

Situaciones de Aprendizaje

PROYECTO INTEGRADOR

Introducción

La política pública de Desarrollo Infantil Integral

Programa de Atención Integral a la Primera Infancia (PAIPI) del Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES)

Justificación

El **PAIPI** es una política pública que tiene como objetivo garantizar el acceso a servicios de atención integral para niños y niñas de 0 a 5 años, promoviendo su desarrollo integral a través de la estimulación temprana, la nutrición adecuada y la educación. Esta política busca generar ambientes seguros, inclusivos y de calidad, tanto en el hogar como en los centros educativos y comunitarios, con un enfoque en el bienestar emocional, cognitivo y físico del niño.

La implementación de esta política en nuestra planificación educativa está justificada por su enfoque en la **atención integral** y su alineación con los principios del **currículo ecuatoriano** para la educación inicial, que promueve el desarrollo integral de los niños, respetando sus necesidades y características individuales. El currículo establece que la educación en los primeros años debe estar centrada en el niño, respetando su ritmo de aprendizaje y fomentando una enseñanza inclusiva y diferenciada, lo cual coincide con los pilares fundamentales del PAIPI.

Fundamentación con normativa vigente

El **Reglamento de Educación Inicial del Ecuador** establece que el Estado tiene la obligación de garantizar el acceso a una educación de calidad desde los primeros años de vida, lo que incluye una atención integral a los niños. Además, la **Constitución de la República del Ecuador**, en su artículo 44, señala que el Estado protegerá y garantizará el desarrollo integral de los niños y niñas, priorizando sus derechos en todos los ámbitos de la vida social y familiar. El PAIPI se enmarca dentro de este mandato constitucional, por lo que su implementación en el contexto educativo no solo responde a una necesidad pedagógica, sino también a un mandato legal que busca el bienestar de la primera infancia.

Articulación con la Planificación Educativa

La planificación que se llevará a cabo en nuestro centro educativo estará enfocada en promover las competencias relacionadas con el **desarrollo integral** de los niños, de acuerdo con los principios pedagógicos del currículo ecuatoriano, que incluye:

1. **Inclusión y equidad:** Se priorizará la participación de todos los niños, garantizando que las actividades sean accesibles y respondiendo a sus diversas necesidades, siguiendo el enfoque inclusivo del PAIPI.
2. **Aprendizaje significativo:** Las actividades se basarán en experiencias del entorno cercano del niño, promoviendo un aprendizaje que sea relevante y significativo, tal como lo sugiere el currículo nacional.
3. **Desarrollo integral:** En consonancia con el PAIPI, se integrarán estrategias para trabajar el desarrollo cognitivo, físico, emocional y social del niño, utilizando actividades que estimulen la motricidad, el lenguaje, la socialización y el bienestar emocional.
4. **Participación de las familias:** Uno de los componentes clave del PAIPI es el trabajo con las familias para fortalecer las habilidades parentales y garantizar un ambiente de apoyo en el hogar. En la planificación, se incluirán estrategias para involucrar a los padres y cuidadores en el proceso educativo, siguiendo este principio.

Identificación del marco curricular

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

Perfil de salida	Objetivos de subnivel	Ejes	Ámbitos	Objetivos de aprendizaje	Destrezas	Indicadores de logro
Desarrollar habilidades motrices, comunicativas y sociales que promuevan la autonomía, el bienestar emocional y el trabajo en equipo.	Promover el desarrollo físico, emocional y social a través de actividades lúdicas y experiencias significativas	Desarrollo personal y social; Expresión y comunicación; Descubrimiento natural y cultural	Vinculación emocional y social; Manifestación del lenguaje verbal y no verbal; Exploración del cuerpo y motricidad	Desarrollar la capacidad de participar en actividades grupales, respetando reglas simples y colaborando con los compañeros en un ambiente lúdico y estructurado.	1. Saltar y correr con seguridad y coordinación. 2. Usar el lenguaje para interactuar en actividades grupales. 3. Mostrar empatía y cooperación en juegos colectivos	1. El niño salta y corre con coordinación. 2. El niño usa frases simples en la tienda. 3. Colabora con sus compañeros en juegos.
Fomentar el uso adecuado del lenguaje para expresar ideas y emociones, así como la interacción	Desarrollar habilidades comunicativas en situaciones cotidianas.	Expresión y comunicación	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal	Desarrollar la capacidad de expresar emociones y necesidades en situaciones	1. Uso de lenguaje verbal para interactuar en la "tienda". 2. Uso de gestos y expresiones	1. El niño usa frases sencillas para interactuar en la tienda. 2. Utiliza gestos y expresiones

