

# Situaciones de Aprendizaje

## PROYECTO INTEGRADOR

# Introducción

---

## La política pública de Desarrollo Infantil Integral

---

La política pública de Desarrollo Infantil Integral tiene como objetivo asegurar que los niños y niñas en el Ecuador reciban una atención integral durante sus primeros años de vida, etapa crucial para su desarrollo cognitivo, emocional, social y físico. Esta política está alineada con el Plan Nacional de Desarrollo, la Constitución del Ecuador, y el Código de la Niñez y Adolescencia, que priorizan la protección de los derechos de los niños y niñas.

---

## Justificación

---

Para articular esta política con la planificación, es importante considerar los principios pedagógicos del currículo ecuatoriano de educación inicial, los cuales incluyen:

1. **Integralidad:** Al planificar, se debe garantizar el desarrollo de todas las dimensiones del niño: física, emocional, cognitiva y social, lo cual está en línea con el enfoque holístico del DII.
2. **Participación activa del niño:** La política del MIES fomenta la participación activa del niño en su propio proceso de aprendizaje a través de actividades de estimulación temprana que promuevan la autonomía, la creatividad y el juego. Esto también es un principio clave en el currículo de educación inicial ecuatoriano.
3. **Vinculación con la familia y la comunidad:** En la política de Desarrollo Infantil Integral, se resalta la importancia de involucrar a la familia y la comunidad en el proceso de educación y cuidado del niño, promoviendo ambientes saludables y seguros. La planificación debe incorporar acciones que fortalezcan la relación entre las familias, las instituciones educativas y las comunidades, garantizando un entorno favorable para el aprendizaje.
4. **Derecho a la educación desde el nacimiento:** La normativa ecuatoriana reconoce que la educación inicial es un derecho desde el nacimiento, lo que se traduce en la creación de programas que promuevan la estimulación

temprana, el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, y el aprendizaje lúdico.

---

## Fundamentación con normativa vigente

---

La **Constitución del Ecuador** en sus artículos 44 y 45 establece la prioridad del Estado en garantizar el desarrollo integral de los niños y niñas. Por otro lado, el **Código de la Niñez y Adolescencia** señala que los niños deben ser protegidos y atendidos en sus primeros años de vida, lo cual está en sintonía con los objetivos del DII.

El **Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025** también incluye la reducción de brechas en la atención a la primera infancia como una prioridad, enfocándose en la provisión de servicios de desarrollo infantil que aseguren un buen comienzo en la vida.

---

## Identificación del marco curricular

(perfil de salida, objetivos de subnivel, ejes, ámbitos, objetivos de aprendizaje, destrezas, indicadores del logro)

Perfil de salida	Objetivo subnivel	Ejes	Ámbitos	Objetivos de aprendizaje	Destrezas	Indicadores de logro
Niños y niñas conscientes de su cuerpo, capaces de expresar sus emociones, ideas y necesidades mediante el uso del lenguaje verbal, no verbal y movimientos corporales, con autonomía y confianza en sí mismos.	Fomentar la interacción del niño con su entorno a través de la exploración de su cuerpo y el desarrollo de habilidades motoras que le permitan relacionarse de forma autónoma y creativa.	Expresión y Comunicación	Exploración del cuerpo y motricidad	Desarrollar las capacidades motrices gruesas y finas a través del juego y actividades creativas, promoviendo el reconocimiento y control del cuerpo en diferentes situaciones y espacios.	Coordina movimientos gruesos (saltar, correr, trepar) con precisión, control y equilibrio, mostrando habilidades de coordinación motriz en actividades lúdicas.	El niño o niña es capaz de correr, saltar y trepar de manera coordinada, controlando su cuerpo en espacios abiertos, demostrando equilibrio y control en movimientos corporales durante juegos grupales.
	Estimular la autonomía de los niños en el uso de	Expresión y Comunicación	Exploración del cuerpo y motricidad	Desarrollar la motricidad fina mediante actividades que	Utiliza herramientas como lápices y tijeras de	El niño o niña es capaz de usar lápices y tijeras para realizar

