

AMBIENTES DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN EN PREESCOLAR

DIANELA SARAI ZAVALA GONZALEZ

ROCIO IBARRA PADILLA

COLEGIO VALLADOLID

PACHUCA DE SOTO HIDALGO.

INDICE

Resumen.....	3
Introducción.....	4
Marco Teórico.....	6
Marco Contextual.....	11
Descripción del Curso.....	12
Diseño Ambiente de Aprendizaje.....	13
Motivación en el aprendizaje y la enseñanza.....	15
Formulación de objetivos de aprendizaje.....	17
La estructura de la clase.....	20
Descripción de las estrategias de aprendizaje significativo.....	23
¿Qué y para que evaluar?.....	26
Instrumentos y técnicas de evaluación.....	27
Evaluación del proceso de aprendizaje.....	28
Ejemplos de Aprendizaje Significativo.....	30
Conclusiones.....	38
Bibliografía.....	39

RESUMEN

Los ambientes de aprendizaje donde se construyen aprendizajes cada quien a su ritmo. Dándose desde una situación inicial, con recursos y actividades específicas según las necesidades de los partícipes, en la institución educativa según las cualidades de su contexto. Estos ambientes cuentan con unos elementos y herramientas que influyen en la forma en que éstos se presentan. En este sentido, un ambiente de aprendizaje no es apto sin sus componentes o elementos. Éstos son; profesores, alumnos, aula de clase (entorno) y material de trabajo (textos guías, computadores, tableros, plastilina, barro, arena, plumones, pintura de colores, etc.). Cada uno tiene características diferentes que hacen del ambiente de aprendizaje un espacio más óptimo para la generación de conocimiento. El plantear no ayuda a organizar el trabajo para el proceso de aprendizaje, de acuerdo a el adelanto de tecnología podemos utilizarla a nuestro favor, así elaborar situaciones educativas centrada en la necesidad de los alumno, propiciando su autoaprendizaje, desarrollando su pensamiento crítico y creativo. Por lo que se pide al maestro: observación de necesidades, planeación previa, diario de campo-anecdótico, guía a los alumnos hacia el "logro" de una competencia, aplicación de lo que se aprende, prestar ayuda solo cuando lo pida el alumno, con una actitud favorable, precisión de las reglas de participación, ayuda, la necesaria y oportuna, retroalimentación autoevaluación y evaluación de los procesos de aprendizaje, para poder quitar, modificar y mejorarlos.

Además de estar centrados en quien aprende y en el conocimiento, los ambientes de aprendizaje diseñados eficientemente también deben centrarse en la evaluación. Los ambientes de aprendizaje son, por lo tanto, una nueva oportunidad para mejorar los procesos de aprendizaje e indudablemente requieren maestros dispuestos a mejorar integrándose al mismo proceso, así los principios básicos de la evaluación son aquellos que proporcionan oportunidades de retroalimentación y de revisión, y aseguran que lo evaluado sea congruente con las metas de aprendizaje, así la evaluación sobre todo formativa involucra el uso frecuentemente administrada en el contexto del salón, así como fuente de retroalimentación para mejorar la enseñanza y el aprendizaje, también la evaluación mide lo que los estudiantes han aprendido al final de un grupo de actividades de aprendizaje, así poder mejorar este proceso; para los profesores ver que necesitan retomar para reafirmar, evaluar para aprender.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo tiene la intención de presentar estrategias que tengan impacto, en las planeaciones de actividades para crear ambientes de aprendizaje en el aula.

El diseño de ambientes de aprendizaje involucra una serie de elementos conceptuales y de aplicación práctica que potencian el proceso educativo y fomentan la autogestión del conocimiento por parte de los estudiantes. Por lo que en primera instancia presento una reflexión sobre los resultados educativos, los procesos de profesionalización y la dinámica que se establece en la mayoría de las aulas escolares, sustentado lo anterior en diversa bibliografía y en mi punto de vista.

En términos generales se considera al ambiente como la suma de elementos que se encuentran alrededor de un individuo o de un proceso, en tal sentido, el estudiante, el maestro, el aula de clase, el conocimiento, la metodología y otros factores que toman parte, activa o pasiva, en el desarrollo del acto educativo, constituyen los referentes básicos de un ambiente de aprendizaje.

Por otra parte, se entiende el diseño como un proceso para dar forma a los objetos según propósitos determinados, desde esa perspectiva, el diseño de un ambiente de aprendizaje podría considerarse como la estructuración intencionada de los elementos ubicados en torno a la educación favoreciendo el aprendizaje a favor del desarrollo del alumno.

Así como se considera la evaluación como la suma de elementos que se encuentran alrededor de un individuo o de un proceso, en tal sentido, el estudiante, el maestro, el aula de clase, el conocimiento, la metodología y otros factores que toman parte, activa o pasiva, en el desarrollo del acto educativo.

La evaluación, se encarga de que los objetos determinados en las planeaciones, se lleve a cabo propiciando el aprendizaje, este trabajo pretende hacer un recorrido por los elementos clave del diseño de ambientes de aprendizaje, incorporando los referentes epistemológicos, filosóficos, sociológicos y de la tecnología de la información y la comunicación al proceso de construcción del proyecto educativo de cada uno de los participantes.

Además de hacer un recorrido por los elementos clave del diseño de estrategias para la evaluación de los alumnos en un proyecto educativo, plantea como objetivo primordial analizar y valorar a la evaluación como una herramienta para organizar la alineación y orientación del proceso de enseñanza – aprendizaje en la cual participan los docentes y los alumnos.

Lo cual, beneficiará directamente a los alumnos y al profesor para poder rendir la información sobre el avance académico de los niños a los padres de familia se plantea como objetivo primordial analizar y valorar a la evaluación como un proceso regulador en la dirección del proceso de enseñanza – aprendizaje en la cual intervienen los docentes y los alumnos. Lo cual, beneficiará directamente a los alumnos y al profesor para poder rendir la información sobre el avance académico de los niños a los padres de familia.

Finalmente como conclusión se establecerán algunos puntos, que desde los planteamientos teóricos consultados, y mi reflexión, debieran considerarse para generar ambientes de aprendizaje y la evaluación efectiva y eficaz en cada una de las aulas de nuestras escuelas.

MARCO TEORICO

De acuerdo a Jean William Fritz Piaget 1896, este proyectos tienen sus raíces en la aproximación constructivista que evolucionó a partir de los trabajos de psicólogos y educadores tales como Jean Piaget Entonces surgió la Teoría Constructivista del Aprendizaje, de su autoría.