efectiva en situaciones sociales.				lúdicas y para comunicarse.	para comunicarse.	faciales para comunicarse
-----------------------------------	--	--	--	-----------------------------	-------------------	---------------------------

Explicación de la matriz

1. Perfil de salida:

El perfil de salida se refiere a las competencias globales que se espera que los niños adquieran al final del subnivel de educación inicial. En este caso, se prioriza el desarrollo integral de habilidades motrices, comunicativas y sociales que promuevan la **autonomía**, el **bienestar emocional** y la **colaboración** en un contexto lúdico.

2. Objetivos de subnivel:

Estos objetivos están diseñados para guiar el aprendizaje de los niños en el nivel inicial. Se busca fomentar el desarrollo físico, emocional y social mediante experiencias lúdicas significativas. Es decir, los niños aprenden mientras juegan, lo que está en consonancia con la política del **PAIPI** y el currículo ecuatoriano, que promueven el aprendizaje a través del juego.

3. Ejes:

Los ejes representan las áreas de desarrollo en las que se enfoca la enseñanza. En esta actividad, se trabajarán tres ejes:

- **Desarrollo personal y social:** Se centra en el aprendizaje relacionado con la vinculación emocional y social del niño, como la colaboración y el respeto a los demás.
- **Expresión y comunicación:** Aquí se estimulan las competencias verbales y no verbales del niño, para mejorar su capacidad de comunicación.
- **Descubrimiento natural y cultural:** Relacionado con la exploración del entorno físico y social, en este caso, a través del "descubrimiento" de las estaciones del parque.

4. Ámbitos:

Los ámbitos especifican las áreas dentro de los ejes de desarrollo:

- **Vinculación emocional y social:** Se busca desarrollar la capacidad del niño para relacionarse de manera positiva con sus compañeros, comprendiendo y respetando las emociones de los demás.
- **Manifestación del lenguaje verbal y no verbal:** Se fomenta el uso adecuado del lenguaje (hablado y corporal) en situaciones de interacción social, como los juegos en la "tienda".
- **Exploración del cuerpo y motricidad:** Los niños desarrollarán habilidades físicas (motricidad gruesa y fina) en actividades como saltar, trepar, recoger objetos pequeños, etc.

5. Objetivos de aprendizaje:

Los objetivos de aprendizaje son las metas concretas que se espera que los niños alcancen como resultado de la actividad. Estos objetivos están diseñados para asegurar que los niños:

- Participen en actividades grupales, respetando reglas simples.
- Expresen sus emociones y necesidades mediante el lenguaje verbal y no verbal.
- Desarrollen sus habilidades motrices (gruesa y fina) de manera coordinada y segura.

Estos objetivos están alineados con las destrezas descritas en el currículo nacional, asegurando un enfoque coherente y bien planificado.

6. Destrezas:

Las destrezas son las competencias específicas que los niños desarrollarán durante la actividad. Estas son:

- **Motricidad gruesa:** Saltar, correr, trepar y desplazarse de forma segura y coordinada.
- **Motricidad fina:** Manipular objetos pequeños, como fichas o monedas, usando las manos o herramientas.
- **Lenguaje y comunicación:** Usar frases simples para interactuar con otros y utilizar gestos y expresiones para comunicarse.

- **Vinculación emocional y social:** Participar en juegos colectivos, mostrando respeto, empatía y colaboración.

