramatizarlo. 8. Formar una historia escrita y gráfica entre todos, utilizando las ideas de todos. 9. Escribir con su código lo que más le gustó de la clase y leerlo a los demás. 10. Completar el camino siguiendo los trazos. 11. Escribir con su código el nombre en todos sus trabajos. 		
--	---	--	--

<p>para utilizarlos creativamente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escribir su nombre para identificar sus trabajos. 			
<p>COMPONENTE DEL EJE:</p> <p>Comprensión y expresión artística</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresar con libertad vivencias relacionadas con su comunidad a través del dibujo. • Representar gráficamente diversas situaciones e imágenes de su comunidad. • Descubrir e identificar las distintas manifestaciones artísticas (teatro) para conocerlas, disfrutarlas y valorarlas. • Representar creativamente situaciones reales o imaginarias desde la utilización de las técnicas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Contar la canción Por eso te quiero Cuenca. 2. Relatar sus historias en la calle de la ciudad. 3. Cuál ha sido su mejor y peor experiencia andando en la calle. 4. Hacer un dramatizado de sus experiencias de la calle. 5. Hacer un collage utilizando recortes de revistas para representar la comunidad en la que viven. 6. Escuchar sonidos del cuerpo y adivinar cómo se produce. 7. Hacer sonidos con el cuerpo. 8. Tocar instrumentos musicales. 9. Reconocer los sonidos graves o agudos de un instrumento. 10. Hacer un baile siguiendo el ritmo musical. 	<p>Bandera</p> <p>Pizarra</p> <p>Pistas</p> <p>Láminas</p> <p>Tizas</p> <p>Objetos colgados</p> <p>Ábaco</p> <p>Historia de los tres ositos</p> <p>Secuencias temporales</p> <p>móviles</p>	<p>INDICADORES DE LOGRO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responder preguntas • Respetar los turnos para hablar. • Identificar colores • Expresar sus ideas. <p>INDICADORES EVALUATIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escoger colores • Reconoce igualdades. • Ordena objetos. • Identifica cantidades • Reconoce nociones de posición. • Comprende las secuencias temporales. • Mantiene el equilibrio.

<p>grafoplásticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imitar y crear series rítmicas preestablecidas con diferentes movimientos corporales. • Producir sonidos con su propio cuerpo, con objetos o con instrumentos musicales. • Distinguir los sonidos por su altura (graves o agudos) tanto en el entorno como en los instrumentos musicales, desde la observación, identificación y descripción de los sonidos emitidos por diferentes fuentes. • Demostrar imaginación en la participación de danzas, rondas, bailes, dramatizaciones y cantos de la tradición oral. <p>COMPONENTE DEL EJE: Expresión corporal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Controlar los componentes básicos 			
---	--	--	--

<p>del equilibrio corporal: posición erguida, apoyos y desplazamientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dominar los desplazamientos en inestabilidad/equilibrio. • Realizar movimientos corporales con diversos elementos del entorno. • Comprobar distintas velocidades alcanzadas por el propio cuerpo en función de las diferentes posturas durante un desplazamiento. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jugar a no pisar a la culebrita con la soga. 2. Saltar diferentes alturas sobre la cuerda 3. Hacer equilibrio sobre una línea pintada en el piso. 4. Jugar al espejo siguiendo las posturas que hace el compañero. 5. Jugar al avioncito. 6. Hacer el juego de un, dos, tres alto. 7. Seguir la orden, caminando lento, rápido, suave, duro. 		
---	---	--	--

Cuadro 2.5

NIVEL: Primero de Básica

BLOQUE N° 5

TÍTULO: MI PAÍS Y YO

EJE DEL APRENDIZAJE: Conocimiento del medio natural y social y Comprensión verbal y no verbal.

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES ESCENCIALES DE EVALUACIÓN
<p>COMPONENTE DEL EJE: Descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural</p> <ul style="list-style-type: none">• Identificar las características de su entorno y compararlas con otros espacios geográficos del país, describiendo sus semejanzas y diferencias.• Conocer y valorar las tradiciones y costumbres para identificarse como miembro de una comunidad.• Conocer los símbolos patrios para valorarlos y respetarlos.	<ol style="list-style-type: none">1. Mirar un gráfico de una ciudad de la sierra para que describan sus características.2. Observar un dibujo de la costa y describir sus características.3. Hacer un cuadro de semejanzas y diferencias entre los dos paisajes.4. Jugar al trompo.5. Explicar los juegos tradicionales de la ciudad.6. Mirar la bandera de la escuelita,7. Explicar qué representan los colores de la bandera.8. Mirar el escudo de la bandera y explicar su representación.9. Pintar la bandera del Ecuador.	<p>Juego Pizarra Tizas Materiales de la escuela Lámina de alimentos</p>	<p>INDICADORES DE LOGRO:</p> <ul style="list-style-type: none">• Responder preguntas• Respetar los turnos para hablar.• Identificar características• Expresar sus ideas. <p>INDICADORES EVALUATIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none">• Formar preguntas• Dibujarse en la pizarra.• Cumple con su compromiso.• Explica la importancia de los alimentos y su consumo.

<p>COMPONENTE DEL EJE:</p> <p>Relaciones lógico matemáticas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer, describir y construir patrones con colecciones de objetos, siluetas, figuras, cuerpos geométricos o cantidades indicadas. • Identificar la derecha y la izquierda en la ubicación de los objetos del entorno. • Establecer la relación más que y menos que entre colecciones de objetos a través de la identificación de números y cantidades. • Recolectar y representar información del entorno en pictogramas. • Identificar cantidades y asociarlas con el numeral 10. • Realizar combinaciones de 10 en el uso de la adición y sustracción. • Leer y escribir en forma ascendente 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconocer el dibujo de la silueta. 2. Reconocer la silueta del número. 3. Poner la x a la derecha de los objetos. 4. Pintar el lado izquierdo de los dibujos. 5. Hacer grupos de piedritas, seguir órdenes de formar un grupo con más o menos piedras que otro grupo. 6. Dibujar una pelota, luego dos más que, luego una menos que... 7. Mirar un dibujo con animales, luego contar y pegar clasificando los animales para formar un pictograma. 8. Hacer un pictograma con las cosas que hay en el entorno. 9. Jugar a formar grupos según el número que se diga. 10. Contar las figuras y hacer la sustracción del número de figuras que se le pida. 11. Dibujar un número de manzanas y hacer que aumente la cantidad que se le pida, volver a contar todas las manzanas. 	<p>Bandera</p> <p>Pizarra</p> <p>Pistas</p> <p>Láminas</p> <p>Tizas</p> <p>Objetos colgados</p> <p>Ábaco</p> <p>Historia de los tres ositos</p> <p>Secuencias temporales</p> <p>móviles</p>	<p>INDICADORES DE LOGRO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responder preguntas • Respetar los turnos para hablar. • Identificar colores • Expresar sus ideas. <p>INDICADORES EVALUATIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escoger colores • Reconoce igualdades. • Ordena objetos. • Identifica cantidades • Reconoce nociones de posición. • Comprende las secuencias temporales.
---	--	---	--

y descendente en el círculo del 1 al 10.	12. Contar objetos del 1 al 10. 13. Leer los números del 1 al 10, luego en forma descendente.		
<p>COMPONENTE DEL EJE:</p> <p>Comprensión y expresión oral y escrita</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar narraciones sobre leyendas y tradiciones del Ecuador para reconocer la situación de comunicación (quién emite, a quién y a qué se refiere). • Comprender el significado de palabras, frases y expresiones en la comunicación oral (conciencia semántica). • Escuchar descripciones acerca de los lugares turísticos del Ecuador, para diferenciar e identificar el número de palabras que componen una cadena sonora (conciencia léxica). • Escuchar instrucciones sobre cómo ser un buen ciudadano y ciudadana para identificar, discriminar, suprimir, cambiar y aumentar fonemas (sonidos) al inicio, al final y en el medio de las palabras (conciencia fonológica). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Contar y mirar la leyenda cuencana de la piedra encantada. 2. Hacer preguntas sobre la leyenda y lo que entendieron de la leyenda. 3. Mirar dibujos con nuevas palabras. 4. Mirar un video de la ciudad de Guayaquil, luego contar lo que más les gustó y sus propias experiencias de conocer esta ciudad. 5. Mirar gráficos de una playa, de la sierra, del oriente. 6. Describir las características y diferencias. 7. Dar normas de comportamiento positivo. 8. Mirar en gráficos las diferencias entre comportamientos y las consecuencias. 	<p>Juego</p> <p>Pizarra</p> <p>Tizas</p> <p>Materiales de la escuela</p> <p>Lámina de alimentos</p>	<p>INDICADORES DE LOGRO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responder preguntas • Respetar los turnos para hablar. • Identificar características • Expresar sus ideas. <p>INDICADORES EVALUATIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formar preguntas • Dibujarse en la pizarra. • Cumple con su compromiso. • Explica la importancia de los alimentos y su consumo.

<ul style="list-style-type: none"> • Construir textos orales mediante la observación de imágenes y narrarlos. • Escuchar y comprender textos de la tradición oral para conocerlos, valorarlos y apreciar la sabiduría popular. • Leer imágenes del Ecuador adecuadas con su edad para fomentar el autorreconocimiento como parte de su país. • Participar en la producción de textos colectivos cortos de temas relacionados con su país, siguiendo el proceso de escritura, y leerlos con la ayuda del docente. • Escribir con su propio código textos sobre temas vinculados con su país, con un propósito comunicativo, y leerlos en clase. • Ejecutar rasgos caligráficos para utilizarlos creativamente. 	<ol style="list-style-type: none"> 9. Decir los refranes más conocidos y que los niños digan los que ellos conocen. 10. Describir lo que significan algunos refranes. 11. Leer las frases sobre el Ecuador y sus paisajes. 12. Hacer un escrito – gráfico entre todos sobre el Ecuador. 13. Hacer un escrito con su propio código sobre el Ecuador y leerlo. 14. Hacer un escudo del Ecuador siguiendo los trazos. 		
<p>COMPONENTE DEL EJE:</p> <p>Comprensión y expresión artística</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresar con libertad vivencias relacionadas con su país a través del dibujo. • Representar gráficamente diversas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Contar su experiencia de partes del Ecuador que conoce. 2. Explicar qué parte del país le gustaría conocer. 3. Dibujar lo que le gustaría conocer del Ecuador. 	<p>Bandera</p> <p>Pizarra</p> <p>Pistas</p> <p>Láminas</p> <p>Tizas</p> <p>Objetos</p>	<p>INDICADORES DE LOGRO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responder preguntas • Respetar los turnos para hablar. • Identificar colores • Expresar sus ideas.