Por tal demostración, **Piaget** hace notar que la capacidad cognitiva y la inteligencia se encuentran estrechamente ligadas al medio social y físico, entonces surgió la Teoría Constructivista del Aprendizaje, de su autoría. Por tal demostración, Piaget considera que los dos procesos que caracterizan a la evolución y adaptación del psiquismo humano son los de la *asimilación* y *acomodación*. Ambas son capacidades innatas que por factores genéticos que se van desplegando ante determinados estímulos en muy *determinadas* etapas o estadios del desarrollo, en muy precisos períodos, desde la postura **constructivista** el aprendizaje puede facilitarse, pero cada persona reconstruye su propia experiencia interna, con lo cual puede decirse que el conocimiento no puede medirse, ya que es único en cada persona, en su propia reconstrucción interna y subjetiva de la realidad. Así la instrucción del aprendizaje postula que la enseñanza o los conocimientos pueden programarse, de modo que pueden fijarse de antemano unos contenidos, método y objetivos en el proceso de enseñanza. (Richebächer, Sabine, 2010, p. 765)

Lev Vygotsky Vygotsky señalaba que la inteligencia se desarrolla gracias a ciertos instrumentos o herramientas psicológicas que el/la niño/a encuentra en su medio ambiente (entorno), entre los que el lenguaje se considera la herramienta fundamental, estas herramientas amplían las habilidades mentales como la atención, memoria, concentración, etc. De esta manera, la actividad práctica en la que se involucra el/la niño/a sería interiorizada en actividades mentales cada vez más complejas gracias a las palabras, fuente de la formación conceptual. La carencia de dichas herramientas influye directamente en el nivel de pensamiento abstracto que el niño pueda

alcanzar, Por internalización se entiende al proceso que implica la transformación de fenómenos sociales en fenómenos psicológicos, a través del uso de herramientas y signos. Esto es la «zona de desarrollo próximo se refiere al espacio, brecha o diferencia entre las habilidades que ya posee el/la niño/a y lo que puede llegar a aprender a través de la guía o apoyo que le puede proporcionar un adulto. El concepto de la ZDP se basa en la relación entre habilidades actuales del niño. Un primer nivel, el desempeño actual del niño, consiste en trabajar y resolver tareas o problemas sin la ayuda de otro, con el nombre de nivel de desarrollo real. Es este nivel basal lo que comúnmente se evalúa en las escuelas. El nivel de desarrollo potencial es el nivel de competencia que un niño puede alcanzar cuando es guiado y apoyado por otra persona. La diferencia o brecha entre esos dos niveles de competencia es lo que se llama ZDP. La idea de que un adulto significativo (o un par, como un compañero de clase) medie entre la tarea y el niño. También aporta la investigación sobre el juego y los juegos de los niños, en tanto fenómeno psicológico y por su papel en el desarrollo. Mediante el juego, los niños elaboran significado abstracto, separado de los objetos del mundo, lo cual supone una característica crítica en el desarrollo de las funciones mentales superiores

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Vygotsky, L. S. (1978). *Pensamiento y lenguaje*. Madrid: Paidós

Como figuras claves del construccionismo podemos citar a Jean Piaget y a Lev Vygostky. Piaget se centra en cómo se construye el conocimiento partiendo desde la interacción con el medio y Vigostky se centra en cómo el medio social permite una reconstrucción interna.

Jerome Bruner Aprendizaje por descubrimiento: el instructor debe motivar a los estudiantes a que ellos mismos descubran relaciones entre conceptos y construyan proposiciones. *Actos de significado* (1991), y John Dewey El concepto principal relacionado con la teoría del conocimiento es "experiencia". "Una inspección cuidadosa de los métodos que han sido

permanentemente exitosos en la educación formal revelará que su eficiencia depende del hecho que ellos vuelven a la situación que causa la reflexión fuera del colegio en la vida ordinaria. Le dan a los alumnos algo que hacer, no algo que aprender; y si el hacer es de tal naturaleza que demanda el pensar o la toma de conciencia de las conexiones; el aprendizaje es un resultado natural.” (UNESCO: Oficina Internacional de Educación), vol. XXIII, nos 1-2, 1993, págs. 289-305)

Dewey mantiene una concepción enteramente dinámica de la persona. Lo que él propone es la reconstrucción de las prácticas morales y sociales, y también de las creencias.

El constructivismo mira el aprendizaje como el resultado de construcciones mentales; esto es, que los niños, aprenden construyendo nuevas ideas o conceptos, basándose en sus conocimientos actuales y previos (Karlin & Vianni, 2001)

David Ausubel diferencia dos tipos de aprendizajes que pueden ocurrir en el salón de clases:

1. La que se refiere al modo en que se adquiere el conocimiento
2. La relativa a la forma en que el conocimiento es subsecuentemente incorporado en la estructura de conocimientos o estructura cognitiva del educando. Ausubel rechaza el supuesto piagetiano de que solo se entiende lo que se descubre, ya que también puede entenderse lo que se recibe. “**Un aprendizaje es significativo** cuando puede relacionarse, de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe”. Para que el aprendizaje sea significativo son necesarias al menos dos condiciones. En primer lugar, el material de aprendizaje debe poseer un significado en sí mismo, es decir, sus diversas partes deben estar relacionadas con cierta lógica; en segundo lugar que el material resulte potencialmente significativo para el alumno posea en su estructura de conocimiento ideas inclusoras con las que pueda relacionarse el material.

Para lograr el aprendizaje de un nuevo concepto, según Ausubel, es necesario tender un puente cognitivo entre ese nuevo concepto y alguna idea de carácter más general ya presente en la mente del alumno. Este puente cognitivo recibe el nombre de organizador previo y consistiría en una o varias ideas generales que se presentan antes que los materiales de aprendizaje propiamente dichos con el fin de facilitar su asimilación. (Ausubel, D.P., Robinson, F.G., 1976)

Se denomina ambientes de aprendizaje al espacio donde se desarrolla la comunicación y las interacciones que posibilitan el aprendizaje. Con esta perspectiva se asume que en los ambientes de aprendizaje media la actuación del docente para construir y emplearlos como tales. (Programa de estudio 2011, Guía para la educadora, p.141)

Tyler propone la evaluación que propone una metodología flexible, para la descripción e interpretación de los procesos y relaciones sociales, culturales y educativas que se presentan durante la aplicación de un proyecto curricular ¿Qué sucede durante el proceso?. Así describir los procesos más significativos que se dan en el proceso de aprendizaje de los alumnos.

Tyler puso las bases de un estilo evaluativo (orientado hacia los objetivos). Indicó que las decisiones acerca de los programas debían estar basadas en la congruencia entre los objetivos del programa y sus resultados reales (Finder, Morris 2004). Si se logran los objetivos, se toman decisiones en una dirección concreta. Si no se alcanzan o solo de alcanza parcialmente, deben tomarse decisiones respecto a las áreas programáticas que se deben revisar, así comenzar con los objetivos conductuales que han sido previamente determinados. Estos objetivos deben especificar tanto el contenido del aprendizaje y la conducta del estudiante que se espera.