7. Indicadores del logro:

Los indicadores del logro son criterios observables y medibles que permiten evaluar si los niños han alcanzado las destrezas y los objetivos de aprendizaje esperados. Estos incluyen:

- **Motricidad gruesa:** Los niños serán capaces de saltar y correr sin perder el equilibrio y trepar estructuras con seguridad.
 - **Motricidad fina:** Manipularán objetos pequeños con precisión.
 - **Lenguaje:** Usarán frases sencillas en la "tienda" y gestos para comunicarse cuando sea necesario.
 - **Vinculación social:** Participarán de manera cooperativa en juegos grupales y resolverán pequeños conflictos de manera amistosa
-

Contextualización de la situación de aprendizaje

Situación de aprendizaje

Un Día en la Granja

Se recreará un escenario simulado de una granja en el aula, donde los niños participarán en actividades relacionadas con el cuidado de animales, la cosecha de frutas y vegetales, y la vida diaria en una granja. Este contexto es muy significativo para los niños porque muchos de ellos pueden tener contacto directo o indirecto con ambientes rurales, o porque la idea de una granja les resulta emocionante y atractiva.



Contexto motivador

El contexto de la granja es significativo y motivador porque permite a los niños sumergirse en un mundo de juego simbólico, donde pueden experimentar roles de la vida cotidiana en un entorno rural. Las actividades propuestas estimulan el desarrollo de habilidades motoras (fina y gruesa), la comunicación verbal y la cooperación, todas esenciales para su crecimiento integral.



Roles del alumnado

1. **Granjero/a:** Los niños serán granjeros y asumirán la responsabilidad de cuidar a los animales, simular darles comida, y asegurarse de que estén bien cuidados. Este rol les permitirá desarrollar la empatía y la vinculación emocional, así como la capacidad de trabajo en equipo.
2. **Cosechador/a:** Los niños actuarán como recolectores de frutas y verduras. A través de esta actividad, desarrollarán su motricidad fina al manipular los objetos, recogiendo las frutas pequeñas y colocándolas en cestas.

3. **Vendedor/a en el mercado:** En la estación del mercado, los niños se convertirán en vendedores de los productos cosechados. Aquí usarán el lenguaje verbal para ofrecer sus productos a sus compañeros, simulando transacciones simples.



Objetivos de la situación de aprendizaje

- 1. **Desarrollar la motricidad gruesa** a través de actividades físicas como correr, cargar canastas, y simular trabajos agrícolas (cosecha y cuidado de animales).

2. **Fomentar la motricidad fina** mediante la manipulación de objetos pequeños, como frutas y vegetales simulados, que deben recoger, organizar y vender.
3. **Promover la comunicación verbal y no verbal** al interactuar con sus compañeros durante las actividades de la granja, especialmente en el rol de vendedor/a y granjero/a, usando frases simples y gestos.
4. **Estimular el trabajo en equipo y la cooperación** a través de actividades colectivas como el cuidado de animales y la organización de productos cosechados, donde los niños deberán coordinarse entre ellos.
5. **Fortalecer la empatía y la responsabilidad** al asumir roles en los que cuidan de los animales de la granja, aprendiendo la importancia del bienestar de otros seres vivos.
6. **Favorecer la vinculación emocional y social** mediante el juego simbólico, creando un ambiente de colaboración y respeto en el que los niños compartan tareas y resuelvan problemas juntos.
7. **Desarrollar el pensamiento lógico y organizativo** al clasificar frutas y verduras según su tipo y decidir cómo organizarlas para la venta en el "mercado".
8. **Estimular la creatividad y la imaginación** al participar en un contexto simulado donde pueden explorar diferentes roles y escenarios de la vida cotidiana en una granja.