	herramientas y materiales que promuevan la coordinación motriz fina, como el uso de lápices, tijeras y materiales de construcción.			requieran el uso de las manos y dedos para manipular objetos y herramientas de forma precisa.	manera correcta, logrando precisión en la realización de trazos o cortes con un adecuado manejo de la coordinación ojo-mano.	trazos simples o cortar formas básicas, mostrando precisión y control de la fuerza en sus movimientos
	Promover el reconocimiento y expresión de emociones a través del lenguaje no verbal (gestos, posturas) en interacciones con sus pares y adultos.	Desarrollo personal y social	Vinculación emocional y social	Reconocer y expresar emociones básicas (alegría, tristeza, enojo) mediante gestos y posturas en situaciones cotidianas o de juego, favoreciendo la comunicación emocional con otros niños y adultos.	Identifica y reproduce gestos y posturas que reflejan emociones básicas, como la alegría, tristeza o enojo, en respuesta a diferentes situaciones de su entorno.	El niño o niña es capaz de mostrar gestos faciales o posturas corporales que reflejan sus emociones básicas, interactuando con pares y adultos de forma adecuada en distintas situaciones
	Fomentar la capacidad de los niños para comunicarse verbalmente en	Expresión y Comunicación	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal	Mejorar la capacidad del niño para comunicarse verbalmente en	Expresa sus ideas, emociones y necesidades de forma clara y	El niño o niña utiliza frases sencillas para comunicar sus ideas,

	<p>situaciones cotidianas y durante el juego, expresando sus ideas, necesidades y emociones con claridad.</p>			<p>situaciones cotidianas y durante el juego, ampliando su vocabulario y favoreciendo la interacción social y la expresión de necesidades.</p>	<p>coherente durante el juego, o en situaciones cotidianas, usando frases sencillas y un vocabulario cada vez más amplio.</p>	<p>emociones o necesidades en situaciones de juego o interacción diaria, mostrando un vocabulario en crecimiento y coherente.</p>
--	---	--	--	--	---	---

## Explicación de la matriz

### 1. Perfil de salida:

Se describe el objetivo final que se espera que el niño o niña logre al finalizar el subnivel. En este caso, se espera que el niño sea capaz de reconocer su cuerpo, expresarse mediante movimientos y palabras, y tener autonomía en su interacción con el entorno.

### 2. Objetivos de subnivel:

Se refieren a metas específicas que se deben alcanzar dentro del subnivel de Educación Inicial II, alineados con el perfil de salida. Aquí se mencionan objetivos como el desarrollo de la motricidad gruesa y fina, la autonomía, y la capacidad de expresarse emocionalmente.

### 3. Ejes de desarrollo:

Los ejes guían el enfoque pedagógico, en este caso se eligieron los ejes de **Expresión y Comunicación** y **Desarrollo personal y social**. Estos ejes corresponden a áreas clave como la comunicación motriz, verbal y no verbal.

### 4. Ámbitos:

Los ámbitos son subcategorías dentro de los ejes. En este ejemplo, se destacan los ámbitos de **Exploración del cuerpo y motricidad**, y **Vinculación emocional y social**, áreas donde se desarrollan las actividades pedagógicas.

**5. Objetivos de aprendizaje:**

Son los resultados que se espera que los niños logren a través de actividades específicas. Estos incluyen mejorar la motricidad, manipular herramientas de forma precisa y reconocer y expresar emociones.

**6. Destrezas:**

Las destrezas son las competencias específicas que el niño o niña debe desarrollar, como coordinar movimientos, usar herramientas con precisión o expresarse emocionalmente mediante gestos.

**7. Indicadores de logro:**

Los indicadores miden los resultados alcanzados, mostrando si los niños han logrado las destrezas propuestas. Estos se observan a través del comportamiento o habilidades adquiridas en situaciones cotidianas o actividades programadas.

Este esquema establece una estructura clara y coherente para guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje en educación inicial, basándose en el currículo ecuatoriano.

---

# Contextualización de la situación de aprendizaje

## Situación de aprendizaje

### Un día en el parque de aventuras

El escenario es un parque de aventuras diseñado dentro del aula o en un espacio abierto, con diferentes estaciones de actividades que permitan a los niños y niñas explorar y desarrollar sus habilidades motoras y de comunicación. Este parque tiene áreas donde los niños deben saltar, correr, trepar y usar herramientas como pelotas, cuerdas y lápices gigantes para completar desafíos. Además, se incluye una pequeña "tienda" donde los niños interactúan verbalmente, utilizando frases sencillas para pedir o intercambiar objetos como juguetes o herramientas para las actividades.