<p>situaciones e imágenes de su país.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descubrir e identificar las distintas manifestaciones artísticas (danza) para conocerlas, disfrutarlas y valorarlas. • Representar con creatividad situaciones reales o imaginarias desde la utilización de las técnicas grafoplásticas. • Distinguir los sonidos por su duración (largos y breves) tanto en el entorno como en los instrumentos musicales, desde la observación, identificación y descripción de los sonidos emitidos por diferentes fuentes. • Manipular diferentes instrumentos musicales para identificar sus sonidos. • Experimentar con independencia y realizar de manera artesanal 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Completar el dibujo de la playa. 5. Hacer un baile de San Juanito entre los asistentes. 6. Jugar al juego tradicional de la rueda entre los compañeros. 7. Hacer el juego de alargar las palabras al decir las. 8. Aprender un trabalenguas corto. 9. Cantar y aprender la canción Vasija de barro. 10. Acompañar la canción con instrumentos musicales o corporales. 11. Hacer maracas con botellas plásticas y piedritas para hacer música. 	<p>colgados</p> <p>Ábaco</p> <p>Historia de los tres ositos</p> <p>Secuencias temporales</p> <p>móviles</p>	<p>INDICADORES EVALUATIVOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escoger colores • Reconoce igualdades. • Ordena objetos. • Identifica cantidades • Reconoce nociones de posición. • Comprende las secuencias temporales.
--	---	---	--

<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer las nociones básicas de orden espacial: primero/último; principio/final; segundo/siguiente; anterior/posterior/medio. 	<p>10. Preguntar durante la ejecución de los juegos quién es primero, último, el lugar posterior o medio, cuál fue el juego anterior, etc.</p>		
---	--	--	--

Cuadro 2.6

2.6.2 Segundo Año de Educación Básica

2.6.2.1 Mapa de conocimientos de Lengua

En el segundo año de educación básica los bloques son:

En Lengua y Literatura: Conversación, Narración, Descripción, Instrucción, Exposición y Argumentación.

Los ejes son: Escuchar, Hablar, Proceso para leer (Prelectura, Lectura y Poslectura), Procesos para el escribir (Adquisición del código alfabético)

2.6.2.2 Mapa de conocimientos de Literatura

Bloques: Cuentos de hadas, Juegos del lenguaje (adivinanzas, trabalenguas, retahílas, nanas, rondas), Cuentos maravillosos.

Los ejes son: Narrativa y Poesía.

NIVEL: Segundo de Básica

BLOQUE N° 1

CONVERSACIÓN

OBJETIVO DE BLOQUE: Comprender y producir descripciones orales de animales y objetos desde los procesos y objetivos comunicativos específicos, para conseguir la adquisición del código alfabético y el aprendizaje de la Lengua.

Comprender y disfrutar de fábulas, juegos de lenguaje y narraciones variadas adecuadas con la literatura.

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES ESCENCIALES DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none">• Escuchar: Comprender conversaciones sobre experiencias personales desde el análisis del propósito comunicativo, la formulación de opiniones y comentarios relacionados con el tema.• Hablar: Comunicar eficazmente sus ideas y experiencias utilizando una correcta articulación de los sonidos y fluidez al hablar.• Leer: Identificar elementos explícitos y vocabulario	<ol style="list-style-type: none">1. Leer un cuento sin palabras y conversar con los compañeros sobre el mismo.2. Colocar los números del 1 al 3 según la secuencia de la historia.3. Hacer una oración sobre un dibujo, pintando los círculos por cada palabra dicha.4. Compartir sus propias experiencias con los compañeros.5. Escribir con su propio código la experiencia que contó.6. Observar dibujos y expresar lo que puedo hacer con la mano.7. Formular oraciones con los dibujos. Pintar un círculo por cada palabra pronunciada.8. Pronunciar el primero sonido del dibujo muestra (mano), luego señalar los dibujos que inician con el mismo sonido.9. Decir palabras que comiencen con las sílabas ma, me, mi, mo, mu.10. Poner una x en el casillero que	Láminas de cuentos. Dibujos con casillas para marcar. Hojas de trabajo. Lámina de la mano. Gráficos varios. Dibujos para formar oraciones. Pinturas.	<ol style="list-style-type: none">1. Dice el nombre del dibujo de cada fila y colorea un casillero por cada sonido2. Nombra los sonidos que tienen en común las palabras que representan los dibujos de cada fila.3. Dice el sonido señalado del nombre del dibujo y encierra las palabras que comiencen con él.

<p>nuevo en textos narrativos, en función de distinguir información y relacionarla con sus saberes previos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escribir: Planificar textos colectivos a partir de situaciones comunicativas y dictarles al docente, Participar de la revisión y reescribirlos. • Texto: Reflexionar sobre la Lengua a partir de la conciencia semántica, léxica, sintáctica y fonológica de las palabras mano, dedo, uña y pie. 	<p>corresponde al sonido /m/ según el gráfico.</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. Decir el segundo fonema del dibujo (mano) 12. Mirar una escena y señalar los dibujos que comienzan con la letra /a/. 13. Decir palabras que terminan con la letra /a/. 14. Pintar en el casillero que corresponde al sonido /a/ según el gráfico. 15. Encerrar dibujos que tengan doble /a/ 16. Decir el tercer sonido del gráfico (mano) 17. Señalar los dibujos que comienzan con el sonido /n/ 18. Observar el dibujo, decir una oración y colorear un círculo por cada palabra dicha. 19. Colorear la casilla que corresponde al sonido /n/ en la palabra que nombra el dibujo. 20. Decir los nombres de los dibujos eliminando el sonido /n/ y pensar en su significado. 21. Decir el cuarto sonido del gráfico (mano) 22. Observar la escena y nombrar los dibujos que comienzan con el sonido /o/. 23. Colorear la casilla que corresponde al sonido /o/ en las palabras de los dibujos. 24. Decir las palabras que resultan luego de cambiar el primer sonido del dibujo /a/ por el sonido /o/. 25. Observar los dibujos (dedo), decir 	<p>Tizas.</p> <p>Lámina gráfica de dedo.</p> <p>Lámina gráfica de uña.</p> <p>Lámina gráfica de pie.</p> <p>Cuento de la familia uña.</p>	
---	---	---	--

	<p>oraciones y pintar un círculo por cada palabra dicha.</p> <p>26. Decir el primer y tercer sonido de la palabra dedo.</p> <p>27. Encerrar los dibujos cuyas palabras inician con el sonido /d/.</p> <p>28. Decir los dos sonidos iniciales de las palabras que nombran los dibujos. /da//de//di//do/ /du/</p> <p>29. Colorear la casilla que corresponde al sonido /d/ en las palabras que nombran los dibujos.</p> <p>30. Decir el segundo sonido de la palabra (dedo).</p> <p>31. Observar la escena y nombrar los dibujos que comiencen con el sonido /e/.</p> <p>32. Dibujar una x en las casillas que corresponden al sonido /e/ el nombre de cada dibujo.</p> <p>33. Observar el dibujo y expresar todo lo que sabe de la uña.</p> <p>34. Observar los dibujos y formular una oración. Pintar un círculo por cada palabra dicha.</p> <p>35. Decir el primer sonido de la palabra que nombra el dibujo. (uña)</p> <p>36. Observar la escena y nombrar los dibujos que comiencen con el sonido /u/.</p> <p>37. Dibujar una x en la casilla que corresponde al sonido /u/ en el nombre de cada dibujo.</p>		
--	---	--	--

	<p>38. Decir el segundo sonido de la palabra uña.</p> <p>39. Encerrar los dibujos cuyos nombres contienen el sonido /ñ/.</p> <p>40. Uno con una línea los nombres de los dibujos cuyos significados cambian al sustituir el sonido /ñ/ por otro sonido.</p> <p>41. Poner una x en la casilla que corresponde al sonido /ñ/ en cada palabra que nombra el dibujo.</p> <p>42. Observar el dibujo de un pie y expresar todo lo que sé.</p> <p>43. Observar los dibujos y formular oraciones. Pintar un círculo por cada palabra dicha.</p> <p>44. Decir el primer sonido de la palabra pie.</p> <p>45. Encerrar los dibujos cuyos nombres comienzan por el sonido /p/.</p> <p>46. Encerrar los dibujos de cada columna cuyos nombres tienen los dos primeros sonidos iguales al modelo.</p> <p>47. Poner una x en la casilla que corresponde al sonido /p/ en el nombre de cada dibujo.</p> <p>48. Decir el segundo sonido de la palabra pie.</p> <p>49. Observar la escena y nombrar los dibujos que comienzan con el fonema /i/.</p> <p>50. Encerrar las palabras que comienzan con el mismo sonido que el dibujo modelo.</p> <p>51. Dibujar una x en la casilla que corresponde al sonido /i/ en el nombre del dibujo.</p> <p>52. Cambiar el último sonido de las palabras</p>		
--	--	--	--

	<p>que nombran los dibujos por el sonido /i/ y digo la palabra que resulta.</p> <p>53. Pronunciar el primer sonido de los dibujos. Después decir juntos esos sonidos y descubrir una nueva palabra.</p> <p>54. Leer los gráficos del cuento Los familia uña.</p> <p>55. Crear un cuento en base a gráficos. Anotar con sus propios códigos las ideas para el cuento.</p> <p>56. Leer su cuento a los compañeros.</p>		
--	--	--	--

Cuadro 2.7

NIVEL: Segundo de Básica

BLOQUE N° 2 DESCRIPCIÓN

OBJETIVO DE BLOQUE: Comprender y producir descripciones orales de animales y objetos desde los procesos y objetivos comunicativos específicos, para conseguir la adquisición del código alfabético y el aprendizaje de la Lengua.

Comprender y disfrutar de fábulas, juegos de lenguaje y narraciones variadas adecuadas con la literatura.

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES ESCENCIALES DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none">• Escuchar: Escuchar y observar descripciones en función de identificar características físicas de objetos y animales.• Hablar: Describir en forma oral las características físicas de diferentes objetos, alimentos y animales con el uso adecuado y pertinente del vocabulario, correcta articulación y fluidez al hablar.• Leer: Comprender	<ol style="list-style-type: none">1. Mirar la lámina del cuento y describir lo que está viendo2. Observar el dibujo, decir una oración y marco con una x tantos círculos como palabras hay en la oración.3. Observar el gráfico de la historia, elegir las características que le corresponden y formular una oración con cada característica que describa al personaje.4. Escuchar y mirar atentamente la descripción de un animal y adivinar.5. Observar como se escribe la palabra (mano).6. Escribir las palabras representadas por los dibujos.7. Señalar la letra con la que empieza las palabras del dibujo.8. Tachar el círculo que corresponde al nombre del dibujo.9. Decir las palabras que nombran las partes del cuerpo señaladas. Escribir en las	Láminas de cuentos. Dibujos con casillas para marcar. Dibujos de animales. Gráficos. Hojas de trabajo. Lámina de la mano, escrita. Gráficos varios. Dibujos para	<ol style="list-style-type: none">1. Escribe las oraciones, reemplazando los dibujos por palabras.2. Escribe los nombres de los dibujos.3. Completa las palabras poniendo las letras “ñ” y “d” donde correspondan.4. Dice los nombres de los dibujos de cada fila y escribe los sonidos iniciales en los círculos. Descubre una nueva palabra.

