

**Carrera:**

Educación Mención Nivel Inicial

**Diplomado:**

Mediaciones tecnológicas en el proceso didáctico del Nivel Inicial

**Proyecto:**

La Evaluación por Competencias en el Nivel Inicial

**Autores:**

Elaine Rebeca Novas Ferreras

Elizabeth Amparo Genao

Nairobi Volquez Ortiz

**Facilitador (es) Acompañante (s):**

Elly Liranzo

Minirka Guzmán

21 de agosto 2021

Santiago de los Caballeros,

República Dominicana



# Índice de Contenido

<b>Agradecimiento .....</b>	<b>i</b>
<b>Introducción .....</b>	<b>ii</b>
<b>CAPITULO I COMPONENTES DEL DISEÑO CURRICULAR .....</b>	<b>1</b>
1. Análisis de los componentes relacionados a la planificación del Nivel Inicial según el Diseño Curricular. ....	2
1.1 Competencias .....	2
1.2 Indicadores de logros .....	3
1.3 Los contenidos.....	4
1.4 Estrategias pedagógicas .....	4
1.5 Medios y recursos de aprendizaje.....	6
1.6 La evaluación de los aprendizajes en el Nivel Inicial.....	6
1.7 La evaluación según sus funciones.....	7
<b>CAPITULO II ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE .....</b>	<b>10</b>
1. Esquema de las estrategias de enseñanza y las estrategias de aprendizaje y como trabajar las estrategias de enseñanza y ap.....	11
2. Criterios de estrategias pedagógicas en el Nivel Inicial. ....	12
3. Ventajas y desventajas de las actividades realizadas de enseñanza y aprendizaje de manera sincrónica. ....	13
4. Ejemplos de cómo trabajar las estrategias de enseñanza y aprendizaje. ....	14
5. Desarrollo de actividades de enseñanza y de aprendizaje donde se utilicen las herramientas tecnológicas sincrónica como estrategias de enseñanza y de aprendizaje: Zoom, Google Meet, Google Classroom entre otras. ....	14
5.1 Actividades de enseñanza y de aprendizaje (Las figuras geométricas).....	14
5.2 Actividad de enseñanza y aprendizaje (La vocal O o) .....	16
5.3 Actividad de enseñanza y aprendizaje (conociendo el semáforo).....	18
<b>CAPITULO III LA EVALUACIÓN EN EL NIVEL INICIAL: ORDENANZA 02-2016 .....</b>	<b>21</b>
1. Concepto de Evaluación en el Nivel Inicial.....	22
1.1 Inclusión de las Mediaciones Tecnológicas en el Proceso de Evaluación por Competencia.....	22
3. La evaluación de los aprendizajes en el Nivel Inicial.....	25

2.1 Las características de las evaluaciones: .....	25
2.2 La evaluación según su función .....	26
2.3 Evaluación formativa: .....	27
2.4 Evaluación sumativa: .....	27
2.5 La evaluación según los actores que intervienen o participan .....	27
2.6 Técnicas e instrumentos de evaluación.....	28
2.7 Instrumentos de evaluación en el Nivel Inicial .....	29
3. Análisis sobre la Ordenanza 02-2016 tomando en cuenta solo lo que corresponde a la evaluación en el Nivel Inicial.....	37
4. Cuadro sobre las Técnicas e Instrumentos de Evaluación y sus ejemplos. ....	40
<b>CAPITULO IV PROPUESTA DIDÁCTICA INNOVADORA.....</b>	<b>42</b>
1. Innovación educativa y su importancia en el proceso educativo del Nivel Inicial. ..	43
2. La innovación educativa y herramientas tecnológicas .....	44
2.1 Lista de actividades del Nivel Inicial que desarrollaría para incorporar la innovación en el aula .....	44
2.1.1 Amigos del cerebro del niño. ....	44
2.1.2 Imagina y crea con Pipo.....	45
2.1.3 Jugando con vocales. ....	46
2.1.4 Wordwall.....	46
2.1.5 Google Meet .....	47
2.1.6 Ruleta en PowerPoint.....	48
2.1.7 EDPuzzle.....	49
2.1.8 Edmodo para conectar con las familias.....	49
<b>Conclusión .....</b>	<b>56</b>
<b>Opinión Personal.....</b>	<b>59</b>
<b>Bibliografía .....</b>	<b>60</b>

## **Agradecimiento**

Le damos la gracia a Dios por habernos ayudado a culminar todo este proceso de enseñanza y aprendizaje, a nuestros familiares por haber soportado todo este tiempo en este proceso de aprendizaje y a nuestros facilitadores por tener esa dedicación y entrega plena, enriqueciendo nuestros conocimientos para ser docentes innovadores, eficientes y eficaz.