---

## Contexto motivador

---

El parque de aventuras está inspirado en un ambiente cotidiano y familiar para los niños , lo que les resulta motivador y significativo. Además, se agrega un componente imaginativo: los niños y niñas son "exploradores" en este parque, donde deberán completar diferentes desafíos físicos y sociales para encontrar "tesoros" (objetos escondidos en las estaciones), lo que incentiva su participación activa y lúdica.



## Roles del alumnado

- 1. Exploradores:** Los niños asumirán el rol de exploradores aventureros. Cada uno recibirá una "misión" que consiste en pasar por diferentes estaciones del parque de aventuras, donde tendrán que realizar actividades físicas que pongan a prueba su motricidad gruesa (como trepar, saltar, y correr) y motricidad fina (como recoger objetos pequeños con pinzas o usar lápices gigantes para realizar trazos en una hoja).
- 2. Compradores o Vendedores en la tienda del parque:** Los niños también tomarán turnos para jugar en una pequeña "tienda" ubicada en una de las estaciones del parque, donde tendrán que intercambiar objetos o pedir ayuda a sus compañeros para continuar con sus misiones. Aquí, practicarán el uso de frases sencillas y desarrollarán su lenguaje verbal en interacciones cotidianas (por ejemplo, "Quiero un lápiz", "Necesito una pelota").
- 3. Guías del parque:** Un pequeño grupo de niños puede asumir el rol de guías, explicando las reglas o ayudando a sus compañeros a completar las actividades en las diferentes estaciones. Este rol les permitirá trabajar en la comunicación verbal y el uso de gestos para explicar o dirigir a otros.



## Objetivos de la situación de aprendizaje

- **Desarrollar la coordinación motora gruesa** mediante actividades físicas de trepar, saltar y correr en el parque.
- **Fomentar la motricidad fina** en actividades de manipulación de objetos pequeños o uso de herramientas específicas como lápices gigantes.
- **Potenciar el lenguaje verbal** en situaciones cotidianas de interacción con otros niños, practicando frases sencillas para expresar necesidades y emociones en el juego.
- **Desarrollar la comunicación no verbal**, utilizando gestos y posturas para expresar emociones o dirigir a sus compañeros durante el juego.

## Justificación pedagógica

El parque de aventuras es un espacio donde se integran actividades físicas y sociales, lo que responde a los principios pedagógicos del currículo ecuatoriano. Esta situación de aprendizaje permite a los niños relacionarse con su entorno de manera activa, utilizando tanto sus habilidades motoras como sociales. La integración de roles como "exploradores",

"vendedores" y "guías" no solo estimula su participación, sino que también los motiva a utilizar el lenguaje verbal y no verbal para comunicarse de manera efectiva con sus compañeros.

Además, esta actividad está alineada con la política pública del Desarrollo Infantil Integral del MIES, ya que promueve el bienestar integral de los niños al fomentar el desarrollo físico, emocional y social en un ambiente de juego estructurado.

---

# Aplicación de los Principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)

---

## Proveer múltiples medios de representación

---

Para que los niños comprendan la información y las actividades de distintas maneras, se puede utilizar:

- **Materiales visuales y auditivos:**

En cada estación del parque de aventuras, se colocarán carteles con imágenes claras que representen los movimientos que deben realizar (por ejemplo, imágenes de niños saltando, corriendo, o trepando) acompañadas de instrucciones verbales por parte del docente. También se usarán descripciones auditivas para los niños con dificultades visuales.

- **Demostraciones en vivo:**

Los docentes o los niños guías pueden demostrar físicamente cómo se realiza cada actividad (saltos, trepar, correr), lo cual beneficia a aquellos que aprenden mejor mediante la observación de modelos.

- **Uso de objetos reales:**

Se pueden proporcionar materiales manipulativos (como pelotas, cuerdas, herramientas de juego) que los niños puedan tocar y explorar antes de empezar cada actividad. Esto ayuda especialmente a los niños con dificultades para entender instrucciones abstractas o visuales.