Estos objetivos están alineados con el currículo ecuatoriano y la política del **PAIPI**, ya que se centran en el desarrollo integral del niño a través de experiencias lúdicas, estimulando tanto sus habilidades físicas como emocionales y cognitivas

Justificación pedagógica

La justificación pedagógica de los objetivos de aprendizaje propuestos para la situación de "Un Día en la Granja" se basa en principios educativos sólidos que reflejan la importancia del juego en el desarrollo integral de los niños en la primera infancia. A continuación se presentan las razones pedagógicas para cada uno de los objetivos:

1. Desarrollo de la motricidad gruesa:

- **Justificación:** Las actividades físicas son fundamentales en la primera infancia, ya que permiten a los niños desarrollar habilidades motoras que son esenciales para su autonomía. La motricidad gruesa está relacionada con la coordinación, el equilibrio y la fuerza, que son vitales para actividades cotidianas.

2. Fomento de la motricidad fina:

- **Justificación:** La manipulación de objetos pequeños, como frutas y vegetales, favorece el desarrollo de la destreza manual. Estas habilidades son cruciales para actividades más complejas en el futuro, como escribir y usar herramientas. La motricidad fina también está vinculada a la concentración y la paciencia.

3. Promoción de la comunicación verbal y no verbal:

- **Justificación:** La interacción social en un ambiente lúdico permite que los niños practiquen el lenguaje en contextos significativos. El uso del lenguaje verbal y no verbal fomenta su habilidad para expresar emociones, deseos y necesidades, facilitando la formación de relaciones interpersonales saludables.

4. Estimulación del trabajo en equipo y la cooperación:

- **Justificación:** La cooperación y el trabajo en equipo son competencias clave que los niños deben desarrollar desde temprana edad. Aprender a trabajar juntos les enseña sobre la importancia de la empatía, el respeto y la resolución de conflictos, habilidades necesarias para la convivencia en sociedad.

5. Fortalecimiento de la empatía y la responsabilidad:

- **Justificación:** Asumir roles de cuidado, como el de granjero, ayuda a los niños a comprender la importancia de ser responsables y cuidar de otros seres vivos. Esto fomenta una mentalidad de cuidado y respeto hacia el medio ambiente y las criaturas que habitan en él.

6. Fomento de la vinculación emocional y social:

- **Justificación:** El juego simbólico crea un ambiente donde los niños pueden explorar emociones y situaciones sociales de manera segura. Esto es esencial para su desarrollo emocional, ya que les permite expresar sus

sentimientos y comprender los de los demás.

7. Desarrollo del pensamiento lógico y organizativo:

- **Justificación:** Clasificar y organizar productos cultivados fomenta habilidades cognitivas como el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Estas habilidades son esenciales para el aprendizaje futuro y la toma de decisiones.

8. Estimulación de la creatividad y la imaginación:

- **Justificación:** El juego en un entorno simulado permite a los niños explorar diferentes roles y situaciones, lo que estimula su creatividad e imaginación. Este tipo de aprendizaje es crucial en la infancia, ya que fomenta el pensamiento innovador y la capacidad de adaptación.
-

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

Proveer múltiples medios de representación

- **Visuales:** Utilizar materiales visuales, como pictogramas de frutas y animales, carteles con imágenes y vídeos que representen la vida en la granja. Esto ayudará a los niños a comprender mejor los conceptos, especialmente a aquellos que son aprendices visuales.
 - **Auditivos:** Incorporar canciones o rimas relacionadas con la vida en la granja que los niños puedan escuchar y cantar. También se pueden utilizar narraciones que describan las actividades y roles en la granja.
 - **Táctiles:** Proporcionar materiales manipulativos, como juguetes de granja (animales de peluche, frutas de plástico), para que los niños puedan interactuar físicamente con los elementos que representan.
 - **Tecnología:** Utilizar aplicaciones educativas o recursos en línea que muestren la vida en la granja a través de juegos interactivos, lo que permite a los niños explorar de manera autónoma.
-

Proveer múltiples medios de expresión y acción

- **Verbal:** Permitir que los niños se expresen verbalmente al explicar lo que están haciendo en cada estación, fomentar el uso de palabras y frases en sus interacciones durante las actividades.
- **Escrito:** Proporcionar hojas de actividades donde los niños puedan dibujar o escribir sobre lo que han aprendido, utilizando frases sencillas o palabras clave relacionadas con la granja.