El veía la evaluación como un proceso recurrente. La evaluación, debía proporcionar un programa personal con la información útil que pudiera permitir la reformulación o redefinición de objetivos. (Estela Ruiz Larraguivel, 1998,p.42)

Señala que con el fin de medir los aprendizajes de los alumnos hay que determinar con anterioridad los objetivos de forma cuantificable, para comparar los objetivos propuestos y los resultados obtenidos y saber su grado de consecución. Con ello se establece la programación basada en objetivos. Y emplea por primera vez el termino evaluación entendida como el proceso que permite determinar en que grado han sido alcanzados los objetivos educativoa propuestos. (Morales, J., 2010, p.168)

Benjamín Bloom

Orientó un gran número de sus investigaciones al estudio de los objetivos educativos, para proponer la idea de que cualquier tarea favorece en mayor o menor medida uno de los tres dominios psicologicos principales: cognoscitivo, afectivo, o psicomotor. El dominio cognoscitivo se ocupa de nuestra capacidad de procesar y de utilizar la información de una manera significativa. El dominio afectivo se refiere a las actitudes y a las sensaciones que resultan el proceso de aprendizaje. El dominio psicomotor implica habilidades motoras o físicas.

La Taxonomía de objetivos de la educación de Bloom se basa en la idea de que las operaciones mentales pueden clasificarse en seis niveles de complejidad creciente¹ El desempeño en cada nivel depende del dominio del alumno en el nivel o los niveles precedentes

Se basa en el supuesto de que el estudiante, para ser capaz de evaluar, tiene que disponer de la información necesaria, comprender esa información, ser capaz de aplicarla, de analizarla, de sintetizarla y, finalmente, de evaluarla. La taxonomía de Bloom no es un mero esquema de clasificación, sino un intento de ordenar jerárquicamente los procesos cognitivos. (William McPheron, 1998,p.75)

Marco contextual de la institución educativa

El Colegio Valladolid unidad Pachuca abre sus puertas desde el año 2008 brindando sus servicios a las personas de recurso medio, con el objetivo de brindar educación de calidad para todos con un costo accesible, multicultural, atendemos a alumnos en tres diferentes niveles: preescolar primaria y secundaria; ésta institución siempre se ha distinguido por tener como objetivo central la excelencia en la educación de los estudiantes, excelente formación académica y gran compromiso educativo, lo que nos permite siempre estar a la vanguardia de los avances curriculares, teórico - práctico y tecnológicos que surgen.

La misión del Colegio Valladolid es brindar un servicio de calidad que permita a los alumnos un alto desarrollo de competencias, donde la eficacia y la eficiencia sean los paradigmas del trabajo educativo, basado en los aportes científicos y tecnológicos para maximizar el desarrollo del conocimiento y el fomento de los valores humanos. Hacer de los contenidos diarios una constante integración con los entornos escolares, para darle verdadera significación al aprendizaje.

Su visión es ser una institución educativa con reconocimiento nacional, alto sentido social y modelo basado en estándares de calidad que nos permitan hoy y siempre responder a las expectativas que la sociedad mexicana demanda.

La información anterior pertenece al Sistema Educativo Valladolid, sin embargo es necesario retomarlo para el desarrollo del proyecto.

Cuenta con los niveles de preescolar, primaria y secundaria se encuentra a cargo la Directora general Lic. Gloria Isabel Velazco Amarillas y un Director técnico de preescolar Lic. Dianela Saraí Zavala González, en el nivel de Preescolar tiene un grupo de 3 y un grupo de 2, cuenta con una plantilla conformada por 2 Titulares Tituladas en Educación Preescolar, Lic. en informática, Psicólogo, Lic. en Educación física y un Lic. en Artísticas.

En el Nivel Preescolar de el Colegio Valladolid, el personal de la escuela colabora para compartir ideas y desarrollar la currícula de forma continua donde propiciamos un ambiente de aprendizaje que atiende las necesidades individuales de los alumnos, la energía de diversas mentes trabajando en conjunto hacia un aprendizaje significativo para los niños es increíble y una característica de la escuela.

Con esto podemos ver que el objetivo durante este ciclo escolar formaremos una generación de alumnos preparados para el aprendizaje y la vida diaria. Este se desarrolla en el Sistema Educativo Valladolid, el cual es necesario retomarlo para el desarrollo del proyecto.

Descripción del curso

Para brindar una educación de calidad el Colegio Valladolid se compromete impartiendo cursos continuamente, para favorecer la formación docente de sus profesores, mejorando la atención a los alumnos, así como la construcción de conocimientos. Dentro de esta capacitación continua se ofrecen diplomados, específicamente el Diplomado Estrategias Docentes para el Aprendizaje Significativo en el cual se desarrolla esta investigación, permite desarrollar estrategias para la construcción de aprendizajes significativos en los alumnos.

Para lograr implementarlo, se debe permitir que los maestros utilicen a las tradicionales metodologías didácticas concentradas en las clases o en la toma de apuntes, es necesario incrementar el protagonismo de los alumnos con metodologías activas y significativas de enseñanzas didácticas, establecer estrategias docente muy diferente a lo de siempre. Esto se propicia en el Sistema Educativo Valladolid, el cual es necesario retomarlo para el desarrollo del proyecto

El primer objetivo del proyecto es que el alumno será capaz de diseñar y aplicar estrategias de enseñanza – aprendizaje para una asignatura que imparta bajo un enfoque que facilite y estimule en el alumno la comprensión, transferencia y construcción del conocimiento.

Así otro objetivo de este diplomado sería de estas herramientas aplicarlo con los niños, conseguir que los alumnos desarrollen competencias y habilidades por sí mismos, que les preparen para enfrentarse con posterioridad al ámbito profesional con eficacia y a la vida diaria con seguridad.

Diseño del ambiente de Aprendizaje

Generar ambientes de aprendizaje representa el gran desafío de innovar las formas de intervención educativa, ello requiere que desde el inicio, y a lo largo de este, el docente destina momentos para la práctica reflexiva; reconociendo con honestidad todo aquello que hace en el aula o en la escuela, para lograr que ocurran los aprendizajes.

De la misma manera, el docente está comprometido a trascender de la reflexión a la transformación de la práctica docente.

Por lo que debe haber un clima afectivo-social, implica la expresión de sentimientos, el respeto, confianza, ya que las emociones pueden contribuir al desarrollo de capacidades y competencias.(Programa de estudio 2011, Guía para la educadora, p.142)

Debe de existir disciplina y autoridad, mediante la conducta positiva favoreciendo la autoestima y la responsabilidad, ya que los niños necesitan libertad regulada donde las reglas son necesarias y no impuestas.

Planifica el tipo de preguntas que ayuden al niño, hacer partícipes a los niños de las propias reglas, para que sean razonables y justas, incluso ciertos niños se les puede dar el rol de mediadores.