<p>descripciones escritas desde las características específicas de este tipo del texto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escribir: Escribir descripciones sobre sus propios objetos, mascotas y alimentos con la estructura de oraciones y el vocabulario específico. • Texto: Utilizar adecuadamente el código alfabético en la escritura de listas de palabras y oraciones en situaciones reales de uso. 	<p>casillas las letras de los sonidos que conozco. Pongo una bolita en las casillas de las letras que todavía no conozco.</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. Ordenar las letras y descubrir las palabras. Y escribirlas. 11. Observar cómo se escribe la palabra (dedo), 12. Escribir las palabras representadas por los dibujos. 13. Señalar la letra con la que empieza la palabra del dibujo. 14. Tachar el círculo que corresponde al del nombre del dibujo. 15. Decir las palabras que nombran las partes del cuerpo señaladas. Escribir en las casillas las letras de los sonidos que conozco. Pongo una bolita en las casillas de las letras que todavía no conozco. 16. Ordenar las letras y descubrir las palabras. Escribirlas. 17. Observar cómo se escribe la palabra (uña), 18. Escribir las palabras representadas por los dibujos. 19. Señalar la letra con la que empieza la palabra del dibujo. 20. Tachar el círculo que corresponde al del nombre del dibujo. 21. Decir las palabras que nombran las partes del cuerpo señaladas. Escribir en las casillas las letras de los sonidos que conozco. Pongo una bolita en las casillas 	<p>formar oraciones.</p> <p>Partes del cuerpo.</p> <p>Pinturas.</p> <p>Lápiz</p> <p>Tizas.</p> <p>Lámina gráfica y escrita de dedo.</p> <p>Lámina gráfica y escrita de uña.</p> <p>Lámina gráfica y escrita de pie.</p> <p>Cuento de la familia uña.</p> <p>Letras desordenadas.</p> <p>Formas de cara.</p> <p>Crucigrama.</p>	
--	---	--	--

	<p>de las letras que todavía no conozco.</p> <p>22. Ordenar las letras y descubrir las palabras. Escribirlas.</p> <p>23. Observar cómo se escribe la palabra (pie),</p> <p>24. Escribir las palabras representadas por los dibujos.</p> <p>25. Señalar la letra con la que empieza la palabra del dibujo.</p> <p>26. Tachar el círculo que corresponde al del nombre del dibujo.</p> <p>27. Decir las palabras que nombran las partes del cuerpo señaladas. Escribir en las casillas las letras de los sonidos que conozco. Pongo una bolita en las casillas de las letras que todavía no conozco.</p> <p>28. Ordenar las letras y descubrir las palabras. Escribirlas.</p> <p>29. Seguir con su dedo el recorrido que debe hacer para escribir las letras. (mano, dedo, uña, pie).</p> <p>30. Completar la fila con los nombres de los dibujos. Seguir las direcciones del modelo.</p> <p>31. Escribir las palabras que nombran los dibujos.</p> <p>32. Escribir una oración sobre el gráfico.</p> <p>33. Dibujar su cara en una hoja.</p> <p>34. Elegir las formas que corresponden a las partes de su cara. Averiguar las palabras que nombran estas características.</p> <p>35. Escribir los símbolos que representan las</p>		
--	---	--	--

	<p>partes que escogió. Leer en voz alta los símbolos que escribió</p> <p>36. Escuchar el poema. Luego leerlo con la ayuda de mi maestra.</p> <p>37. Señalar las palabras que ya puede leer.</p> <p>38. Resolver un crucigrama.</p>		
--	--	--	--

Cuadro 2.8

NIVEL: Segundo de Básica

BLOQUE N° 3 **NARRACIÓN**

OBJETIVO DE BLOQUE: Comprender y producir descripciones orales de animales y objetos desde los procesos y objetivos comunicativos específicos, para conseguir la adquisición del código alfabético y el aprendizaje de la Lengua.

Comprender y disfrutar de fábulas, juegos de lenguaje y narraciones variadas adecuadas con la literatura.

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES ESCENCIALES DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none">• Escuchar: Identificar auditivamente información relevante, elementos explícitos y secuencia temporal de diversas narraciones relacionándolas con sus propias experiencias.• Hablar: Narrar y re-narrar historias en forma clara, teniendo en cuenta el qué, para qué, a quién y cómo hablar.• Leer: Comprender narraciones escritas	<ol style="list-style-type: none">1. Jugar al Lobito.2. Mirar las láminas y escuchar el cuento.3. Decir una oración sobre una escena de la historia. Colorear un círculo por cada palabra dicha.4. Narrar la historia a sus amigos utilizando sus anotaciones.5. Observar los dibujos y expresar todo lo que sabe.6. Observar los dibujos y formular oraciones sobre cada uno. Pintar un círculo por cada palabra dicha.7. Decir el primer sonido de la palabra (lobo).8. Mirar los dibujos y señalar los que comienzan con la letra /l/.9. Unir con una línea los dibujos que tienen los dos sonidos iniciales iguales.10. Pintar en el casillero que corresponde al sonido /l/ según el gráfico.11. Decir el tercer sonido de la palabra (lobo).	<p>Juego</p> <p>Láminas de cuentos.</p> <p>Dibujos con casillas para marcar.</p> <p>Hojas de trabajo.</p> <p>Lámina de e l lobo.</p> <p>Gráficos varios.</p> <p>Dibujos para formar oraciones.</p>	<ol style="list-style-type: none">1. Dice los sonidos que tienen en común los dibujos en cada fila.2. Dice el sonido marcando en el nombre del dibujo y encierra los gráficos cuyas palabras comienzan con ese fonema.

<p>identificando elementos implícitos y explícitos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escribir: Planificar narraciones colectivas a partir de imágenes, dictarlas al profesor, participar en revisión y reescribirlas. • Texto: Reflexionar sobre la Lengua a partir de la conciencia semántica, léxica y fonológica de las palabras lobo, ratón y jirafa. 	<ol style="list-style-type: none"> Mirar los dibujos y señalar los que comienzan con la letra /b/. Nombrar los dibujos de las filas. Señalar el dibujo que no corresponde y explicar por qué. Unir con una línea los dibujos que tienen los dos sonidos iniciales iguales. Pintar en el casillero que corresponde al sonido /b/ según el gráfico. Observar la escena, nombrar todos los detalles y formular una oración. Pintar un círculo por cada palabra dicha. Decir el primer sonido de la palabra que nombra el dibujo (ratón). Encerrar los dibujos cuyos nombres inician con el sonido /r/ fuerte. Encerrar el dibujo que no corresponde a la serie y digo por qué. Dibujar una x en la casilla que corresponde al sonido /r/ fuerte de cada palabra. Decir los nombres de los dibujos eliminando el primer sonido. Decir el tercer sonido de la palabra que nombra el dibujo (ratón). Encerrar los dibujos cuyos nombres inician con el sonido /t/. Encerrar los dibujos que riman en cada columna. Dibujar una x en la casilla que corresponde al sonido /t/ de cada palabra. 	<p>Pinturas. Tizas. Lámina gráfica del ratón. Lámina gráfica de la jirafa. Títeres</p>	
---	---	--	--

	<p>26. Decir los nombres de los dibujos eliminando el primer sonido.</p> <p>27. Observar los dibujos y expresar todo lo que se de la jirafa.</p> <p>28. Observar los dibujos y formular oraciones. Pintar un círculo por cada palabra dicha.</p> <p>29. Decir el primer sonido de la palabra que nombra el dibujo (jirafa).</p> <p>30. Encerrar los dibujos cuyos nombres inician con el sonido /j/.</p> <p>31. Encerrar los dibujos que riman en cada columna.</p> <p>32. Decir los dos sonidos iniciales de los nombres de los dibujos de la fila.</p> <p>33. Dibujar una x en la casilla que corresponde al sonido /j/ de cada palabra.</p> <p>34. Decir el tercer sonido de la palabra que nombra el dibujo. (jirafa).</p> <p>35. Encerrar los dibujos cuyos nombres tienen en el sonido /r/ suave.</p> <p>36. Nombrar los dibujos de la fila. Encontrar la diferencia entre /r/ suave y /r/ fuerte.</p> <p>37. Encerrar los dibujos cuyos nombres tienen el sonido /r/ suave.</p> <p>38. Dibujar una x en la casilla que corresponde al sonido /r/suave en el nombre del dibujo.</p> <p>39. Decir el quinto sonido de la palabra que nombra el dibujo. (jirafa).</p> <p>40. Encerrar los dibujos cuyos nombres</p>		
--	---	--	--

	<p>inician con el sonido /f/.</p> <p>41. Unir con una línea los dibujos de una columna con los de la otra columna que tienen iguales los dos sonidos iniciales.</p> <p>42. Dibujar una x en la casilla que corresponde al sonido /f/ en el nombre del dibujo.</p> <p>43. Contar un cuento “Ratón corazón león” y describir lo que escucharon.</p> <p>44. Dramatizar el cuento con títeres.</p> <p>45. Encerrar la escena que representa la razón principal del cuento.</p> <p>46. Crear su cuento con sus propios códigos con las partes que corresponden.</p> <p>47. Leer su cuento a todos los compañeros.</p>		
--	--	--	--

Cuadro 2.9

NIVEL: Segundo de Básica

BLOQUE N° 4

EXPOSICIÓN

OBJETIVO DE BLOQUE: Comprender y producir descripciones orales de animales y objetos desde los procesos y objetivos comunicativos específicos, para conseguir la adquisición del código alfabético y el aprendizaje de la Lengua.

Comprender y disfrutar de fábulas, juegos de lenguaje y narraciones variadas adecuadas con la literatura.

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES ESCENCIALES DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none">• Escuchar: exposiciones orales sobre temas de animales en función de extraer información relevante.• Hablar: exponer con claridad textos orales expositivos utilizando esquemas gráficos y otros tipos de recursos.• Leer: comprender textos expositivos escritos sobre animales y extraer información relevante en esquemas.	<ol style="list-style-type: none">1. Contar el cuento Juan y el lobo.2. Ordenar del 1 al 4 las escenas del cuento. Después relatar la historia en el orden en que sucedió.3. Dibujar un nuevo final y lo exponer a sus compañeros.4. Observar cómo se escribe la palabra (ratón).5. Escribir las palabras representadas por los dibujos.6. Señalar la letra con la que empieza las palabras del dibujo.7. Tachar el círculo que corresponde al nombre del dibujo.8. Resolver el crucigrama.9. Observar cómo se escriben las palabras, explicar las conclusiones.10. Completar las oraciones con las palabras correctas.11. Seguir las flechas con su dedo y escribir las palabras.	Láminas del cuento. Dibujos con casillas para marcar. Hojas de trabajo. Lámina del lobo. Gráficos varios. Dibujos para formar oraciones. Pinturas.	<ol style="list-style-type: none">1. Completa las oraciones con una palabra del recuadro.2. Escribe los nombres de los dibujos.3. Descubre la palabra que no corresponde a la serie.