---

## Proveer múltiples medios de expresión y acción

---

Para que los niños puedan demostrar lo que saben y logren los objetivos de aprendizaje de diferentes maneras:

- **Variación de opciones de expresión motora:**

En la estación de motricidad fina, los niños tendrán la opción de usar diferentes herramientas (lápices grandes, pequeños, pinzas, tijeras), permitiendo a aquellos con dificultades motoras elegir el objeto que les resulte más cómodo y adecuado para sus habilidades.

- **Opciones de respuesta verbal y no verbal:**

En las actividades de comunicación, se dará la opción de expresar ideas o necesidades tanto verbalmente como a través de gestos o imágenes, lo que beneficiará a los niños con dificultades del lenguaje o timidez. Además, se pueden incluir tableros con pictogramas que ayuden a los niños a señalar sus necesidades si no pueden expresarlas verbalmente.

- **Andamiajes y apoyos personalizados:**

Se proporcionarán apoyos adicionales como asistencia individual por parte de los docentes o compañeros. Si un niño tiene dificultades para trepar o correr, el docente puede ofrecer una ayuda física o permitirle realizar una versión simplificada de la actividad (como caminar en lugar de correr o trepar por una pendiente más suave).

---

## Proveer múltiples medios de compromiso

---

Para fomentar la participación activa de todos los niños:

- **Opciones de elección y autonomía:**

Los niños podrán elegir qué estaciones del parque prefieren realizar primero o cómo quieren abordar cada desafío (correr, caminar, saltar a su propio ritmo). Esto da lugar a la autodirección y permite que cada niño participe de acuerdo con su nivel de confianza y habilidades.

- **Actividades lúdicas y cooperativas:**

Se integrarán juegos colaborativos en cada estación donde los niños puedan trabajar en equipo, por ejemplo, en la "tienda", un niño podría actuar como comprador y otro como vendedor, intercambiando roles para promover la interacción social. Los juegos cooperativos también permiten que los niños con diferentes niveles de habilidad se apoyen mutuamente.

- **Reforzadores positivos:**

Para mantener la motivación, se usarán reforzadores positivos como "medallas de exploradores" o pegatinas que reconozcan el esfuerzo y la participación de los niños, independientemente de su nivel de desempeño. Esto garantiza que todos los niños sientan éxito en sus actividades.

---

## Apoyos y andamiajes necesarios

---

Para que todos los niños puedan alcanzar los objetivos de aprendizaje, se proveerán los siguientes apoyos:

- **Adaptaciones físicas:**

En las estaciones de motricidad, se adaptarán las actividades para aquellos con dificultades motoras. Por ejemplo, si un niño no puede saltar o trepar, se le proporcionarán alternativas como rampas suaves en lugar de escaleras, o actividades en el suelo en lugar de las que requieran subir estructuras.

- **Apoyo emocional y motivacional:**

Para aquellos niños que puedan sentirse inseguros o frustrados al realizar las actividades físicas o de comunicación, se ofrecerá apoyo emocional, asegurando que se sientan seguros al explorar y participar. Los docentes reforzarán la confianza de los niños con palabras de aliento y destacarán sus avances.

- **Tecnologías de apoyo:**

En el caso de niños con discapacidades visuales, auditivas o motoras severas, se pueden integrar tecnologías como tabletas con aplicaciones que utilicen comandos táctiles, pictogramas o lectores de pantalla. Estas herramientas ayudan a garantizar que todos los niños puedan acceder a la información y participar en las actividades.

---

# Materiales y recursos

---

## Materiales para el Desarrollo de la Motricidad Gruesa

---

- **Pelotas de diferentes tamaños:**
  - **Objetivo:** Desarrollar la coordinación ojo-mano y habilidades de lanzamiento.
  - **Diversificación:** Proporcionar pelotas grandes y pequeñas para que los niños elijan según sus habilidades y preferencias.
- **Cuerdas y aros:**
  - **Objetivo:** Promover habilidades motoras gruesas como saltar, correr y arrastrarse.
  - **Adaptación:** Cuerdas de diferentes longitudes y grosores, y aros de diversos tamaños para acomodar las necesidades motrices de cada niño.
- **Conos y obstáculos suaves:**
  - **Objetivo:** Crear circuitos para correr, saltar o esquivar, desarrollando el equilibrio y la coordinación.
  - **Adaptación:** Se incluirán obstáculos a diferentes alturas, con rampas suaves para los niños que tengan dificultades para trepar o saltar.
- **Colchonetas y rampas:**
  - **Objetivo:** Permitir a los niños trepar, rodar y explorar su cuerpo de manera segura.
  - **Adaptación:** Colchonetas blandas para evitar lesiones y rampas inclinadas para facilitar el movimiento a niños con menos movilidad.
  -