Organizar el aula adecuadamente contribuye a establecer límites claros a las conductas de los niños, dividir áreas o rincones con algún mueble o mamparas, por lo que habrá que planear como distribuir el material y mobiliario.

Un espacio con arreglo, orden, limpio y atractivo, para motivar y sentirse a gusto al utilizarlo adecuadamente, de vez en cuando reorganizar el espacio.

Trabajo colaborativo entre alumnos, maestros y padres de familia.

Contar con una planificación específica, donde se especifiquen las transiciones entre una actividad y otra, plantearlo de forma clara a los niños para que ellos continúen de manera independiente. (Programa de estudio 2011, Guía para la educadora, p.146)

El profesor es guía, se basa en la necesidad e interés del niño mediante el Aprendizaje significativo, fomentando el interés, indagación, experimentación, búsqueda de soluciones, desarrollo del lenguaje, del pensamiento matemático, juego, etc.

El niño se cuestiona y busca respuestas de la información que recibe, así como de interés propios. El aprendizaje se da de acuerdo a las necesidades del niño entendiéndose al aprendizaje para desarrollar sus habilidades y capacidades.

Al dar información sobre un tema al alumno debe ser de su interés, para conocer e investigar construyendo y crear nuevos conocimientos, así ponerlos en práctica y aplicarlos en la vida diaria.

Motivación en el ambiente de aprendizaje y la enseñanza

Factores de nuestro ambiente internos o externos influyen en el clima del salón de clase, medio ambiente, actividades, factores emocionales, motivacionales, objetos, materiales, espacios, etc.

En las niñas y los niños pequeños el interés es situacional, ya que emerge frente a lo novedoso, lo que sorprende, lo complejo, lo que le plantea cierto grado de incertidumbre y le genera motivación; en ello se sustenta el aprendizaje.

Incorporar los intereses de los niños al proceso educativo implica desafíos que deben ser resueltos durante la intervención de la educadora, teniendo presente que: en el grupo hay intereses distintos y con frecuencia incompatibles.



“Para atender estos desafíos, la educadora debe orientar, precisar, canalizar y negociar esos intereses hacia lo que formativamente es importante, así como procurar que al introducir una actividad, ésta sea relevante y despierte el interés, encauce su curiosidad y propicie su disposición por aprender. Para lograrlo, es necesario que reflexione sobre los intereses y la motivación de sus alumnos, como base para planificar la intervención educativa.” (SEP, Programa de estudio 2011, Guía para la educadora,p.24)

La motivación sirve para que las personas sientan un alto compromiso y, por tanto, dediquen muchas horas más de calidad para su educación en el conocimiento de temas, siendo perseverante y autónomo, esto fortalece sus competencias en su vida diaria, por lo que se recomienda:

- a) Que los alumnos tengan una buena alimentación, desayunen, coman y cenan a sus horas, que coman frutas y verduras, descansen lo necesario influye para la atención y motivación para la construcción de conocimientos.
- b) Realizar campañas de para revisiones médicas necesarias para ver que se encuentre bien.
- c) Que se favorezcan las relaciones interpersonales con la familia, en la escuela, entre compañeros y maestros, creando un clima de confianza y comunicación mediante valores en donde se sienta como expresarse y participar.
- d) La planeación de actividades de acuerdo a sus intereses individuales, que estas sean desafiantes según la necesidad y el interés de cada niño.



- e) En la actualidad el entorno sociocultural nos exige utilizar materiales adecuados y diversos de acuerdo a los temas que se aborden.
- f) Realizar las actividades en ambientes que favorezcan el tema o conocimiento que se va a ver (biblioteca, patio, áreas verdes, computación, construcción, etc.)
- g) Hacer uso de la tecnología como videos, proyecciones, etc.,
- h) Es importante reconocer los intereses y logros de cada niño, felicitarlos por sus metas alcanzadas, así motivarlo a fijarse y cumplir más metas.
- i) Dar pie a los aprendizajes significativos donde los contenidos sirven para integrarlos con sus experiencias en la vida diaria teniendo una actitud positiva.



La mejor motivación en la construcción de conocimientos de los niños es el interés de descubrir, investigar, saber que quieres aprender, así siempre estas motivado y adquieres un aprendizaje significativo nacido de tus intereses personales.

Este esquema nos muestra aspectos que debes cubrir para una optima motivación



Formulación de Objetivos de Aprendizaje significativo

La intervención educativa requiere de una planificación flexible. La planificación de la intervención educativa es indispensable para un trabajo docente eficaz, ya que permite a la educadora definir la intención y las formas organizativas adecuadas, prever los recursos didácticos y tener referentes claros para evaluar el proceso educativo de los alumnos que conforman su grupo escolar. Los aprendizajes esperados y las competencias son el referente para organizar el trabajo docente.” (SEP, Programa de estudio 2011, Guía para la educadora, p.26)

Un Objetivo es la herramienta que te ayuda a tener claridad de la meta que quieres obtener.

Debes tener en cuenta:

- El tipo de audiencia: edad, nivel socioeconómico, contexto,
- Sus conocimientos previos: utilizar sus conocimientos, actitudes, experiencias preexistentes que se relacionen al tema. Para que se sientan involucrados al tema desde el principio.
- Que presente un reto alcanzable: Debe generar un reto progresivo
- Que proporcione actividades autodidactas: genere curiosidad por el tema, actividades que promuevan la estructuración del pensamiento, utilizar múltiples habilidades.
- Deben tener cuatro premisas:
 1. A quien va dirigido (audiencia)
 2. Que es lo que se espera (capacidades o habilidades)
 3. Como planeo que se logre la meta
 4. Para que se planteó este objetivo
- Deben tener metas secuenciales: Debes de llevar al alumno a un nivel de pensamiento cada vez más elevado, para esto puede ser de gran apoyo la taxonomía de Bloom:

Benjamín Bloom (la taxonomía clasifica y ordena el aprendizaje):

1. Conocimiento	2. Comprensión	3. Aplicación	4. Análisis	5. Síntesis	6. Evaluación
Reconocer hechos específicos y universales.	Capacidad de comprender y aprender nuevas cosas.	Solución de problemas en situaciones concretas.	Descomponer un problema, priorizando las ideas.	Trabajar con fragmentos, organizarlos, ordenarlos combinarlos para formar un todo.	Capacidad para evaluar con valoración y juicio propio.
Definir Señalar Describir Nombrar Identificar Mencionar Clasificar Enumerar Reproducir Reseñar Seleccionar Fijar	Traducir Resumir Expresar Discutir Distinguir Sinterizar Inferir Explicar Extraer Predecir Generar Concluir Relacionar Interpretar Fundamentar	Demostrar Practicar Emplear Solucionar Aplicar Operar Usar Cambiar Ejemplificar Resolver Describir Modificar	Diferenciar Distinguir Discriminar Contrastar Criticar Analizar Inferir	Organizar Reconstruir Proponer Reordenar Categorizar Compilar Crear Diseñar Combinar Componer Proyectar Planificar Esquematar	Juzgar Evaluar Apreciar Corregir Seleccionar Justificar Valorar Comparar Criticar Fundamentar Contrastar Discriminar