<ul style="list-style-type: none"> • Escribir: textos expositivos estructurando oraciones en función de explicar una realidad. • Texto: Reflexionar sobre la Lengua a partir de la relación fonema-grafema de los sonidos: /l/, /b/, /r fuerte/ /t/, /j/, /r suave/, /f/. 	<ol style="list-style-type: none"> 12. Leer las palabras y observar cómo se escriben. 13. Escribir las palabras que correspondan a los dibujos. El sonido /r/ fuerte se representa con “rr”. 14. Escribir los nombres de estos dibujos. Poner una bolita en las casillas de los sonidos cuyas letras no conozco todavía. 15. Completar la oración con un dibujo. 16. Observo la imagen y escribo una oración. 17. Observar cómo se escribe la palabra (lobo). 18. Escribir las palabras en los dibujos. 19. Tachar la letra con la que empieza la palabra del dibujo. 20. Escribir una X en el círculo que corresponde al nombre del dibujo. 21. Resolver el crucigrama. 22. Observar cómo se escriben las palabras. Sacar una conclusión.(burro-venado) 23. Completar las oraciones con la palabra correcta. 24. Escribir las palabras en los dibujos. 25. Tachar la letra con la que empieza la palabra del dibujo. 26. Escribir una X en el círculo que corresponde al nombre del dibujo. 27. Buscar en la sopa de letras las palabras que se escriben con /v/. 28. Observar cómo se escriben la palabra (jirafa). 	<p>Tizas.</p> <p>Lámina gráfica y escrita del lobo.</p> <p>Oraciones incompletas.</p> <p>Crucigrama.</p> <p>Lámina gráfica y escrita de ratón.</p> <p>Lámina gráfica y escrita de jirafa.</p> <p>Cuento de las hadas.</p> <p>Gráficos de palabras con sonido /j/ y grafía g .</p> <p>Lectura Pasos para hacer un</p>	
---	--	--	--

	<p>29. Escribir las palabras.</p> <p>30. Señalar la letra con la que comienzan las palabras de los dibujos.</p> <p>31. Pintar el círculo del nombre que corresponde a cada dibujo.</p> <p>32. Señalar en la sopa de letras las palabras opuestas a las de la lista.</p> <p>33. Observar cómo se escriben las palabras. Sacar una conclusión.(jirafa-genio)</p> <p>34. Completar las oraciones con la palabra correcta.</p> <p>35. Escribir las palabras de los dibujos.</p> <p>36. Tachar la letra con la que empieza la palabra del dibujo.</p> <p>37. Escribir las palabras. El sonido /j/ se representa con “g”.</p> <p>38. Leer la palabra y observar cómo se escribe. (jirafa).</p> <p>39. Escribir las palabras de los dibujos.</p> <p>40. Escribir los nombres de las frutas del dibujo.</p> <p>41. Escribir una oración con las palabras que nombran los dibujos.</p> <p>42. Observar cómo se escribe la palabra (hada).</p> <p>43. Escribir las palabras anteponiendo la letra h.</p> <p>44. Completar la oración con la palabra correcta.</p> <p>45. Seguir las flechas con el dedo.</p> <p>46. Unir con una línea el dibujo con la</p>	<p>pastel.</p>	
--	---	----------------	--

	<p>oración que le corresponde.</p> <p>47. Unir con una línea los dibujos cuyo sonido /j/ se escribe con “j” o con “g”.</p> <p>48. Unir con una línea el dibujo con la oración que le corresponde.</p> <p>49. Mirar y escuchar la lectura “Pasos para hacer un pastel.</p> <p>50. Dibujar y escribir, con sus propios códigos, el proceso de preparación de un pastel.</p> <p>51. Exponer su receta y explicarla.</p>		
--	--	--	--

Cuadro 2.10

NIVEL: Segundo de Básica

BLOQUE N° 5

INSTRUCCIONES

OBJETIVO DE BLOQUE: Comprender y producir instrucciones orales desde procesos y objetivos comunicativos, para adquirir el código alfabético y el aprendizaje de la Lengua. Comprender y disfrutar los cuentos de hadas, poesías, juegos de lenguaje y narraciones literarias.

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES ESCENCIALES DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none">• Escuchar: Escuchar atentamente y seguir instrucciones con precisión y autonomía frente a determinadas situaciones de su realidad.• Hablar: Emitir en forma oral instrucciones o procesos de acciones con fluidez y claridad.• Leer: Comprender diferentes tipos de instrucciones escritas con el análisis de paratextos y el contenido.	<ol style="list-style-type: none">1. Escuchar la canción “Tengo una vaca lechera”.2. Mirar los gráficos de la canción.3. Encerrar al personaje de la historia que da leche.4. Observar los dibujos y formular oraciones. Pintar un círculo por cada palabra dicha.5. Observar los dibujos y expresar todo lo que se de la leche.6. Mirar los dibujos, nombrar todos los detalles y formular oraciones. Pintar un círculo por cada palabra dicha.7. Decir el tercer sonido de la palabra que nombra el dibujo (leche).8. Encerrar los dibujos cuyos nombres comienzan con el sonido /ch/.9. Observar el dibujo y hacer oraciones. Pintar un círculo por cada palabra dicha.10. Poner una x en la casilla que corresponde al sonido /ch/ en cada palabra que nombra el dibujo.	Canción. Láminas de la canción. Dibujos con casillas para marcar. Hojas de trabajo. Lámina de la leche. Gráficos varios. Dibujos para formar oraciones. Pinturas.	<ol style="list-style-type: none">1. Dice el sonido que está señalado. Pone un x en el casillero que corresponda a este sonido en los nombres de los dibujos.2. Dibuja palabras que comienzan con el sonido /k/.3. Encuentra el sonido que tienen en común los nombres de los dibujos de cada fila.

<ul style="list-style-type: none"> • Escribir: Escribir instrucciones o procesos de acciones que realiza con gráficos en secuencia y estructura de oraciones. • Texto: Utilizar adecuadamente el código alfabético en la escritura de listas de palabras y oraciones en situaciones reales de uso. 	<ol style="list-style-type: none"> 11. Digo el primer sonido de la palabra que nombra el dibujo (queso). 12. Encerrar los dibujos cuyas palabras comiencen con el sonido /k/. 13. Poner una x en la casilla que corresponde al sonido /k/ en cada palabra que nombra el dibujo. 14. Decir el tercer sonido de la palabra que nombra el dibujo (queso). 15. Encerrar los dibujos cuyas palabras inician con el mismo sonido /s/. 16. Poner una x en la casilla que corresponde al sonido /s/ en cada palabra que nombra el dibujo. 17. Decir los nombres de los dibujos añadiendo el sonido /s/ al final. Comentar con los amigos cómo cambia el significado. 18. Nombrar los dibujos eliminando el primer sonido. Decir una oración con la palabra que resulta. 19. Observar los dibujos y expresar todo lo que sabe de la galleta. 20. Decir el primer sonido de la palabra que nombra el dibujo (galleta). 21. Encerrar los dibujos cuyas palabras inician con el sonido /g/. 22. Encerrar los animales cuyos nombres tienen el sonido /g/. 23. Dibujar una x en la casilla que corresponde al sonido /g/ del nombre del 	<p>Tizas.</p> <p>Lámina gráfica de queso.</p> <p>Dibujos de palabras que tienen la letra k.</p> <p>Lámina gráfica de palabras con s.</p> <p>Lámina gráfica de galleta.</p> <p>Lámina gráfica de palabras con g.</p> <p>Lámina gráfica de palabras con ll.</p> <p>Lámina gráfica de yogur.</p> <p>Lámina gráfica de palabras con</p>	
--	---	---	--

	<p>dibujo.</p> <p>24. Decir los sonidos iniciales de los nombres de los dibujos y descubrir una nueva palabra.</p> <p>25. Decir el tercer sonido de la palabra que nombra el dibujo (galleta).</p> <p>26. Encerrar los dibujos cuyos nombres contienen el sonido /ll/.</p> <p>27. Observar la escena y formular una oración. Pintar un círculo por cada palabra dicha.</p> <p>28. Poner una x en la casilla que corresponde al sonido /ll/ en el nombre del dibujo.</p> <p>29. Poner una x en los dibujos que tienen los dos últimos sonidos iguales a los del nombre del dibujo del recuadro.</p> <p>30. Decir el primer sonido de la palabra que nombra el dibujo (yogur).</p> <p>31. Encerrar los dibujos cuyas palabras tienen el sonido /y/.</p> <p>32. Cambiar el sonido /m/ por el sonido /y/ y descubrir una nueva palabra, dibujarla.</p> <p>33. Dibujar una x en la casilla que corresponde al sonido /y/ en el nombre del dibujo.</p> <p>34. Encerrar el dibujo cuyo nombre tiene los dos sonidos finales distintos al nombre del primer dibujo.</p> <p>35. Decir los sonidos iniciales de los nombres de los dibujos y descubrir una nueva palabra.</p>	<p>y.</p> <p>Recetario para los niños.</p>	
--	---	--	--

	36. Escribir una receta con sus propios códigos. Tratar de utilizar las letras que conozco. Dibujar como apoyo.		
--	---	--	--

Cuadro 2.11

NIVEL: Segundo de Básica	BLOQUE N° 6	ARGUMENTACIÓN
OBJETIVO DE BLOQUE: Comprender y producir argumentaciones orales sobre opiniones, acciones y creencias propios y desde los procesos y objetivos comunicativos específicos, para conseguir la adquisición del código alfabético y el aprendizaje de la Lengua.		
Comprender y disfrutar de cuentos de hadas, poesías, juegos de lenguaje y narraciones variadas adecuadas con la literatura.		

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES ESCENCIALES DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar: Escuchar argumentaciones en función de emitir opiniones sobre lo que escuchan. • Hablar: Expresar opiniones claras sobre diferentes temas con el uso adecuado y pertinente del vocabulario, correcta articulación y fluidez al hablar. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Poner palabras al cuento. 2. Relacionar el texto con las experiencias personales 3. Escribir lo que se imagina están conversando sobre el tema de la ayuda y la colaboración. 4. Observar las dos situaciones y encontrar las diferencias. Exponer sus opiniones. 5. Observar cómo se escribe la palabra (leche). 6. Escribir las palabras representadas por los dibujos. 7. Señalar la letra con la que empieza la palabra del dibujo. 8. Poner una x que corresponde al dibujo. 9. Sigue las flechas con el dedo. 	<p>Cuento sin escritos.</p> <p>Hojas de trabajo.</p> <p>Lápiz</p> <p>Dos gráficos con diferencias.</p> <p>Láminas gráficas para escribir.</p> <p>Lámina gráfica</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica los dibujos que representan tres historias distintas. 2. Escribe los nombres de los dibujos. 3. Escribe oraciones para el dibujo. 4. Lee las palabras y completa el ejercicio. 5. Lee un texto corto y entiende la idea principal.