---

## Materiales para el Desarrollo de la Motricidad Fina

---

- **Lápices gigantes y normales:**

- **Objetivo:** Fomentar el desarrollo de la coordinación motriz fina y el control de las manos.
- **Adaptación:** Lápices grandes y pequeños que los niños puedan elegir según su nivel de destreza manual.

- **Tijeras de seguridad:**
  - **Objetivo:** Desarrollar la coordinación ojo-mano y el uso adecuado de herramientas.
  - **Adaptación:** Tijeras con mangos adaptados (ergonómicos y más fáciles de manipular) y opciones para zurdos.
- **Pinzas y objetos pequeños:**
  - **Objetivo:** Fortalecer la motricidad fina a través de la manipulación de pequeños objetos.
  - **Adaptación:** Pinzas de diferentes tamaños y resistencia, y objetos pequeños de varios materiales para que todos los niños puedan trabajar en función de su capacidad.
- **Puzzles grandes y piezas encajables:**
  - **Objetivo:** Mejorar la coordinación fina y las habilidades de resolución de problemas.
  - **Adaptación:** Puzzles con piezas grandes y pequeñas, dependiendo del nivel de dificultad que se ajuste a cada niño.



---

## Materiales para el Desarrollo del Lenguaje Verbal y No Verbal

---

- **Carteles visuales y pictogramas:**

- **Objetivo:** Ayudar a los niños a seguir instrucciones y expresar sus ideas mediante símbolos.
  - **Adaptación:** Se colocarán carteles con imágenes en cada estación, mostrando los movimientos o acciones que deben realizar. Se utilizarán pictogramas para niños que necesiten apoyo en la comunicación verbal.
  
  - **Tableros de comunicación con pictogramas:**
    - **Objetivo:** Proveer una alternativa de comunicación a los niños con dificultades en el lenguaje verbal.
    - **Adaptación:** Tableros que los niños pueden utilizar para señalar lo que necesitan o lo que desean expresar durante las actividades (por ejemplo, imágenes de una pelota, lápiz o tijera).
  
  - **Espejos de cuerpo entero:**
    - **Objetivo:** Fomentar el reconocimiento de emociones y la expresión no verbal.
    - **Adaptación:** Los niños pueden observar sus gestos y posturas mientras exploran emociones, mejorando la conciencia de su cuerpo y la comunicación no verbal.
  
  - **Juguetes con sonidos y texturas:**
    - **Objetivo:** Estimular la comunicación sensorial y el reconocimiento de diferentes sensaciones.
    - **Adaptación:** Se proporcionarán juguetes que emitan sonidos o tengan diferentes texturas, lo que ayudará a aquellos niños con dificultades sensoriales o del habla a expresarse de otras maneras.
- 

## Materiales para el Desarrollo de la Interacción Social

---

- **Cajas registradoras y monedas de juguete (para la "tienda"):**
  - **Objetivo:** Simular situaciones de compra y venta para mejorar las habilidades sociales y verbales.
  - **Adaptación:** Cajas y monedas fáciles de manipular, con instrucciones visuales para facilitar el juego de roles en la tienda.
  
- **Roles de juego (disfraces sencillos):**

- **Objetivo:** Permitir a los niños asumir roles de exploradores, compradores y vendedores en el parque de aventuras, promoviendo la interacción social.
- **Adaptación:** Disfraces simples como sombreros o chalecos de "explorador", para que los niños se identifiquen con sus roles.

◦



◦



---

## Recursos Humanos y Apoyos

---

### 1. Docentes y asistentes de aula:

- **Objetivo:** Facilitar el aprendizaje y apoyar a los niños en la realización de las actividades.
- **Apoyo:** Los docentes y asistentes de aula proporcionarán apoyo individualizado para los niños que necesiten ayuda física o emocional durante las actividades.