- **Creativo:** Facilitar la expresión a través de la creatividad, como la creación de un mural colectivo sobre la granja donde los niños puedan aportar dibujos, recortes o manualidades que representen su experiencia.
-

Múltiples Medios de Participación

- **Elección de Roles:** Ofrecer a los niños la oportunidad de elegir sus roles (granjero/a, vendedor/a, cuidador/a) en el juego de la granja, fomentando un sentido de autonomía y motivación personal.
 - **Actividades en Grupo:** Diseñar actividades que requieran trabajo en equipo, permitiendo que los niños colaboren y se apoyen mutuamente en sus roles. Esto puede incluir la cosecha de productos, donde un grupo trabaja en la recolección mientras otro se encarga de organizar.
 - **Adaptaciones:** Proveer adaptaciones para aquellos niños que puedan tener dificultades en ciertas áreas. Por ejemplo, permitir que un niño con movilidad reducida participe en la organización de productos desde un lugar accesible o utilizar herramientas de juguete que sean adecuadas para su nivel de destreza
-

Apoyos y andamiajes necesarios

- **Instrucciones Claras:** Ofrecer instrucciones claras y sencillas sobre cada actividad, utilizando tanto el lenguaje verbal como apoyos visuales (imágenes o pictogramas) que guíen a los niños en lo que se espera de ellos.
- **Modelado de Actividades:** Realizar demostraciones de cada actividad antes de que los niños participen. Esto ayuda a que comprendan el objetivo y la ejecución de la tarea.
- **Feedback Continuo:** Proveer retroalimentación constante y positiva durante las actividades, reforzando los logros y guiando a los niños en áreas que necesiten mejorar.

- **Recursos Adicionales:** Proveer materiales de apoyo, como plantillas para organizar frutas y verduras o guías visuales que los niños puedan consultar mientras participan en las actividades
-

Materiales y recursos

Estación de Cuidado de Animales

- **Materiales:**

- **Peluches de Animales de Granja:** Varios tipos de animales como vacas, ovejas, gallinas y cerdos.
- **Comida Simulada:** Elementos de juguete que representen alimento para los animales, como heno (hecho de papel arrugado) y granos (bolitas de papel).
- **Carteles:** Imágenes y nombres de los animales para fomentar la identificación y el aprendizaje del vocabulario.

- **Recursos:**

- **Guía Visual:** Un póster que muestre cómo cuidar a los animales, con dibujos que indiquen qué alimento corresponde a cada uno.
- **Historias o Canciones:** Libros ilustrados o canciones sobre animales de granja que se puedan leer o cantar en grupo.



Estación de Cosecha

- **Materiales:**

- **Frutas y Verduras Simuladas:** Juguetes de frutas y verduras de diferentes tamaños y colores, preferiblemente de materiales blandos o de plástico.
- **Canastas:** Canastas de diferentes tamaños para que los niños recojan y organicen los productos cosechados.
- **Etiquetas:** Tarjetas con nombres de frutas y verduras para que los niños puedan clasificar los productos.

- **Recursos:**

- **Matriz de Clasificación:** Una hoja de trabajo que muestre diferentes categorías de frutas y verduras que los niños puedan usar para clasificar sus cosechas.
- **Cuentos sobre la Cosecha:** Libros o cuentos cortos que hablen sobre la cosecha y la importancia de los productos frescos.



Estación de Venta en el Mercado

- **Materiales:**

- **Mesa de Mercado:** Una mesa o un espacio delimitado que simule un mercado.
- **Monedas y Billetes de Juguete:** Para simular la compra y venta de productos, fomentando el aprendizaje matemático básico.
- **Etiquetas de Precio:** Tarjetas que indiquen precios para los productos cosechados.

- **Recursos:**

- **Guía de Interacción:** Instrucciones visuales para guiar a los niños sobre cómo realizar una transacción, incluyendo ejemplos de frases que pueden usar durante la compra-venta.
- **Carteles de Oferta:** Carteles creativos que los niños pueden hacer para anunciar ofertas especiales en sus productos.