<ul style="list-style-type: none"> • Leer: Comprender opiniones en textos escritos y relacionarlos con sus propias experiencias. • Escribir: Escribir oraciones que expresen opiniones sobre textos que escucha o lee. • Texto: Utilizar adecuadamente el código alfabético conocido en la escritura de listas de palabras y oraciones en situaciones reales de uso. 	<ol style="list-style-type: none"> 10. Escribir las palabras del dibujo. 11. Resolver el crucigrama. 12. Escribir los nombres de los dibujos. Los sonidos /k/ se escriben con “qu”. 13. Escribir los nombres de los dibujos. Los sonidos /k/ se escriben con “c”. 14. Observar cuando el sonido /k/ se escribe con “qu”. 15. Leer el texto y subrayar todas las palabras que se escriben con la letra k. Escribirlas. 16. Escribir los nombres de los dibujos. Los sonidos /s/ se escriben con “s”. 17. Escribir los nombres de los dibujos. Los sonidos /s/ se escriben con “z”. 18. Escribir los nombres de los dibujos. Los sonidos /s/ se escriben con “c”. 19. Escribir los opuestos de las palabras: 20. Completar las oraciones. 21. Seguir las flechas con el dedo y escribir las palabras. 22. Completar la oración con la palabra adecuada. 23. Escribir los nombres de los dibujos. Los sonidos /g/ se escriben con “g”. 24. Escribir los nombres de los dibujos. Los sonidos /g/ se escriben con “gu”. 25. Escribir los nombres de los dibujos. Los sonidos /g/ se escriben con “gü”. 26. Observar cómo se escribe la palabra (galleta). 27. Completar las oraciones con las palabras 	<p>y escrita de leche.</p> <p>Crucigrama.</p> <p>Lámina gráfica de palabras con qu.</p> <p>Lámina gráfica de palabras con c.</p> <p>Texto de lectura.</p> <p>Lámina gráfica de palabras con s.</p> <p>Lámina gráfica de palabras con z.</p> <p>Lámina gráfica de palabras con c /s/.</p> <p>Gráficos para completar.</p>	
--	---	--	--

	<p>adecuadas.</p> <p>28. Observar cómo se escribe la palabra (yogur).</p> <p>29. Unir con una línea la palabra con su dibujo.</p> <p>30. Poner y o ll donde corresponde.</p> <p>31. Seguir las flechas con el dedo (taxi)</p> <p>32. Escribir las palabras.</p> <p>33. Ordenar las palabras y escribir la oración.</p> <p>34. Colorear las letras que correspondan al sonido /u/ en las palabras.</p> <p>35. Escribir una pregunta para cada oración utilizando la palabra ¿Quién?</p> <p>36. Seguir las flechas con el dedo y escribir las palabras.</p> <p>37. Sustituir los dibujos por su palabra y escribir la oración completa.</p> <p>38. Leer la historia ¿Quién es el más fuerte?</p> <p>39. Observar la escena y leer los diálogos.</p> <p>40. Escribir los argumentos que tendría para ser el Sol.</p> <p>41. Escribir los argumentos que tendría para ser el Viento.</p> <p>42. Escribir los argumentos que tendría para ser el hombre.</p> <p>43. Escribir lo que más le gusto del cuento y decir por qué.</p>	<p>Lámina gráfica de palabras con gu.</p> <p>Lámina gráfica de palabras con gü.</p> <p>Lámina gráfica y escrita de galleta.</p> <p>Lámina gráfica y escrita de yogur.</p> <p>Lámina gráfica de palabras con u.</p> <p>Historia Quién es el más fuerte?</p> <p>Dibujos de la historia.</p> <p>Diálogos.</p>	
--	---	--	--

Cuadro 2.12

2.6.2.3 Mapa de conocimiento de Matemática:

- Patrones de objetos y figuras
- Relación de correspondencia
- Números naturales del 0 al 99
- Medidas de longitud
- Medición de capacidades (unidades no convencionales)
- Medición de peso (unidades no convencionales)
- Medidas monetarias (unidades monetarias)
- Medidas de tiempo (días de la semana, meses del año)
- Pictogramas (recolección, representación)

NIVEL: Segundo de Básica

BLOQUE N° 1

MI FAMILIA

OBJETIVO DE BLOQUE: Identificar y escribir los números naturales del 0 al 9 en forma concreta, gráfica y simbólica; utilizando patrones de objetos y figuras para establecer relaciones de correspondencia y relaciones de orden matemáticos.

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES ESCENCIALES DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none">• Reproducir patrones de objetos y figuras con base en sus atributos.• Construir patrones de objetos y figuras con base en sus atributos.• Inferir un patrón para ordenar y completar elementos.• Representar conjuntos.• Señalar las características del conjunto unitario y vacío.• Formar conjuntos de dos y tres elementos.• Reconocer conjuntos de dos,	<ol style="list-style-type: none">1. Seguir la secuencia establecida en objetos.2. Inventar una secuencia3. Observar los objetos que hay en la lámina.4. Señalar en grupo de objetos que se le pide.5. Unir al conjunto al que pertenecen los elementos.6. Mirar un gráfico y señalar a la persona de más edad, cuántos niños hay, cuántos animales hay.7. Hacer un ejercicio de correspondencia entre dos conjuntos.8. Unir con una línea el elemento con su número (cero y uno).9. Pintar tantos espacios como elementos hay en el conjunto.10. Escribir los números uno y cero.11. Contar a los elementos y unir con el número al que pertenece (2 y 3).12. Seguir los puntos y escribir los números 2 y 3.13. Formar conjuntos de cuatro y cinco elementos.	<p>Secuencia de figuras.</p> <p>Láminas gráficas.</p> <p>Ruleta de conjuntos.</p> <p>Gráficos varios.</p> <p>Números del 0 al 9.</p> <p>Hoja de trabajo.</p> <p>Ábaco.</p> <p>Semirrecta.</p> <p>Pizarra.</p> <p>Tizas.</p>	<ol style="list-style-type: none">1. Cuenta objetos y escribe el número correspondiente.2. Encuentra los números en un gráfico.3. Forma conjuntos.4. Dibuja los elementos que hagan falta en la regleta.5. Completa la secuencia.

<p>tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho y nueve elementos.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 14. Contar a los elementos y unir con el número al que pertenece (cuatro y cinco). 15. Seguir los puntos y escribir los números 4 y 5. 16. Formar conjuntos de cuatros y cinco elementos. 17. Contar a los elementos y unir con el número al que pertenece (seis y siete). 18. Seguir los puntos y escribir los números 6 y 7. 19. Formar conjuntos de seis y siete elementos. 20. Unir conjuntos para formar conjuntos de otra cantidad. 21. Formar conjuntos de ocho y nueve elementos sumando los elementos. 22. Dibujar los números ocho y nueve. 23. Completar conjuntos para formar otros conjuntos. 24. Utilizar la semirrecta numérica. 25. Trabajar las nociones antes, después, entre. 26. Completar las secuencias numéricas. 27. Mirar el gráfico y completar la tabla para hacer un pictograma. 		
--	--	--	--

Cuadro 2.13

NIVEL: Segundo de Básica

BLOQUE N° 2

MI CASA

OBJETIVO DE BLOQUE: Aplicar estrategias de conteo y procedimientos de cálculo de suma y resta con números del 0 al 9, con la utilización de material concreto representado con figuras geométricas, para una mejor comprensión y cuidado del espacio que lo rodea.

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES ESCENCIALES DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none">• Utilizar diversos esquemas para realizar sumas de números naturales.• Relacionar la noción de adición para juntar elementos de conjuntos.• Utilizar la semirrecta numérica para realizar ejercicios de suma y resta.• Utilizar diversos esquemas para realizar restas de números naturales.• Relacionar la noción de sustracción para quitar	<ol style="list-style-type: none">1. Utilizar piedras para hacer sumas.2. Sumar elementos del gráfico.3. Sumar utilizando la regleta.4. Incluir el signo más en las sumas.5. Aumentar los elementos para tener un número determinado.6. Realizar la suma en la semirrecta numérica.7. Quitar elementos.8. Restar números hasta el 5.9. Observar el signo de la resta y de igual.10. Restar en la semirrecta numérica.11. Completar las sumas.12. Completar las restas.13. Trabajar en la decena.14. Completar la decena.15. Escribir el número diez.16. Suma de números naturales hasta el 10.17. Restar números hasta el 10.18. Mirar formas geométricas y buscarlas en un gráfico.19. Buscar en el entorno formas similares.	Elementos del entorno. Gráficos. Regleta. Semirrecta. Sumas gráficas incompletas. Objetos Signos de suma, resta e igual. Ábaco. Formas geométricas. Cuerpos geométricos.	<ol style="list-style-type: none">1. Cuenta los números del 1 al 10.2. Realiza sumas y restas.3. Realiza sumas y restas en la semirrecta numérica.4. Escribe el resultado de la semirrecta numérica.5. Coloca el signo que corresponde según el resultado.6. Formar decenas.7. Reconoce cuerpos geométricos.

<p>elementos de conjuntos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer y representar una decena en forma concreta, gráfica y simbólica. • Agrupar unidades para formar una decena. • Agrupar objetos en diagramas para representar nociones de suma. • Separar o quitar elementos de la decena para representar la resta. • Reconocer las propiedades de los cuerpos geométricos. 	<p>20. Mirar cuerpos geométricos.</p>		
---	---------------------------------------	--	--

Cuadro 2.14

NIVEL: Segundo de Básica

BLOQUE N° 3

LA COMUNICACIÓN

OBJETIVO DE BLOQUE: Identificar, escribir y realizar operaciones matemáticas de suma y resta, utilizando los números naturales hasta el 19 en forma concreta, gráfica y simbólica; para aplicarlos a figuras planas.

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES ESCENCIALES DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none">• Agrupar regletas para representar y formar números.• Utilizar esquemas gráficos para componer y descomponer números.• Comparar los números y utilizar convenientemente los signos $<$, $=$, $>$.• Utilizar la semirrecta numérica para representar la suma de números naturales.• Utilizar material concreto para resolver y representar sustracciones con números	<ol style="list-style-type: none">1. Mirar una historia y contar las palabras del mensaje.2. Jugar a formar grupos mayores a 103. Utilizar regletas para aumentar las decenas.4. Relacionar en orden mayor que, menor que o igual.5. Completar la semirrecta numérica y completar el número que va antes, en medio o después.6. Escribir en números la cantidad representada en gráficos.7. Ordenar los números del mayor al menor.8. Sumar los números naturales hasta el 199. Colocar unidades y decenas verticalmente.10. Completar la tabla de composición de cantidades.11. Realizar la descomposición de cantidades.12. Comparar las cantidades y poner el signo correspondiente.13. Sumar en semirrecta numérica con números naturales hasta el 19.	Historia Juego. Gráficos de mayor, menor Semirrecta. Números hasta el 19. Tabla de posición. Gráficos Tren gráfico Hojas de trabajo Lápiz	<ol style="list-style-type: none">1. Descompone cantidades.2. Escribe el signo mayor que, menor que o igual.3. Utiliza la tabla de posiciones y realiza la suma.4. Realiza sumas y restas en la semirrecta numérica.5. Identifica y expresa los números ordinales del 1ro al 10mo.6. Identifica y traza correctamente cuadrados, triángulos, rectángulos y círculos.

<p>hasta el 19.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconocer el cuadrado, triángulo, rectángulo y la circunferencia. 	<ol style="list-style-type: none"> 14. Realizar restas de hasta el 19. 15. Utilizar la tabla de posiciones las restas. 16. Realizar semirrectas numérica hasta el 19. 17. Aprender a unir dos decenas. 18. Completar las dos decenas. 19. Identificar el número veinte. 20. Numerar ordinalmente a los niños que están en fila. 21. Poner el número de piso en el edificio. 22. Señalar en los dibujos los cuadrados y triángulos. 23. Señalar los lados del cuadrado y del triángulo. 24. Buscar entre las figuras los triángulos y círculos. 25. Completar el tren. 		
---	---	--	--

Cuadro 2.15

NIVEL: Segundo de Básica

BLOQUE N° 4

EL BARRIO

OBJETIVO DE BLOQUE: Resolver problemas de razonamiento lógico – matemático, empleando sumas y restas con los números naturales que componen varias decenas para aplicarlos con medidas no convencionales; y en, diversas figuras geométricas tridimensionales.