### 2. Compañeros de apoyo (parejas de juego):

- **Objetivo:** Fomentar el aprendizaje entre pares, donde niños con más habilidades apoyen a otros en las actividades del parque.
- **Apoyo:** Se organizarán parejas o pequeños grupos de trabajo, donde los niños se ayuden entre sí para completar



las misiones del parque de aventuras.

## Recursos Espaciales

### 1. Espacios amplios y accesibles:

- **Objetivo:** Asegurar que las áreas de juego del parque de aventuras sean accesibles para todos los niños, incluyendo aquellos con movilidad reducida.
- **Adaptación:** Espacios con rampas, áreas amplias y libres de obstáculos para permitir el libre movimiento de



todos los niños.



# Evaluación del aprendizaje

---

## Instrumentos de Evaluación

---

- **Rúbricas** Las rúbricas permitirán evaluar el desarrollo de habilidades motoras, comunicativas y sociales de manera detallada. Estarán alineadas con las destrezas y los indicadores de logro definidos en el marco curricular.
  - **Rúbrica para la motricidad gruesa:**
    - **Criterios:** Capacidad para correr, saltar, trepar, y realizar movimientos coordinados en las estaciones del parque.
    - **Niveles:**
      - 1 (Bajo): El niño presenta dificultades para realizar los movimientos.
      - 2 (Medio): El niño realiza los movimientos con cierta dificultad o inseguridad.
      - 3 (Alto): El niño realiza los movimientos de manera fluida y con confianza.
  - **Rúbrica para la motricidad fina:**
    - **Criterios:** Habilidad para manipular objetos pequeños, como pinzas o lápices, y realizar trazos o cortes.
    - **Niveles:**
      - 1 (Bajo): Necesita apoyo constante para manipular los objetos.
      - 2 (Medio): Manipula los objetos con alguna dificultad, pero lo logra.
      - 3 (Alto): Manipula los objetos con precisión y sin dificultad.
  - **Rúbrica para el lenguaje y la interacción social:**
    - **Criterios:** Uso adecuado del lenguaje verbal y no verbal en situaciones de juego y comunicación con los compañeros.
    - **Niveles:**

- 1 (Bajo): El niño no se comunica de manera efectiva o evita interactuar.
  - 2 (Medio): El niño se comunica con cierto apoyo, pero participa en la interacción.
  - 3 (Alto): El niño se comunica de manera clara y efectiva en situaciones de juego.
- **Listas de Cotejo** Las listas de cotejo servirán para observar y registrar si los niños alcanzan ciertos indicadores de logro durante las actividades del parque.
    - **Lista de cotejo para la motricidad gruesa:**
      - ¿El niño puede trepar con seguridad en los obstáculos?
      - ¿El niño es capaz de saltar y mantener el equilibrio?
      - ¿El niño puede correr y esquivar los conos en la estación?
    - **Lista de cotejo para la interacción social:**
      - ¿El niño utiliza frases sencillas para pedir o intercambiar objetos en la "tienda"?
      - ¿El niño responde a las indicaciones de sus compañeros o del docente?
      - ¿El niño participa activamente en las dinámicas de grupo?
    - **Lista de cotejo para la motricidad fina:**
      - ¿El niño puede usar las pinzas para recoger objetos pequeños?
      - ¿El niño puede realizar trazos con lápices de diferentes tamaños?
- 

## Evaluación Formativa

---

La evaluación formativa será continua y se llevará a cabo a lo largo de todas las actividades del parque. A medida que los niños progresan en las estaciones, el docente observará y registrará su desempeño en las listas de cotejo, proporcionando retroalimentación inmediata para mejorar su desarrollo.

- **Observación directa:** El docente observará el desempeño de los niños en tiempo real, tomando notas en las listas de cotejo.
  - **Feedback inmediato:** Se proporcionará retroalimentación verbal durante y después de cada actividad, motivando a los niños a reflexionar sobre sus logros y áreas de mejora.
- 

## Evaluación Sumativa

---

La evaluación sumativa tendrá lugar al final del periodo de actividades del parque de aventuras, utilizando las rúbricas para determinar el nivel de desempeño de cada niño en las destrezas clave.