A quien va dirigido el objetivo:

El alumno Identificará

El niño comparará

Que es lo que se espera que logre:

Para esto utiliza la taxonomía, ya que te ayudara a ubicar tu objetivo

Nombra la acción específica que esperas el alumno logre:

El niño **identificará**

El niño **Comparará**

Como planteo que se logre la meta

El alumno diferenciara **por medio de diapositivas** el daño que producen los medios de transporte al ambiente

El alumno creara **un tríptico** con posibles soluciones para evitar la contaminación producida por los medios de transporte

Para que

El alumno creara un tríptico con posibles soluciones **para evitar la contaminación producida por los medios de transporte** (Raquel Amiga, 2007, 12)

La estructura de la clase

Toda clase bien planificada debe seguir un orden claro, que permita tanto al profesor, como a los alumnos visualizar el propósito que se quiere lograr a través de ella.

Esto no significa rigidizar la clase, sino ser flexible y oportuno para adaptarse a las necesidades que van surgiendo de los estudiantes y a rediseñar si es necesario, las actividades (individuales o grupales) que se desarrollan. Permitiendo un uso eficiente del tiempo, del espacio y de los recursos

Las etapas o fases que debiera tener una clase bien estructurada son: Inicio, Desarrollo y Cierre

INICIO 10% del tiempo de la clase

Corresponde al comienzo de la clase y actúa como un “puente cognitivo” entre los conocimientos previos de los alumnos y la información contenida en la exposición, logrando ser un “puente cognitivo” hacia los nuevos conocimientos.

- Captar la atención a través de una anécdota, historia, hecho relevante en relación al tema
- Comunicar claramente los objetivos
- Destacar la importancia del tema
- Propiciar un ambiente de confianza que permita la participación de los estudiantes



DESARROLLO 65% del tiempo de la clase

Se desarrollan las actividades que previamente se han diseñado. Es la parte medular de la participación activa de los escolares en el desarrollo de las actividades diseñadas por el docente, tomando en cuenta que otras pueden ser imprevistas, sin embargo no hay que perder de vista nuestro objetivo inicial planeado para este tema y el logro del aprendizaje esperado.

- Organizar el tema jerarquizando las ideas y conectándolas entre sí
- Fundamentar las ideas con datos objetivos.
- Dar espacio a preguntas verificando la comprensión
- Utilizar la comunicación no verbal y la observación
- Apoyarse en recursos didácticos variados

**CIERRE 25%** del tiempo de la clase

El cierre brinda el reafirmar los conocimientos y a los alumnos a efectuar una meta de conocimiento de lo vivido en la clase, tomando conciencia de sus progresos, de sus nuevos aprendizajes, así retomarlos, evaluar lo más importante de los aprendizajes, lograr la acomodación y construcción de los nuevos aprendizajes



Descripción de las estrategias de Aprendizaje significativo

Es muy importante aprender a aprender, esto es recapacitar en la forma en que se aprende y se actúa autorregulando el propio proceso de aprendizaje, haciendo uso de estrategias innovadoras, flexibles y apropiadas, según las necesidades que se presenten.

Una gran parte de ellas coinciden en los siguientes puntos:

- Son habilidades.
- Son pasos donde utilizas diversas técnicas y actividades específicas.
- Donde tienen el fin de lograr un aprendizaje significativo en la solución de problemas académicos y/o de la vida diaria
- Estas las utiliza el profesor y los alumnos en toda situación de aprendizaje, la cual tiene un objetivo de acuerdo a las necesidades de los alumnos.
- Utilizar varios estímulos externos de acuerdo a los temas abordados
- Una herramienta es el control corporal que tenga el profesor en los movimientos, gestos, entonación, cambios de voz, etc. el cual mantendrá el interés en los alumnos
- Que sean actividades innovadoras que te propicie el interés por descubrir
- Se necesita aterrizar en el aspecto práctico, analizando las situaciones concretas
- Propiciar la solución de problemas reales, así como el análisis de situaciones concretas
- Tener vivencias para generar experiencias

Algunas propuestas de situaciones efectivas de aprendizaje en preescolar son la *organización didáctica* que forman contextos de aprendizaje, y que en el nivel preescolar se han puesto en práctica; quedando abierta la posibilidad de propuestas innovadoras de aprendizaje por parte de los docentes.

Situaciones didácticas

Son un conjunto de actividades donde los niños aplican, lo que saben, sus habilidades y capacidades, con esto reafirman o integran aspectos del contexto familiar, social y cultural en donde se desarrollan, el juego de la casita es propicio para promover aprendizajes significativos y brindan la posibilidad de utilizar en contexto lo que se aprende, así progresar a otros conocimientos.

Planeación. Observación, selección y planeación proyecto.

Desarrollo. En las actividades es necesario proporcionar una variedad de experiencias y alternativas, con diversidad de técnicas y materiales que motiven su interés por descubrir. El profesor será guía en el desarrollo de la actividad e intervendrá solo si lo solicitan los niños, su atención se dirige a la observación del desarrollo de la actividad, así como de los aprendizajes esperados de los alumnos.

Evaluación. Esta observación es de acuerdo a la participación de los alumnos donde puedes ver los avances en sus aprendizajes y en la aplicación de estos en la vida diaria que les acontece en ese momento.

Proyectos

Este es una propuesta de trabajo didáctica integradora que tiene su base en la articulación de contenidos, dando fluidez al aprendizaje, esto es a partir de lo que saben y de lo que necesitan aprender y propiciando la resolución de algún problema o situación de las cual parte su interés.

Tiene una organización de actividades interesantes, flexible y abierta a las participaciones de investigación de los niños, siendo guía el docente. El tiempo de duración es variable, está en función de la dinámica, desarrollo e interés de los alumnos, así como de las estrategias para llegar a sus propias conclusiones.

Se pueden trabajar contenidos transversales de todos los campos formativos donde pueden establecer criterios, escribir, leer, asignan tareas, utilizan los números desarrollando sus habilidades matemáticas, establecen roles capacidades para la vida diaria, etcétera, esto es experimentar y poner n práctica los conocimientos construidos.

Taller

Es una estrategia de trabajo donde atiendes a la diversidad del grupo; es una forma organizada, flexible que permite combinar los conocimientos intelectual y manuales que favorece al alumno, fomenta la participación activa y responsable, favorece el trabajo colaborativo y los aprendizajes de los niños, facilita el aprendizaje significativo con actividades lúdicas en la acción, propicia la

comunicación, el intercambio de conocimientos, experiencias, el trabajo en equipo, la autonomía y los retos que pretende alcanzar.