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES ESCENCIALES DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none">• Leer, escribir y representar las decenas de 10 al 90.• Utilizar los símbolos $<$, $=$, $>$ para comparar decenas completas.• Utilizar procedimientos gráficos y algoritmos para expresar y resolver sumas y restas de decenas completas.• Resolver sumas y restas de decenas.• Reconocer, clasificar y generar ejemplos de lado,	<ol style="list-style-type: none">1. Observar el gráfico y realizar la suma de decenas.2. Mirar y contar los dibujos (decenas hasta el 90).3. Escribir dónde hay mayor cantidad, menor o igual. Usar los signos.4. Realizar en los gráficos las sumas de decenas.5. Utilizar regletas para realizar sumas de decenas.6. Suma de decenas en la semirrecta numérica.7. Mirar el problema en el gráfico y resolverlo de la misma forma, explicarlo.8. Resolver otro problema con los compañeros.9. Realizar restas de decenas.10. Representar en regletas las restas de decenas.11. Restar decenas en la semirrecta numérica.12. Mirar el problema de resta en el gráfico y	Gráficos de decenas. Signos de $<$, $=$, $>$ Regleta Semirrecta. Problemas gráficos. Tabla de posición. Gráficos Soga. Figura con lados, interior,	<ol style="list-style-type: none">1. Lee, escribe y representa decenas del 10 al 90.2. Utiliza gráficos para resolver sumas y restas de decenas.3. Realiza suma y resta en la semirrecta numérica4. Resuelve problemas de sumas de decenas.5. Reconoce, clasifica y genera ejemplos de lado, frontera, interior y exterior.6. Estima valores de medida.

<p>frontera, interior y exterior.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estimar valores de medida. • Utilizar medidas no convencionales. 	<p>resolverlo de la misma forma, explicarlo.</p> <p>13. Jugar a saltar al interior, exterior, frontera de una soga.</p> <p>14. Mirar en la figura los lados, el interior, exterior y frontera.</p> <p>15. Jugar en una figura dibujada o señalada en el piso a saltar en la frontera, interior, exterior.</p> <p>16. Medir con las manos y pies objetos del entorno.</p> <p>17. Utilizar una pesa para saber el peso de los niños.</p> <p>18. Estimar el peso de objetos.</p>	<p>exterior y frontera.</p> <p>Hojas de trabajo</p> <p>Lápiz</p> <p>Pesa</p>	
---	---	--	--

Cuadro 2.16

NIVEL: Segundo de Básica

BLOQUE N° 5

MI ESCUELA

OBJETIVO DE BLOQUE: Resolver problemas de razonamiento lógico – matemático, usando medidas de tiempo y las diferentes monedas para cimentar sumas y restas sin reagrupación.

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES ESCENCIALES DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none">• Resolver adiciones sin reagrupación de hasta dos cifras.• Reconocer el valor posicional de unidades y decenas.• Representar gráficamente números naturales.• Resolver sustracciones sin reagrupación.• Resolver problemas de restas sin reagrupación.• Estimar y comparar la duración de actividades cotidianas.	<ol style="list-style-type: none">1. Mirar un gráfico y sumar unidades a la decena.2. Hacer las sumas en los gráficos.3. Contar las decenas y unidades, luego colocarla en el tablero posicional.4. Unir con líneas el gráfico y la cifra que corresponde.5. Ordenar unidades y decenas según se describe.6. Relacionar en las cifras mayor que, menor que o igual.7. Realizar sumas con gráficos.8. Realizar problemas de suma sin reagrupación.9. Realizar restas sin reagrupación.10. Hacer restas en la semirrecta numérica.11. Realizar restas verticales.12. Hacer problemas con restas.13. Discriminar tiempos de duración en tareas diarias en un gráfico.14. Realizar un cronograma para una salida con los amigos.	<p>Gráficos de sumas de decenas con unidades.</p> <p>Signos de $<$, $=$, $>$</p> <p>Regleta</p> <p>Semirrecta.</p> <p>Monedas para cortar.</p> <p>Tijeras</p> <p>Problemas gráficos.</p> <p>Tabla de posición.</p>	<ol style="list-style-type: none">1. Lee, escribe y representa decenas del 20 al 492. Descompone en unidades y decenas números hasta el 49.3. Representa adiciones y sustracciones en forma gráfica.4. Realiza sumas y restas en la semirrecta numérica.5. Reconoce el valor posicional hasta el 49.6. Identifica la secuencia de días y meses del año.7. Utiliza la unidad monetaria en transacciones cotidianas.

<ul style="list-style-type: none"> Reconoce y ordena los días de la semana y los meses del año. 	<ol style="list-style-type: none"> Mirar el reloj, familiarizarse con el horero y minuterio. Dibujar las horas del reloj viendo el ejemplo. Colocar la hora según se pida. Leer la hora que se le pone. Observar el calendario y comentar las fechas de los gráficos. Recortar monedas y jugar al mercado. 	<p>Gráficos Hojas de trabajo Lápiz Historia temporales Cronograma</p>	
--	--	---	--

Cuadro 2.17

NIVEL: Segundo de Básica

BLOQUE N° 6

VIVIMOS EN COMUNIDAD

OBJETIVO DE BLOQUE: Representar en diagramas de barras, datos que permitan utilizar sumas y restas sin reagrupación hasta el número 99 para aplicarlos en problemas de razonamiento lógico – matemático.

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES ESCENCIALES DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none">• Representar gráficamente cantidades hasta el 99.• Reconocer el valor posicional hasta el 99.• Resolver sumas y sustracciones sin reagrupación hasta el 99.• Resolver problemas de razonamiento de suma y resta de unidades y decenas.• Representar datos relativos a su entorno.	<ol style="list-style-type: none">1. Mirar el gráfico, contar el número de decenas y unidades y formar el número.2. Unir la representación gráfica con la respectiva escritura y lectura.3. Sumar cantidades hasta el 99 sin reagrupación.4. Representar con regletas las sumas.5. Realizar las sumas verticales.6. Resolver un problema de sumas sin reagrupación.7. Realizar restas hasta el 99 sin reagrupación.8. Unir la representación gráfica con la respectiva escritura y lectura.9. Representar con regletas las restas.10. Realizar las restas verticales.11. Resolver problemas de restas sin reagrupación.12. Recolectar datos del cuento, clasificarlos	Gráficos de decenas. Cuadro de números en cantidad y escritas. Signos de <, =, > Regleta Semirrecta. Problemas gráficos. Tabla de	<ol style="list-style-type: none">1. Lee, escribe y representa decenas del 0 al 99.2. Completa secuencias numéricas hasta el 99.3. Suma y resta cantidades hasta el 99.4. Representa adiciones y sustracciones en forma gráfica.5. Realiza sumas y restas en la semirrecta numérica.6. Resolver problemas de razonamiento aplicando sumas y restas hasta el 99.

<ul style="list-style-type: none"> Comprender la información de un pictograma y de un diagrama. 	<p>y contarlos.</p> <ol style="list-style-type: none"> Organizar e interpretar los datos del cuento gráficamente. Describir qué objeto es más numeroso y cuál es el menos numeroso. Completar la tabla con los datos entregados. Exponer las respuestas obtenidas. 	<p>posición.</p> <p>Hojas de trabajo</p> <p>Lápiz</p> <p>Cuento gráfico y escrito.</p> <p>Pictogramas</p>	<ol style="list-style-type: none"> Recolecta información y representa los datos en un diagrama. Comprende la información de un pictograma y de un diagrama.
--	--	---	---

Cuadro 2.18

2.6.2.4 Mapa de conocimientos de Entorno Natural y Social

Eje máximo del área: Comprender el mundo donde vivo y la identidad ecuatoriana.

-Ejes del aprendizaje: El buen vivir o sumak kawasay, identidad local y nacional, unidad en la diversidad, ciudadanía responsable.

- Bloque 1: Mi familia
 - Formo parte de una familia
 - La convivencia entre seres humanos
 - La familia
 - Los diferentes tipos de vivienda
 - Actividades en familia
 - Valores en familia
 - Mi familia

- Bloque 2: Mi vecindad
 - Soy un buen vecino
 - El entorno cercano
 - Puntos de referencia del entorno
 - Vecinos y vecinas: oficios y profesiones
 - Servicios básicos y complementarios
 - Salud, educación y transporte
 - Trabajo comunitario

- Bloque 3: Mi escuela
 - Soy feliz en mi escuela
 - La escuela, mi segundo hogar
 - Entorno y dependencias de la escuela
 - Personas que trabajan en la escuela
 - Materiales y mobiliario de la escuela
 - Aprendizaje y diversión en la escuela

- Comportamiento en la escuela

- Bloque 4: Vivimos juntos
 - Vivimos en comunidad
 - La comunidad
 - Personas muy especiales en la comunidad
 - Derechos individuales y colectivos
 - Deberes con la comunidad
 - La comunidad ante situaciones de desastre
 - Mi país, comunidad ampliada

- Bloque 5: Soy un ser vivo
 - Las partes del cuerpo humano
 - Los órganos de los sentidos
 - Los órganos vitales
 - Cambios físicos del cuerpo humano
 - Las diferencias entre hombres y mujeres
 - Valores hacia el cuerpo humano

- Bloque 6: Los seres vivos
 - Los seres bióticos
 - Los elementos abióticos
 - El ciclo de vida
 - Los animales
 - Las plantas
 - El ser humano

NIVEL: Segundo de Básica

BLOQUE N° 1 LA FAMILIA

OBJETIVO DE BLOQUE: Reconocer y respetar a los miembros de la familia. Identificar las distintas clases de familias. Conocer los deberes y derechos de los miembros de la familia. Contar su historia personal relacionada a su familia.

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES ESCENCIALES DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none">• Reconocer los miembros que integran una familia y sus roles, así como sus sentimientos y deseos, por medio de diversas formas de comunicación con su entorno natural y social y reconociendo la relación de protección y seguridad que existe dentro de la familia.• Socioafectiva: Representar con emociones su vida familiar, cuidados y afectos de sus padres y hermanos. Formular un supuesto en el cual un niño no tiene una familia y expresar sus sentimientos.	<ol style="list-style-type: none">1. Presentar láminas con diferentes miembros familiares para reconocerlos.2. Cantar la canción “Es mi familia”3. Pintar los dedos simulando los miembros de la familia y hacer una pequeña obra personal.4. Describir los diferentes tipos de familias y escoger cuál es la que se parece más a la de cada niño.5. Expresar su historia personal con su familia.6. Conversar las diferentes actividades que realizan en familia y las reglas.7. Comprender la importancia de vivir en familia y explicar sobre los conflictos familiares8. Buscar soluciones a un problema familiar planteado por algún niño.9. Establecer las funciones de cada miembro familiar en el hogar.	<p>Carteles de dibujos Juegos Marcadores Hojas de trabajo Pinturas Canciones</p>	<p>INDICADORES DE LOGRO Responder preguntas sobre lecturas. Seguir instrucciones orales. Respetar los turnos al hablar. Conocer los beneficios que brindan las personas que trabajan para la comunidad.</p> <p>INDICADORES DE EVALUACIÓN Reconoce los miembros de la familia Reconoce las funciones de las personas de la familia. Identifica los derechos que se deben cumplir en un hogar. Establece las relaciones de parentesco.</p>

Cuadro 2.19

NIVEL: Segundo de Básica **BLOQUE N° 2 MI VECINDAD**

OBJETIVO DE BLOQUE: Reconocer su sentido de pertenencia a una vecindad, como un contexto natural y social en el que se desarrolla, para ir formando su propia identidad.