- **Evaluación del desempeño final:** Se revisará el progreso individual en cada área (motricidad gruesa, fina, lenguaje y socialización), comparando los resultados con los indicadores de logro establecidos.
- 

## Autoevaluación

---

La autoevaluación permitirá a los niños reflexionar sobre su propio aprendizaje y desarrollo personal. Dado que estamos trabajando con niños pequeños, la autoevaluación se simplificará mediante el uso de:

- **Caras felices, neutras y tristes:** Los niños podrán elegir una imagen que represente cómo creen que lo hicieron en cada actividad (por ejemplo, una cara feliz si creen que lo hicieron bien en trepar o hablar en la tienda).
- **Preguntas guiadas sencillas:**
  - ¿Te sentiste contento cuando corriste y saltaste?
  - ¿Te gustó hablar con tus compañeros en la tienda?
  - ¿Crees que puedes mejorar en algo?

Estas preguntas se realizarán de forma verbal o mediante imágenes, para adaptarse al nivel de comprensión de los niños.

---

## Coevaluación

---

La coevaluación permitirá que los niños evalúen el desempeño de sus compañeros, fomentando la empatía, el trabajo en equipo y la reflexión crítica.

- **Rúbrica simplificada de compañeros:** Los niños evaluarán a sus compañeros utilizando un sistema sencillo de caritas (feliz, neutra, triste), indicando si creen que su amigo hizo bien una tarea (por ejemplo, si un compañero les ayudó en una estación o si comunicó sus ideas con claridad).
- **Preguntas de reflexión en grupo:**
  - ¿Cómo crees que trabajó tu compañero cuando te ayudó?
  - ¿Te gustó cómo tu compañero habló en la tienda? ¿Por qué?

Esto ayudará a que los niños desarrollen habilidades sociales y reflexionen sobre el apoyo mutuo.

---

# Reflexión y retroalimentación

---

## Momentos de Reflexión

---

1. **Reflexión durante la actividad** A lo largo de las estaciones del parque, se crearán breves pausas donde los niños podrán reflexionar sobre su participación, guiados por el docente.

- **Preguntas clave:** El docente puede hacer preguntas sencillas que inviten a los niños a analizar lo que están haciendo y cómo lo están logrando.
  - ¿Qué te gustó de esta estación?
  - ¿Cómo te sentiste cuando saltaste/tomaste la pelota/hablaste con tu compañero?
  - ¿Hubo algo que te pareció difícil? ¿Cómo lo solucionaste?
- **Reflexión grupal:** Al final de cada estación, el grupo puede reunirse brevemente para comentar sus experiencias. Los niños pueden compartir si les fue fácil o difícil completar la tarea, fomentando el aprendizaje colaborativo.

**Objetivo:** Este tipo de reflexión fomenta la autoconciencia en los niños y les ayuda a identificar las estrategias que utilizan para superar los desafíos durante las actividades físicas, sociales y de comunicación.

2. **Reflexión final (al terminar la actividad)** Al concluir el recorrido por el parque de aventuras, se dedicará un tiempo específico para una reflexión más profunda.

- **Círculo de reflexión:** Los niños se sentarán en círculo para compartir sus experiencias. Se utilizará un objeto (como una pelota) que pasará de niño a niño, y solo quien tenga el objeto podrá hablar, garantizando que todos tengan la oportunidad de expresar sus ideas.
- **Preguntas guiadas:**
  - ¿Qué fue lo más divertido del parque de aventuras?

- ¿Qué parte te pareció la más difícil?
  - ¿Cómo crees que podrías mejorar en la próxima vez?
  - ¿Ayudaste a algún compañero? ¿Cómo te sentiste al hacerlo?
- **Uso de material visual:** Para facilitar la reflexión, se puede usar una tabla con imágenes de diferentes actividades (saltar, correr, hablar, jugar) y pedir a los niños que seleccionen las imágenes que representen lo que mejor hicieron y lo que creen que pueden mejorar.

**Objetivo:** Este espacio fomenta la capacidad de los niños para reflexionar sobre su propio aprendizaje y analizar tanto sus logros como los aspectos que podrían mejorar, promoviendo la autocrítica constructiva desde una edad temprana.