Esto es con respecto a los aprendizajes previos ponerlos en práctica desarrollando la capacidad creativa en la adquisición y construcción de nuevos conocimientos, en diversas áreas de la vida diaria (carpintería, cocina, jardinería, artesanos, pintores, escultura, periodismo, etc.)

Estos nos permiten realizar actividades prácticas y manuales, el docente interviene para orientar el uso adecuado de los materiales o si algún alumno lo pide, tratando de que las actividades sean seleccionadas, organizadas y planificadas con los niños. También se sugieren:

Objetivos	Enunciado que establece condiciones, tipo de actividad y forma de evaluación del aprendizaje del alumno. Generación de expectativas apropiadas en los alumnos.
Resumen	Síntesis y abstracción de la información relevante de un discurso oral o escrito. Enfatiza conceptos clave, principios, términos y argumento central.
Organizador previo	Información de tipo introductorio y contextual. Es elaborado con un nivel superior de abstracción, generalidad e inclusividad que la información que se aprenderá. Tiende un puente cognitivo entre la información nueva y la previa.
Ilustraciones	Representación visual de los conceptos, objetos o situaciones de una teoría o tema específico (fotografías, dibujos, esquemas, gráficas, dramatizaciones, etcétera).
Analogías	Proposición que indica que una cosa o evento (concreto y familiar) es semejante a otro (desconocido y abstracto o complejo).
Preguntas intercaladas	Preguntas insertadas en la situación de enseñanza o en un texto. Mantienen la atención y favorecen la práctica, la retención y la obtención de información relevante.
Pistas topográficas y discursivas, lluvia de Ideas	Señalamientos que se hacen en un texto o en la situación de enseñanza para enfatizar y/u organizar elementos relevantes del contenido por aprender.
Mapas conceptuales y redes semánticas e ilustraciones	Representación gráfica de esquemas de conocimiento (indican conceptos, proposiciones y explicaciones).
Uso de estructuras textuales	Organizaciones retóricas de un discurso oral o escrito, que influyen en su comprensión y recuerdo.
Uso de las TICS	Uso de la tecnología actividades

Taller



Proyecto



Unidad Didáctica



¿Qué y para que evaluar?

En el caso de la educación preescolar, la evaluación es fundamentalmente de carácter cualitativo, está centrada en identificar los avances y dificultades que tienen los niños en sus procesos de aprendizaje. Con el fin de contribuir de manera consistente en los aprendizajes de los alumnos, es necesario que el docente observe, reflexione, identifique y sistematice la información acerca de sus formas de intervención, de la manera en que establece relaciones con el directivo, sus compañeros docentes, y con las familias

¿Qué se evalúa?

Los aprendizajes que adquieren progresivamente los alumnos, tomando como parámetro los aprendizajes esperados.

- Los estándares curriculares y las competencias que van logrando los niños.
- La intervención docente: la identificación de rasgos (la planificación, las formas de relación con los niños, el trabajo colaborativo entre docentes, entre otras) que la caracteriza por ser o no facilitadora de ambientes de aprendizaje.
- Las formas de organización del grupo en relación con los tipos de actividades.
- La organización y el funcionamiento de la escuela, el aprovechamiento del tiempo para privilegiar las actividades para el aprendizaje.
- La participación de las familias, en actividades educativas para apoyar a sus hijos (lectura en casa, reforzar prácticas del lenguaje, entre otras)

¿Para qué se evalúa?

- Poder apreciar y valorar logros y dificultades de aprendizaje de los alumnos.
- Tener claro y poder valorar los aciertos y dificultades de los alumnos, así como en la intervención educativa y la necesidad de transformación de las prácticas docentes.
- Identificar la eficacia de la planificación de actividades, el diseño de estrategias y situaciones de aprendizaje, para adecuarlas a las necesidades de aprendizaje de los alumnos.
- Poder tener claras las mejoras de los ambientes de aprendizaje en el aula, formas de organización de las actividades, relaciones que se establecen en el grupo, la organización de los espacios, aprovechamiento de los materiales didácticos, aprovechamiento de la jornada diaria, entre otros.
- Conocer si la selección y orden de contenidos de aprendizaje fueron los adecuados y pertinentes.

Instrumentos y técnicas de evaluación

Diario de trabajo

Se sugiere que se registren notas breves sobre incidentes o aspectos relevantes en función de lo que se buscaba promover durante la jornada de trabajo, se deben incluir las manifestaciones de los niños durante el desarrollo de las actividades, así como aspectos relevantes de su intervención docente.

Portafolios

Una opción más para el ordenamiento de evidencias que den cuenta del aprendizaje de los alumnos es una opción para integrar una colección de sus trabajos o producciones que ilustran sus esfuerzos, progresos y logros.

Listas de cotejo

Son una opción para registrar de una forma sencilla y clara el seguimiento en el avance progresivo de los aprendizajes; es un recurso útil para el registro en la evaluación continua y/o al final de un periodo establecido, como puede ser la evaluación intermedia y final de los aprendizajes esperados. Este tipo de registro es de utilidad para la elaboración de informes de los alumnos, por ser de aplicación clara y sencilla, y con información concreta, ya que con un número o una palabra explica lo que ha aprendido o dejado de aprender un alumno en relación con los aprendizajes. (SEP, Programa de estudio 2011, Guía para la educadora. p.186)



Evaluación del proceso de Aprendizaje

Existen tres formas de evaluación *diagnóstica*, *formativa* y *final*. Estas son muy importantes ya que se puede utilizar en el proceso de enseñanza-aprendizaje para:

a) La evaluación diagnóstica se usa al inicio de un curso y se realiza para percatarse de cuáles son los conocimientos previos que el alumno posee.

b) La evaluación formativa es la que se lleva a cabo en el transcurso del curso o ciclo escolar, observando su desarrollo de habilidades, capacidades y construcción de conocimientos en el momento de la realización de las acciones en las actividades planeadas, esta es diariamente.

c) La evaluación final es la que se realiza para saber cuáles son los resultados de aprendizaje finales, los cuales nos ayudan a evaluar los conocimientos y aprendizajes construidos, saber que necesita cada niño y como puedo guiarlo para la construcción de nuevos conocimientos, así como para realizar una autoevaluación y saber en qué estoy fallando como docente en la planeación de actividades, estrategias o contenidos, así poder fijarme nuevas metas y poder mejorar mi trabajo.

En el transcurso del ciclo escolar, el docente deberá implementar periodos específicos de evaluación. Esto no excluye la necesidad de realizar valoraciones específicas en algunos momentos del ciclo escolar que arrojen datos estandarizados acerca de logros y dificultades de los alumnos.