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES ESCENCIALES DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar el entorno cercano y el lugar donde vive, a partir de la identificación de sus particularidades y necesidades sociales, culturales y naturales. • Socioafectiva: Conocer el barrio y los espacios comunales del mismo. Expresar sus sentimientos hacia el barrio y vecinos. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Expresar su historia personal en el barrio. 2. Realizar una visita al barrio y ver todos los servicios que hay. 3. Mirar el gráfico del barrio y dialogar sobre él. 4. Realizar un dibujo del barrio en el que vive y los servicios que tiene. 5. Averiguar el nombre del vecino que nos agrada y dibujarlo en una hoja. 6. Dibujar la parte del barrio que más me gusta. 7. Conversar sobre las actividades realizadas en comunidad. 8. Dialogar sobre los medios de transporte que más se utilizan. 9. Identificar a las personas que laboran para la comunidad. 10. Contar su experiencia con las personas del 	Carteles de dibujo Salida al Barrio Juegos Marcadores Hojas de trabajo Pinturas	<p style="text-align: center;">INDICADORES DE LOGRO</p> Responde preguntas sobre lecturas. Sigue instrucciones orales. Identifica su barrio y lo diferencia de otros. Conoce los beneficios que brindan las personas que trabajan para la comunidad. <p style="text-align: center;">INDICADORES DE EVALUACIÓN</p> Reconoce los medios de transporte. Identifica a las personas que trabajan en beneficio de la comunidad. Responde qué es un barrio. Reconoce a sus vecinos.

	barrio. 11. Establecer los centros de salud cercanos para hacerse atender en caso que necesiten.		
--	---	--	--

Cuadro 2.20

NIVEL: Segundo de Básica

BLOQUE N° 3 MI ESCUELA

OBJETIVO DE BLOQUE: Identificarse como miembro de su escuela, reconociendo las partes y los roles de las personas que laboran en ella, y practicando acciones de seguridad personal y cuidado de la estructura.

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES ESCENCIALES DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none">• Appreciar la escuela como un lugar amigable, desde la identificación y relación con sus compañeros y maestros con quienes comparten actividades escolares, culturales y sociales• Socioafectiva: Dialogar sobre la relación entre compañeros y maestros, aprender a expresarse con confianza y a compartir.	<ol style="list-style-type: none">1. Expresar su historia personal en la escuela2. Mirar el gráfico de una escuela y sus partes.3. Diseñar en papel su propia escuela.4. Jugar con los materiales de la escuela, visitando las partes y a las personas encargadas.5. Contar las experiencias realizadas durante el recorrido.6. Hacer comparaciones con otras escuelas.7. Realizar una representación gráfica de la escuela.8. Mirar las reglas de la escuela.9. Leer en gráficos los derechos y deberes de los niños.10. Explicar qué derecho y qué obligación le gusta más.11. Establecer nuevas reglas con la participación de los niños.12. Seleccionar una dependencia favorita dentro de la escuela. Explicar por qué.	Carteles de dibujos Materiales Hojas de trabajo Juego Tablero de reglas	<p>INDICADORES DE LOGRO:</p> <p>Responder preguntas sobre las escuelas. Reconocer las funciones de las personas que trabajan en la escuela. Compartir cosas aprende a ser solidario y coopera con los compañeros y maestros. Discriminar las normas de respeto en la escuela.</p> <p>INDICADORES DE EVALUACIÓN:</p> <p>Grafica la escuela con las dependencias principales. Reconoce las funciones de las personas que trabajan en la escuela. Reconoce sus derechos como niño.</p>

	13. Crear nuevas zonas que el niño piensa hacen falta en la escuela. 14. Juego de la diversidad, Todos somos diferentes.		
--	---	--	--

Cuadro 2.21

NIVEL: Segundo de Básica

BLOQUE N° 4 LA COMUNIDAD

OBJETIVO DE BLOQUE: Fortalecer actitudes de respeto, solidaridad y tolerancia hacia la diversidad del entorno social y natural, por medio de la interacción con él, para determinar los beneficios de la buena convivencia y del bienestar comunitario.

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES ESCENCIALES DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none">Reconocer distintas formas de comunidad, por medio de la identificación de las formas de ayuda comunitaria y la relación del intercambio recíproco y voluntario de recursos, experiencias y servicios.Socioafectiva: Dialogar sobre la relación entre su comunidad y ellos. Desarrollar respeto por la comunidad y hacerse respetar como miembros de ella.	<ol style="list-style-type: none">Hacer un partido de fútbol entre todos.Mirar en gráficos diferentes grupos comunitarios.Describir cómo se siente al formar parte de la escuela.Mirar las características semejantes y diferentes que tenemos.Respetar a las personas con capacidades especiales.Jugar a tres pies, describir lo que sienten al caminar con dificultad.Reconocer los derechos comunitarios, saber hacerlos respetar y respetar a los demás,Mirar láminas de los principales desastres naturales,Comprender cómo actuar ante posibles desastres naturales.Expresar sus sentimientos ante situaciones de desastre.Reconocer el nombre de su país.	<p>Pelota Láminas Hojas de trabajo Cintas Gráfico de derechos y obligaciones</p>	<p>INDICADORES DE LOGRO: Responde preguntas sobre la comunidad Comparte cosas con los amigos. Colabora en los juegos</p> <p>INDICADORES DE EVALUACIÓN: Dibuja la comunidad en la que vive. Diferencia sus propias características físicas y emocionales. Sabe los derechos y obligaciones comunitarias. Conoce los riesgos naturales y cómo actuar ante ellos. Pinta los colores de la bandera.</p>

	<p>12. Conocer las regiones del país.</p> <p>13. Identificar los símbolos patrios y su significado principal.</p> <p>14. Dibujar lo que más le gusta del país y explicar.</p>		
--	---	--	--

Cuadro 2.22

NIVEL: Segundo de Básica

BLOQUE N° 5 LOS SERES VIVOS

OBJETIVO DE BLOQUE: Demostrar conductas de conservación del entorno, a través de la concienciación de la interrelación de la flora y fauna con el ser humano, con el fin de generar agentes positivos de cambio.

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES ESCENCIALES DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none">• Reconocer las funciones vitales de los seres vivos, desde la descripción de sus particularidades y relaciones.• Socioafectiva: Representar con emociones la importancia de los sentidos. Reconocer el ciclo vital.	<ol style="list-style-type: none">1. Cantar la canción de “El árbol”2. Explicar con láminas en ciclo de vida de los seres vivos.3. Escribir el número siguiendo el orden del ciclo vital4. Explicar qué son los seres bióticos.5. Comprender lo que significan elementos abióticos.6. Unir lo que corresponde en los gráficos.7. Señalar en una planta las partes de la planta.8. Realizar un gráfico de una planta con sus partes.9. Cuidar el medio ambiente, aprender a reciclar.	Carteles de dibujos Plastilina Juegos Marcadores Hojas de trabajo	<p>INDICADORES DE LOGRO: Comenta sobre los gráficos que observa Responde preguntas Respeto los turnos al hablar. Colabora en los juegos</p> <p>INDICADORES DE EVALUACIÓN: Reconoce las partes del cuerpo en su propio cuerpo. Clasifica los seres bióticos y abióticos. Ordena el ciclo vital en una lámina Escribe las partes de una planta.</p>

Cuadro 2.23

NIVEL: Segundo de Básica

BLOQUE N° 6 SOY UN SER VIVO

OBJETIVO DE BLOQUE: Practicar hábitos de higiene y buena alimentación, reconociendo la importancia para su salud, crecimiento y bienestar integral.

DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES ESCENCIALES DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Describir las características fundamentales del cuerpo humano, por medio de la identificación de sus partes y la relación de las características de estos con los beneficios que dan al ser humano. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observar el cuerpo en un espejo. 2. Cantar la canción de “El Marinero” indicando las partes del cuerpo. 3. Hacer en plastilina el cuerpo de cada uno y explicar sus partes. 4. Dibujar el cuerpo de un niño y una niña y dialogar sobre sus diferencias. 5. Clasificar las partes del cuerpo humano. 6. Mirar una lámina de los sentidos 7. Señalar en un gráfico la correspondencia de los sentidos, 8. Reconocer cuáles son los órganos vitales. 9. Clasificar los alimentos saludables y que nos ayudan a crecer. 10. Festival de la comida sana, pinchos de fruta. 11. Hacer la ficha personal de estatura, peso.. 12. Establecer las diferencias biológicas entre hombres y mujeres. 13. Describir cómo puede cuidar su cuerpo, y como respetarlo. 	<p>Carteles de dibujos Espejo Juegos Marcadores Hojas de trabajo Guineos Uvas Pinchos Canciones</p>	<p>INDICADORES DE LOGRO: Comenta sobre los gráficos que observa en la lectura “Partes del cuerpo” Responde preguntas Respeto los turnos al hablar.</p> <p>INDICADORES DE EVALUACIÓN: Reconoce las partes del cuerpo en su propio cuerpo. Señala los sentidos y funciones. Reconoce la diferencia biológica entre hombres y mujeres. Señala los órganos vitales. Identifica por qué algunos productos pueden ser nocivos a la salud.</p>

Cuadro 2.24

2.6.3 Perfil del maestro de la calle

El perfil del maestro para este proyecto deberá ser de total predisposición para visitar a sus alumnos en la calle, su principal papel es escuchar, familiarizarse y ayudar al niño para que su nivel educativo mejore y por ende su autoestima que está mayormente afectada; según los datos del artículo “Los hijos del asfalto”, pues al sentirse acogido e importante su sentimiento de autoestima será mejor.

También deberá seguir el plan de estudio establecido de acuerdo a los avances de los niños, siguiendo el principal objetivo del proyecto, enseñar a los niños de la calle.

“... un buen educador de calle es alguien que sabe hablar tras escuchar...”
(Mobile school)

2.6.4 Anexos

FOTOS DE MOBILE SCHOOL.(<http://www.mobileschool.org/news.php?lang=ES>)



2.7 Conclusiones

En el desarrollo de este capítulo se ha considerado las necesidades de los niños a quienes va dirigido este proyecto; sin embargo, también fue elaborado con la base del plan educativo del Ministerio de Educación del Ecuador.

El proyecto considera a los niños de la calle con todas sus potencialidades, aunque durante el desarrollo del mismo se pueden encontrar dificultades, las mismas que como normalmente se hace en una institución regular, deberán ser replanteadas.

Se desarrolló la malla curricular de primero y segundo de básica considerando las necesidades de los niños a quienes va dirigido este proyecto, sobre todo las de tipo afectivo y de salud.

CAPÍTULO 3

SOCIALIZACIÓN DEL PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL

Introducción.

Para la socialización del proyecto se creyó necesario hacer un formato de validación en el cual conste la opinión de profesionales del área educativa, específicamente de maestros de primer y segundo año de educación básica, en el cual se solicita exprese su opinión personal sobre el proyecto educativo institucional planteado.

Para realizar esta validación se entregará a los maestros una copia del proyecto educativo para que lo lean, lo analicen y entreguen sus opiniones y puntos de vista.

La socialización del proyecto se realizará con la colaboración de cinco maestros del primer y segundo año de educación básica de varias instituciones educativas

3.1 Diseño del instrumento de validación.

El formato de validación del proyecto está basado plenamente en las apreciaciones que los maestros tengan del proyecto educativo institucional de la escuela móvil, para lo cual, como expliqué anteriormente se requerirá de una copia del proyecto educativo.

Lo que se necesita saber es sobre todo el análisis que hagan los maestros de la estructura curricular planteada.