---

## Retroalimentación Constructiva

---

- **Retroalimentación durante las actividades** Mientras los niños participan en las estaciones del parque, el docente ofrecerá retroalimentación constante en función de las observaciones realizadas.
  - **Feedback positivo inmediato:** El docente elogiará los logros de los niños en el momento. Esto refuerza comportamientos deseados y motiva al niño a seguir mejorando.
    - "¡Lo hiciste genial al saltar el obstáculo! Pareces muy fuerte."
    - "Me gustó cómo ayudaste a tu amigo en la tienda, eso fue muy amable de tu parte."
  - **Retroalimentación correctiva:** Si un niño encuentra dificultades, se proporcionarán sugerencias claras y constructivas.
    - "Veo que te cuesta un poco lanzar la pelota, ¿qué tal si intentas usar las dos manos? ¡Creo que lo lograrás mejor!"
    - "Está bien que te sientas un poco nervioso al hablar en la tienda. Puedes intentar hablar más despacio para sentirte más seguro."

**Objetivo:** La retroalimentación durante las actividades permite que los niños ajusten su comportamiento en tiempo real, corrigiendo errores y mejorando su desempeño de manera inmediata.

- **Retroalimentación final** Al terminar las actividades, el docente proporcionará una retroalimentación más global que abarque todo el proceso de aprendizaje.
  - **Individualización de la retroalimentación:** Cada niño recibirá comentarios específicos sobre su desempeño, destacando sus fortalezas y áreas de mejora de manera positiva.
    - "Noté que eres muy bueno corriendo y saltando. ¿Qué te parece si la próxima vez intentas ayudarte más con tus brazos para trepar?"
    - "Hiciste un excelente trabajo comunicándote en la tienda. Si practicas un poco más la motricidad fina, como agarrar las monedas, serás aún mejor."
  - **Balance de retroalimentación:** Se hará un equilibrio entre lo que el niño hizo bien y lo que puede mejorar, manteniendo siempre un enfoque alentador.
    - "Me encantó ver cómo te esforzaste por hablar en la tienda. Tal vez la próxima vez podrías practicar un poco más en el lanzamiento de pelotas, ¡pero lo estás haciendo genial!"
  - **Propuestas de mejora concretas:** Para que los niños puedan mejorar de manera tangible, la retroalimentación incluirá sugerencias específicas y alcanzables.
    - "Si sigues practicando con las pinzas pequeñas, ¡verás cómo cada vez será más fácil agarrar objetos!"

**Objetivo:** Proporcionar a los niños una visión clara de sus logros y aspectos a mejorar, de una manera que los motive a seguir avanzando y desarrollando sus habilidades.

---

## Autoevaluación y Coevaluación como parte de la reflexión

1. **Autoevaluación con apoyo visual** Los niños, con el uso de caritas o gráficos simples, podrán evaluar cómo creen que lo hicieron en cada una de las actividades. Esto promoverá la autorreflexión y el autoconocimiento.

- **Herramienta visual de autoevaluación:** Los niños usarán una tabla de autoevaluación con imágenes representativas (como saltar, hablar, ayudar), eligiendo entre una carita feliz, neutral o triste para indicar su percepción.

2. **Coevaluación para fomentar el trabajo en equipo** Los niños también tendrán la oportunidad de evaluar a sus compañeros. Esta actividad promueve la empatía y la capacidad de dar retroalimentación respetuosa.

- **Preguntas guiadas para la coevaluación:**
  - ¿Cómo ayudó tu compañero en la tienda?
  - ¿Qué te gustó de cómo jugó tu compañero?

**Objetivo:** A través de la autoevaluación y la coevaluación, se fomenta en los niños la reflexión sobre el valor de su esfuerzo y cómo pueden mejorar a través de la interacción social y el trabajo en equipo.

---

Project-Id-Version: eXeLearning 2.9Report-Msgid-Bugs-To: eXe Translations POT-Creation-Date: 2024-03-18 12:09+0100PO-Revision-Date: 2024-03-18 11:19+0100Last-Translator: Juan Rafael Fernández Language: esLanguage-Team: Spanish Plural-Forms: nplurals=2; plural=(n != 1)MIME-Version: 1.0Content-Type: text/plain; charset=utf-8Content-Transfer-Encoding: 8bitGenerated-By: Babel 2.9.1