Inicial o diagnostica

El docente debe partir de una observación atenta de sus alumnos para conocer sus características, necesidades y capacidades, además de interesarse por lo que saben y conocen. Esta evaluación deberá realizarse durante las primeras dos o tres semanas del ciclo escolar.

Intermedia o formativa

A mediados del ciclo escolar se debe hacer un alto en el camino, con la finalidad de sistematizar la información que se ha obtenido de los resultados de aprendizajes hasta ese momento, y confrontarlos con la evaluación inicial, para tomar decisiones que lleven a reorientar o atender aquellos factores (intervención docente, relación con padres, etc.) que están obstaculizando el avance deseado en los aprendizajes esperados.

Final o Sumativa

Se realizará cerca del final del ciclo escolar, y consistirá en contrastar los resultados obtenidos hasta ese momento, con los aprendizajes esperados y los estándares curriculares contemplados para este primer nivel de educación básica.

Permanente

El docente deberá estar atento al proceso que desarrollan los niños; qué es lo que van aprendiendo y cómo lo hacen, con el fin de registrar información relevante para identificar aciertos, problemas o aspectos que se deban mejorar, que le lleven a incidir de forma inmediata en la reorientación del trabajo diario, y hacer las modificaciones necesarias en el plan de trabajo. Para el registro de esta información, se recomienda que el docente se apoye de instrumentos, como un diario de trabajo, una lista de cotejo, el plan de trabajo, o los expedientes personales de los alumnos.

Ejemplos de Aprendizaje significativo

NIVEL PREESCOLAR
 PLAN DE TRABAJO SEMANAL
 CICLO ESCOLAR 2012 – 2013

FECHA: 3 DE DICIEMBRE AL 7 DE DICIEMBRE DE 2012		GRADO Y GRUPO: 3 °A
CAMPO Y ACPECTO	COMPETENCIA	APRENDIZAJE ESPERADO
<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo Físico y Salud 	Practica medidas básicas preventivas y de seguridad para preservar su salud, así como para evitar accidentes y riesgos en la escuela y fuera de ella	Identifica, entre los productos que existen en su entorno, aquellos que puede consumir como parte de una alimentación correcta Identifica, entre los productos que existen en su entorno, aquellos que puede consumir como parte de una alimentación correcta
Modalidad: Taller		
SITUACIÓN Y SECUENCIA DIDÁCTICA		
Forma de Trabajo: T.I. (trabajo individual) T.E. (trabajo en equipo) T.G.P(Trabajo en Grupo Pequeño) T.G.(trabajo en grupo) T.C.(Trabajo Circulo)		
Ubicación: TA(Trabajo Aula) P(Patio) A.V.(Áreas Verdes)		
Objetivo: Identificar y discriminar los alimentos sanos de los chatarra que se les presenten Registrar alimentos del Plato del buen comer Proponer platos saludables		
PREESCOLAR 3° Lunes: Se les pregunta a los que alimentos conocen Inicio 10 % Tiempo Se les contara a los alumnos un cuento para identificar los alimentos sanos (T.G) 65% Tiempo Se pide a los alumnos que realicen una exposición (T.E.) un grupo expone alimentos chatarra y el otro los alimentos sanos Se les pide en una lluvia nombren los alimentos sanos y los chatarra se escriben con dibujo en el pizarrón. 25% Tiempo		Material: Imágenes de Revistas Tijeras Resistol

<p>Martes: Se retoma el tema del día anterior 10% Tiempo Se traen alimentos sanos y chatarra para que el clasifiquen (GP) 65% Tiempo Se les pide registren en su libreta, con palabras o dibujos, como ellos puedan. (TI) 25% Tiempo</p>	<p>Colores Libreta Lápiz Frutas Verduras Papas Gansito, etc.</p>
<p>Miércoles : Se habla sobre la variedad de los alimentos sanos 10% Tiempo Mediante un esquema se muestra como se clasifican en el plato del buen comer (T.E.) 65% Tiempo Se busca en revistas alimentos sanos, se pide recorten y los peguen según la clasificación del plato del buen comer (T:I) 25% Tiempo</p>	<p>Revistas Plato desechable redondo Tijeras Resistol Cuchara Tenedor</p>
<p>Jueves : Se retoma la actividad anterior y se platica de esta. 10% Con los alimentos que se trajeron el día anterior se lavan, se cortan y se dejan listos para elaborar una ensalada con cada elemento del plato del buen comer(T.E) los niños realizan la ensalada 65% Verificamos y la información con nuestra ensalada y después la comerán.25%</p>	<p>Vasitos Ingredientes de ensalada</p>
<p>Viernes : En equipos se pide traigan ingredientes para realizar una ensalada (TE) y ellos expongan los ingredientes que ocuparon para registrar todos la receta</p>	
<p>Evaluación: Se da la observación en el desarrollo de las actividades de forma cualitativa y formativa Que el niño pueda: Identificar y discriminar los alimentos sanos de los chatarra que se les presenten Registrar alimentos del Plato del buen comer Proponer platos saludables En la realización de las diferentes ensalada por equipo De las havidades para realizarla</p>	

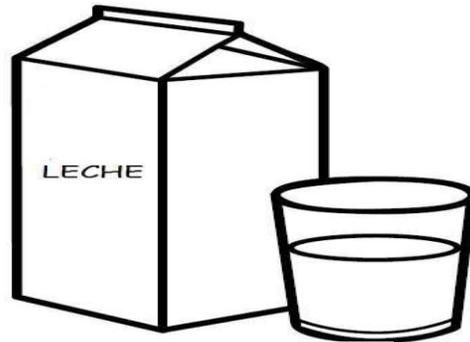




Si se requiere una evaluación cuantitativa como complemento de un todo:

Desarrollo Físico y Salud

Colorea las bebidas que debemos consumir para que nuestro cuerpo se mantenga sano



NIVEL PREESCOLAR
 PLAN DE TRABAJO SEMANAL
 CICLO ESCOLAR 2012 – 2013

FECHA: 3 DE DICIEMBRE AL 7 DE DICIEMBRE DE 2012		GRADO Y GRUPO: 3 °A
CAMPO Y ASPECTO	COMPETENCIA	APRENDIZAJE ESPERADO
<ul style="list-style-type: none"> EXPLORACION Y CONOCIMIENTO DEL MUNDO 	Participa en actividades que le hacen comprender la importancia de la acción humana en el mejoramiento de la vida familiar, en la escuela y en la comunidad	Identifica las instituciones públicas recreativas, culturales, de salud, educativas, de comunicación y transporte que existen en su comunidad, sabe qué servicios prestan y cómo ella o él y su familia pueden obtener los servicios
Modalidad: Unidad didáctica		
SITUACIÓN Y SECUENCIA DIDÁCTICA		
Forma de Trabajo: T.I. (trabajo individual) T.E. (trabajo en equipo) T.G.P(Trabajo en Grupo Pequeño) T.G.(trabajo en grupo) T.C.(Trabajo Circulo)		
Ubicación: TA(Trabajo Aula) P(Patio) A.V.(Áreas Verdes)		
Objetivo: Identificar los servicios de salud y seguridad que hay en su comunidad Discutir y diseñar exposiciones de los diversos servicios de salud y seguridad Conocer medidas de seguridad en la escuela y casa Aplicar los conocimientos obtenidos en el juego Realizar visita a los diferentes servicios de salud y seguridad en su comunidad		
PREESCOLAR 3° Lunes: Se les pregunta a los si conocen los servicios de salud y seguridad Inicio (T.G)10 % Tiempo Se les comenta a los niños sobre los servicios y se pasa un video (T.G) 65% Tiempo Se pide a los alumnos que realicen un dibujo acerca de la película (T.I.) . 25% Tiempo		Material: Lápiz Video Colores Cuaderno