Recursos Adicionales

- **Materiales:**

- **Pizarras o Papel Grande:** Para que los niños puedan dibujar sus experiencias o hacer listas de lo que han aprendido.
- **Crayones, Marcadores y Pinturas:** Para actividades de arte relacionadas con la granja.

- **Recursos:**

- **Videos o Presentaciones:** Recursos multimedia que muestren la vida en la granja, incluyendo el cuidado de animales y la cosecha de productos.
 - **Juegos de Rol:** Disfraces o accesorios (sombreros de granjero, delantales) que los niños pueden usar para interpretar sus roles.
-

Recursos Espaciales

La sala se transformará en una **granja** mediante decoraciones que incluyan imágenes de animales, vegetales y herramientas de granja. Se crearán diferentes estaciones dentro del aula:

- **Estación de cuidado de animales:** Aquí los niños simularán alimentar y cuidar a animales de granja (usando peluches o figuras de animales). Aprenderán a trabajar en equipo para alimentar a los animales de manera organizada.
- **Estación de cosecha:** En esta área, se colocarán canastas y frutas o vegetales simulados (hechos de fieltro o plástico), donde los niños recogerán los productos “del campo” y los organizarán según su tipo.
- **Estación de venta de productos:** Después de cosechar, los niños llevarán los productos al "mercado", donde podrán simular la venta de frutas y verduras a sus compañeros.



Evaluación del aprendizaje

Instrumentos de Evaluación

A. Rúbricas de Evaluación

- **Descripción:** Se utilizará una rúbrica para evaluar el desempeño de los niños en las actividades de cuidado de animales, cosecha y venta en el mercado. La rúbrica incluirá criterios específicos que abordan aspectos como la participación, la comunicación, la cooperación y la creatividad.
- **Ejemplo de Criterios:**
 - **Participación Activa:** El niño participa en las actividades y asume su rol.
 - **Comunicación:** El niño utiliza el lenguaje verbal y no verbal para interactuar con sus compañeros.
 - **Trabajo en Equipo:** El niño colabora y apoya a sus compañeros en las tareas grupales.
 - **Creatividad:** El niño muestra originalidad en la manera de realizar sus actividades.

B. Listas de Cotejo

- **Descripción:** Se implementarán listas de cotejo para observar y registrar el cumplimiento de habilidades y comportamientos específicos durante las actividades. Los educadores pueden marcar si los niños han demostrado ciertas destrezas durante la experiencia.
- **Ejemplo de Elementos a Evaluar:**
 - Identificación de los animales de granja.
 - Clasificación de frutas y verduras.
 - Interacción y uso del lenguaje en el mercado.
 - Asunción de responsabilidades en el cuidado de los animales.

C. Evaluación Formativa

- **Descripción:** La evaluación formativa se llevará a cabo a lo largo de la experiencia de aprendizaje, mediante observaciones y retroalimentación continua. Se fomentará un ambiente donde los niños se sientan cómodos expresando sus ideas y reflexionando sobre su proceso de aprendizaje.
-

Autoevaluación

A. Autoevaluación

- **Descripción:** Al finalizar la actividad, se proporcionará a los niños una hoja de autoevaluación donde podrán reflexionar sobre su participación y aprendizaje. Las preguntas estarán diseñadas para guiar a los niños en la identificación de sus logros y áreas de mejora.
- **Ejemplo de Preguntas de Autoevaluación:**
 - ¿Qué te gustó más hacer en la granja?
 - ¿Cómo ayudaste a tus compañeros?
 - ¿Qué aprendiste sobre los animales y las frutas?