3.1.1. Formato de validación



UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL
PROYECTO DE GRADUACIÓN: DISEÑO CURRICULAR PARA
UNA ESCUELA MÓVIL

Estimado Docente:

A continuación le solicito muy cordialmente describa sus apreciaciones sobre el proyecto educativo institucional entregado. Sus comentarios serán de gran valor para el desarrollo de este proyecto.

A partir de esta propuesta curricular

Opino que...

Considero que...

Encuentro fortalezas en...

Encuentro debilidades en...

Concluyo que....

MUCHAS GRACIAS!!

3.2 Análisis de los resultados obtenidos

Las respuestas de los maestros a quienes se les solicitó su colaboración son las siguientes.

En la primera opción todos los maestros con los que se hizo la validación opinan que es una propuesta interesante, que puede ser una herramienta útil para los maestros y que contiene una metodología apropiada para el proyecto.

En la segunda los maestros consideran que es una alternativa que puede ponerse en práctica y ser desarrollada.

En las fortalezas que observa en el diseño, plantean que el bloque curricular es bastante práctico, lúdico y gráfico, apropiado a los niños a los que se desea llegar.

Las debilidades encontradas, todos se refieren al apoyo externo y a la deserción escolar.

Finalmente las conclusiones fueron que debería apoyarse la ejecución del proyecto debido a que es una excelente opción para rescatar a los niños de la calle, también sugieren que debería llegar a más niveles de la educación inicial.

3.3 Conclusiones y recomendaciones

3.3.1 Conclusiones

En conclusión a este capítulo en cuanto a la propuesta de la validación se debió considerar preguntas de opinión para poder la conocer el criterio de profesionales con respecto a la estructura curricular del proyecto.

El proceso fue gratificante porque sentí total apertura de los maestros para revisar el diseño curricular, a pesar de las múltiples actividades y ocupaciones que obviamente todos tienen.

A cada maestro se le entregó una copia del proyecto educativo institucional junto a la hoja de validación que fue devuelta días después.

Finalmente pienso que este capítulo fue de gran ayuda para saber cuál es la opinión de los maestros acerca del diseño curricular propuesto, los maestros muestran el interés que todos los docentes tenemos hacia la educación de los niños sin importar edad, sexo o condición.

Me siento muy feliz al saber que este proyecto ha sido valorado y podría llevarse a cabo con el apoyo necesario.

3.3.2 Recomendaciones

Las recomendaciones serían que se debe buscar apoyo de alguna fundación o institución que pueda financiar la ejecución de este proyecto y que se interese por rescatar a los niños de la calle.

CONCLUSIONES GENERALES

Al finalizar este trabajo, debo afirmar que se logró desarrollar un proyecto educativo institucional adecuado a las necesidades educativas y socio-emocionales de los niños de la calle, siendo ellos el principal objetivo para impulsar este proyecto.

Acercas de los niños de la calle podemos decir que estos niños necesitan el apoyo de toda la sociedad, no es suficiente una moneda o intentar escapar de su mirada cuando lo encontramos en la calle, debemos tratar de ayudar poniéndonos al mismo nivel de ellos, no para juzgar sino para entenderlos.

En cuanto al desarrollo del proyecto educativo pienso que el Primer Año de Educación Básica es muy importante, debido a que en este se prepara al niño para la adquisición posterior de la lecto-escritura, las funciones básicas que se trabajan en este año son fundamentales para el desarrollo armónico en los aspectos educativo, emocional y social del niño.

Para el segundo año de Educación Básica se han elaborado las planificaciones pensando en lo significativo de la adquisición del código alfabético para su futuro y en el desarrollo de habilidades matemáticas útiles para su diario vivir, además al trabajar en el entorno se trata de que el niño considere que forma parte de una comunidad y por lo tanto su relación con ese entorno también depende de él.

Cabe recalcar que las planificaciones realizadas fueron elaboradas en base a la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica del 2010

El proyecto fue elaborado con mucho trabajo y sacrificios, pero pienso que valió la pena estudiar esta carrera, pues el maestro puede llegar a ser muy importante y significativo para un niño, a tal punto que puede llegar a inspirarlo para seguir más alto, este proyecto tiene ese objetivo escondido, que los niños sientan la necesidad de seguirse instruyendo.

Otro aspecto importante es que a través de este proyecto se puede brindar a los niños la oportunidad de aprender cosas nuevas y útiles para su vida, lo cual redundará en sentirse mejor consigo mismo. “Por la ignorancia se desciende a la servidumbre, por la educación se asciende a la libertad”. (Diego Luis Córdova).

Finalmente puedo concluir que ha sido una oportunidad hermosa para involucrarme más con la difícil situación en la que viven los niños de la calle, pues gracias a ellos he aprendido a ser grata con lo que la vida me ha brindado y a plantear una visión educativa adaptada a sus necesidades educativas y emocionales.

BIBLIOGRAFÍA:

- CEPERO ESPINOZA, Sergio, “Los niños de la calle de Ceuta, Aproximación psicológica”, Filipinas, Revista de currículum y formación de profesorado, 2006.
- CORNEJO, Inés, “Los hijos del asfalto. Una prospección cualitativa a los niños de la calle”, México, Revista Convergencia, 1999.
- Diario El Tiempo, www.eltiempo.com.ec , Unicef alerta sobre labor infantil, <http://www.eltiempo.com.ec/noticias-cuenca/69774-unicef-alerta-sobre-labor-infantil/> , 06/02/12, 14:15.
- DIGEACE Dirección General de Acreditación y Certificación, “Manual para la elaboración de proyectos educativos institucionales”, Primera edición, Guatemala, octubre 2008.
- Mobile School, www.mobileschool.org, Historia de Mobile School, 07/02/12, 14:30.
- ORDOÑEZ MARIANA, MINGA OSWALDO Y MONTAÑO TELMO, “Currículo de la Educación Básica y su implementación en el primer año”, Loja, Módulo 4 Universidad Nacional de Loja, julio 2011.

Páginas Web:

- Unesco, www.unesco.org , Educación Niños de la calle <http://www.unesco.org/new/es/education/themes/strengthening-education-systems/inclusive-education/street-children/> , 06/02/12, 15:20.

- Varios autores, ACTUALIZACIÓN Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR DE LA EDUCACIÓN BÁSICA 2010. Ministerio de Educación y Cultura del Ecuador. Quito. 2009.
- Varios autores, UNIVERSIDAD DEL AZUAY, DISEÑO CURRICULAR TEXTO GUÍA. Mgst. Ana Cristina Arteaga. Cuenca. 2010.

ANEXOS



UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL

PROYECTO DE GRADUACIÓN DISEÑO CURRICULAR PARA UNA ESCUELA MÓVIL

Estimados Docentes:

A continuación le solicito muy cordialmente describa sus apreciaciones sobre el proyecto educativo institucional entregado. Sus comentarios serán de gran valor para el desarrollo del mismo.

A partir de esta propuesta curricular

Opino que... Es una propuesta interesante al pretender resaltar habilidades de los chicos, venturales e impulsivos, a la vez de convertirse en un herramienta útil para los maestros ya que plantea una metodología apropiada para este segmento de niños

Considero que... Es una alternativa que debe ser desarrollada, y extendida al menos en el Azuay de nuestro país

Encuentro fortalezas en...

La manera de plantear el bloque curricular ya que es bastante práctico, lúdico y atractivo, pretendiendo ser lo bastante atractivo para los niños obrotivo, además de ser la escuela quien va a ellos, lo que facilita su asistencia.

Encuentro debilidades en... Falta de apoyo de autoridades, falta de identificación de los niños con su escuela, deserción

Concluyo que....

Debe apoyarse y ejecutarse la propuesta porque a pesar de sus dificultades es una excelente opción de rescatar a muchos niños de la calle y abrirles las puertas hacia un futuro mejor

MUCHAS GRACIAS!!



UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL

PROYECTO DE GRADUACIÓN DISEÑO CURRICULAR PARA UNA ESCUELA MÓVIL

Estimados Docentes:

A continuación le solicito muy cordialmente describa sus apreciaciones sobre el proyecto educativo institucional entregado. Sus comentarios serán de gran valor para el desarrollo del mismo.

A partir de esta propuesta curricular

Opino que... Es un proyecto muy valioso e interesante ya que toma en cuenta la realidad de nuestro País

Considero que... Debería aplicarse a nivel nacional e ir poniendo en práctica lo más pronto posible

Encuentro fortalezas en...

las planificaciones que toman en cuenta todos los áreas de desarrollo de los niños

Encuentro debilidades en...

tal vez en el apoyo que se le da al proyecto por parte de diferentes autoridades de la ciudad

Concluyo que....

Debería aplicarse e ir innovando en todas las áreas.

MUCHAS GRACIAS!!



UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL

PROYECTO DE GRADUACIÓN DISEÑO CURRICULAR PARA UNA ESCUELA MÓVIL

Estimados Docentes:

A continuación le solicito muy cordialmente describa sus apreciaciones sobre el proyecto educativo institucional entregado. Sus comentarios serán de gran valor para el desarrollo del mismo.

A partir de esta propuesta curricular

Opino que... la propuesta es bastante interesante
ya que puede ayudar para mejorar la metodología.

Considero que...

Debe ser puesto en desarrollo en nuestra ciudad.

Encuentro fortalezas en...

la planificación es bastante clara y precisa

Encuentro debilidades en...

Falta de apoyo para poder ponerlo en
práctico.

Concluyo que....

Debe ponerse en práctica para el próximo
año lectivo.

MUCHAS GRACIAS!!



UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL

PROYECTO DE GRADUACIÓN DISEÑO CURRICULAR PARA UNA ESCUELA MÓVIL

Estimados Docentes:

A continuación le solicito muy cordialmente describa sus apreciaciones sobre el proyecto educativo institucional entregado. Sus comentarios serán de gran valor para el desarrollo del mismo.

A partir de esta propuesta curricular

Opino que... Esta propuesta educativa es muy buena ya que sería un excelente guía pedagógica para los maestros.

Considero que... Este trabajo se puede realizar con buenos resultados si pone mucho empeño y dedicación.

Encuentro fortalezas en...

la utilización de material concreto, en sus destrezas y contenidos.

Encuentro debilidades en...

le falta en la planificación de matemática un bloque de apresto.

Concluyo que....

Este proyecto puede salir adelante ya que contribuir con la niñez y aprendizaje de los mismos ayudará a salir adelante educ. adolante

MUCHAS GRACIAS!!



UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE EDUCACIÓN ESPECIAL

PROYECTO DE GRADUACIÓN DISEÑO CURRICULAR PARA UNA ESCUELA MÓVIL

Estimados Docentes:

A continuación le solicito muy cordialmente describa sus apreciaciones sobre el proyecto educativo institucional entregado. Sus comentarios serán de gran valor para el desarrollo del mismo.

A partir de esta propuesta curricular

Opino que... el proyecto educativo institucional propuesto es una iniciativa enriquecedora pensando en el bienestar de niñas(as) adolescentes de la calle.

Considero que... si el proyecto es trabajado con esfuerzo y dedicación será todo un éxito y se cumplirá el objetivo planteado.

Encuentro fortalezas en...

las estrategias metodológicas a trabajar por bloques.

Encuentro debilidades en...

el espacio físico a desarrollarse el proyecto.

Concluyo que....

cualquier iniciativa pensando en la educación de niñas(as) adolescentes se transforma en un aporte no solo para ellos sino para la sociedad y medio en el cual se encuentre.

MUCHAS GRACIAS!!