<p>Martes: Se retoma el tema anterior 10% Tiempo Se les pide realizar una exposición de los servicios de salud y seguridad (TE) 65% Tiempo Se les pide registren en su libreta, con palabras o dibujos, como ellos puedan una lluvia de ideas (TI) 25% Tiempo</p>	<p>Colores Libreta Lápiz</p>
<p>Miércoles : Se habla y pregunta sobre las medidas de seguridad 10% Tiempo Se realiza el juego de los diferentes servicios desarrollando los roles que se dan en cada uno. En unos minutos cambiaron de roll o de escenario (T.E.) 65% Tiempo Se platica y cuestiona sobre su participación, que hicieron, que les gusto más(TC) 25% Tiempo</p>	<p>Revistas Maletín de oficios y profesiones</p>
<p>Jueves : Se retoma la actividad anterior 10% Se busca que hagan conciencia de lo que puede hacer falta en estos servicios, para poder aportar algo para el bienestar de las personas(T.E) 65% Verificamos y proponen que se puede hacer en nuestra visita 25%</p>	<p>Plumón Pizarrón</p>
<p>Viernes : Se realiza una visita a los servicios de salud y seguridad, realizando en equipo la donación de lo que juntaron, llegamos y registramos nuestra visita en un dibujo que se expone en la pared de cosas importantes.</p>	<p>Material donar Colores Lápiz Cartulina</p>
<p>Evaluación: Se da la observación en el desarrollo de las actividades de forma cualitativa y formativa Que el niño : Identificar los servicios de salud y seguridad que hay en su comunidad Discutir y diseñar exposiciones de los diversos servicios de salud y seguridad Conocer medidas de seguridad en la escuela y casa Aplicar los conocimientos obtenidos en el juego Realizar visita a los diferentes servicios de salud y seguridad en su comunidad Conocer para que sirven los servicios de salud y seguridad Registro en el Diario de Trabajo</p>	



CONCLUSIONES

Con esto se puede concluir que los aprendizajes significativos se dan en todo momento mientras se propicien para favorecer la enseñanza, el objetivo es trabajar de esta forma siempre, teniendo elementos como el mejor lugar para realizar una actividad, los materiales adecuados y diversos, los tiempos necesarios, flexibilidad, la innovación y apertura de acuerdo a mis contenidos y actividades planeadas, siendo una forma diferente de organizar la enseñanza y el aprendizaje, creando reacción de una situación educativa centrada en el alumno, fomentando su autoaprendizaje, provocando su pensamiento crítico y creativo.

Es necesario organizar los contenidos, de tal forma que podamos tener claros los objetivos a desarrollar y alcanzar con las competencias claras y definidas, propiciando la construcción de los aprendizajes esperados, esto nos permite detectar los obstáculos que va encontrando el alumno a lo largo de la construcción de conocimientos, tomando conciencia de sus capacidades, habilidades y conocimientos, dando pie a su auto aprendizaje y como docentes tener el compromiso de poder guiarlos, realizando adecuaciones de los procedimientos utilizados para satisfacer las necesidades y dificultades que el alumno encuentra en su proceso de aprendizaje.” Evaluar para aprender.”

BIBLIOGRAFÍA

Ausubel, D. (1963). *The Psychology of Meaningful Verbal Learning*. New York: Grune & Stratton.

Ausubel, D. (1976). *In defense of advance organizers: A reply to the critics*. Review of Educational Research, 48, 251-257.

Ausubel, D., Novak, J., & Hanesian, H. (1978). *Educational Psychology: A Cognitive View (2nd Ed.)*. New York: Holt, Rinehart & Winston.

Ausubel, D.P. (1960). *The use of advance organizers in the learning and retention of meaningful verbal material*. Journal of Educational Psychology, 51, 267-272.

Ausubel, D.P. (1968). *Educational Psychology: A Cognitive View*. New York: Holt, Rinehart & Winston.

Ausubel, D.P., Robinson, F.G. (1969). *School Learning: An Introduction To Educational Psychology*. New York: Holt, Rinehart & Winston. ISBN 978-0-03-076705-0

Bloom, B., et al. *Taxonomía de los objetivos de la educación: la clasificación de las metas educativas : manuales I y II*. Traducción de Marcelo Pérez Rivas; prólogo del Profesor Antonio F. Saloniá. Buenos Aires: Centro Regional de Ayuda Técnica: Agencia para el Desarrollo Internacional (A.I.D). 1971.

Creación de Objetivos de Aprendizaje, Raquel Amiga, 2007.

Díaz B., F. y Hernández R., G. (1999). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. McGraw Hill, México, 232p.

Metodologías activas de aprendizajes, Dirección Académica Universidad de la Frontera, 2011.

SEP, Programa de estudio / Guía para la Educadora Preescolar, 2011.

SEP. Programa de estudio 2011, Guía para la educadora, Nivel Preescolar

Smith, L. (1997). Jean Piaget. In N. Sheehy, A. Chapman. W.Conroy (eds). Biographical dictionary of psychology. London: Routledge.

Thinkers on Education in Electronic Format: «Dewey, John» Westbrook, Robert B. Perspectivas: revista trimestral de educación comparada (París, UNESCO: Oficina Internacional de Educación), vol. XXIII, nos 1-2, 1993, págs. 289-305. Oficina Internacional de Educación de Unesco.

Ver Paul Tough, "Can the right kinds of play teach self-control?", New York Times, 2009/09/27 (revisión de Tools of the Mind con base en las investigaciones de Vygotski).

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society*. Cambridge, MA: Harvard University Press. Vygotsky, L. S. (1978). *Pensamiento y lenguaje*. Madrid: Paidós

Woolfolk, A.E., Winne, P.H., Perry, N.E., & Shapka, J. (2010). *Educational Psychology* (4th ed). Toronto: Pearson Canada. ISBN 978-0-205-75926-2