B. Coevaluación

- **Descripción:** Se organizarán momentos de coevaluación en los que los niños puedan evaluar a sus compañeros en el desempeño de sus roles. Esto promoverá la reflexión crítica y el aprendizaje entre pares.
 - **Ejemplo de Criterios de Coevaluación:**
 - ¿Cómo te sentiste trabajando con tu compañero?
 - ¿Qué habilidades crees que mostró tu compañero en la actividad?
-

Justificación de los Instrumentos de Evaluación

- Los instrumentos de evaluación seleccionados están alineados con los objetivos de aprendizaje y las competencias que se desean desarrollar, garantizando que se mida el progreso de los niños en áreas clave como la motricidad, la comunicación y el trabajo en equipo.
 - La utilización de rúbricas y listas de cotejo permite a los educadores obtener una visión clara y objetiva del desempeño de cada niño, facilitando la identificación de logros y áreas de mejora.
 - La inclusión de la autoevaluación y coevaluación fomenta una cultura de reflexión crítica y aprendizaje colaborativo, donde los niños se convierten en agentes activos de su propio proceso de aprendizaje
-

Reflexión y retroalimentación

Momentos de Reflexión

A. Reflexiones Durante las Actividades

- **Descripción:** Durante cada estación de actividad, se promoverán breves momentos de reflexión en los que se animará a los niños a pensar sobre lo que están haciendo y aprendiendo. Esto puede incluir preguntas guiadas por el educador.
- **Ejemplo de Preguntas para Reflexión:**
 - ¿Qué animal estás cuidando y qué necesita?
 - ¿Cómo te sentiste al trabajar en equipo con tus compañeros?
 - ¿Cuál fue la parte más divertida de la actividad de cosecha?

B. Reflexión al Final de la Experiencia

- **Descripción:** Al concluir la experiencia, se realizará una sesión de reflexión grupal donde cada niño podrá compartir sus pensamientos y aprendizajes. Esto fomentará un ambiente de apoyo y colaboración entre los compañeros.
 - **Dinámica de Reflexión:** Utilizar un círculo de palabras, donde cada niño tiene la oportunidad de decir una cosa que le gustó y una cosa que aprendió durante la actividad. Esto no solo promueve la expresión, sino que también ayuda a consolidar el aprendizaje.
-

Retroalimentación Constructiva

A. Retroalimentación Continua Durante las Actividades

- **Descripción:** Durante la realización de las actividades, se ofrecerá retroalimentación constante y positiva. El educador debe observar a cada niño y proporcionar comentarios específicos sobre su desempeño.
- **Ejemplos de Retroalimentación:**
 - “Hiciste un gran trabajo al cuidar a la oveja, la mantuviste tranquila y feliz. ¿Cómo crees que podrías ayudar a los demás en esta tarea?”
 - “Me encantó cómo organizaste las frutas en la canasta. Eso muestra que estás aprendiendo a clasificar bien.”

B. Retroalimentación al Final de la Experiencia

- **Descripción:** Al finalizar, se proporcionará retroalimentación individualizada a cada niño sobre su participación y desempeño. Esto puede incluir comentarios sobre su comunicación, trabajo en equipo y creatividad.
- **Ejemplo de Retroalimentación Final:**
 - “Me di cuenta de que te gustó cuidar a los animales, y lo hiciste muy bien. Podrías trabajar en hablar un poco más alto cuando compartes tus ideas en grupo, así todos pueden escucharte.”

Registro de Reflexiones y Retroalimentación

- **Descripción:** Se proporcionará a los niños un cuaderno de reflexiones donde podrán escribir o dibujar sobre sus experiencias, los comentarios que recibieron y cómo se sienten respecto a su aprendizaje.
- **Ejemplo de Registro:**
 - **Fecha de la actividad:** _____
 - **Actividad realizada:** _____

- Lo que aprendí: _____
 - Fortalezas: _____
 - Áreas de mejora: _____
-

Justificación de la Reflexión y Retroalimentación

- La implementación de momentos de reflexión y retroalimentación en la experiencia "Un Día en la Granja" es esencial para el aprendizaje significativo. Al permitir que los niños analicen su propio proceso, se promueve la metacognición y se les ayuda a tomar control de su aprendizaje.
 - La retroalimentación constructiva ofrece a los alumnos información valiosa sobre su desempeño y cómo pueden mejorar, lo que fomenta un crecimiento continuo y una actitud positiva hacia el aprendizaje.
-

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