## **Introducción**

El Nivel Inicial constituye el primer eslabón en la estructura educacional del sistema educativo dominicano; en este el niño y la niña construyen las destrezas y conocimientos básicos para el desarrollo de sus capacidades motoras, cognitivas y sociales. Para que este eslabón cumpla con su objetivo es favorable contar con programas que provean las estrategias fundamentales para alcanzar dichas metas, es aquí donde el diseño curricular juega un papel fundamental.

El diseño curricular del Nivel Inicial es la base de un plan de trabajo que constituye un marco de referencia para los docentes de este nivel. La finalidad fundamental que busca este documento es el de servirle de guía a las docentes, proponiéndoles nuevas estrategias para organizar su propuesta de enseñanza y construir en los niños y las niñas, nuevos modelos para conocer y relacionarse con los demás.

La planificación del Nivel Inicial en base al diseño curricular de la República Dominicana consta de varios componentes los cuales son indispensables para la correcta organización del plan de trabajo en este nivel educativo.

Las estrategias de aprendizaje y enseñanza permiten identificar principios, criterios y procedimientos que dispone la forma de actuar del docente en relación con la programación, implementación y evaluación del proceso.

En el Nivel Inicial, la responsabilidad educativa del docente es compartida con los niños y las niñas que atienden, así como con las familias y personas de la comunidad que se involucren en la experiencia educativa.

La profesión docente siempre ha necesitado de un amplio equipo de estrategias y técnicas para el desarrollo de las actividades educativas que les permitan facilitar una mejor enseñanza aprendizaje, pero para lograr este desarrollo es necesario que nosotras las docentes tengamos por conocimiento de las estrategias de enseñanza y de aprendizaje.

El concepto de evaluación del Nivel Inicial lo podemos definir; como un fenómeno educativo que condiciona todo el proceso de enseñanza y de aprendizaje, por lo tanto, es una cuestión de todos y para todos. La evaluación es una de las actividades de mayor relevancia en los contenidos educativos. A través de ella es posible establecer los aprendizajes que logra el alumno y mejorar el propio proceso de enseñanza-aprendizaje.

A pesar de que su puesta en práctica presenta diferentes dificultades, se puede afirmar que una buena evaluación inicial es la mejor garantía para comenzar un proceso adecuado de enseñanza-aprendizaje; un diseño correcto de la evaluación procesual nos ofrece diferentes datos para modificar el trabajo que se realiza en el sentido adecuado y, una evaluación final certera, sitúa al alumno o alumna en las mejores condiciones para la continuación de su trayectoria educativa.

Se hizo un análisis de aportes sobre la ordenanza 02-2016 tomando en cuenta lo que corresponde a la evaluación en el Nivel Inicial, este documento nos enseña conceptos de evaluación, sus relaciones o articulaciones que existen entre los indicadores de logros, contenidos, actividades y estrategias de enseñanza y aprendizaje en el Nivel Inicial, así como su importancia.

En relación con los contenidos del documento “Diseño Curricular del Nivel Inicial”, esta entrega está dirigida a las docentes que han asumido la tarea de educar a los niños, niñas, la

familia y la comunidad. Aquí se presentan ideas fundamentales y orientaciones didácticas sobre la evaluación y la ordenanza 02-2016 en Educación Inicial. En cuanto a la evaluación de los aprendizajes y desarrollo del niño y la niña entre 0 y 6 años de edad y la elaboración del informe escrito de los aprendizajes adquiridos por los niños y las niñas, en función de su desarrollo integral. Se incluyen ejemplos de instrumentos de evaluación como: registros descriptivos, escala de estimación y boletín informativo, los cuales servirán de guía para ordenar la información lograda.

La innovación educativa es la incorporación sistemática y planificada de prácticas transformadoras orientadas a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Mediante la cual el docente aprende a ser innovador adaptándose a los cambios educativos los cuales los llevan a la creación de estrategias y recursos digitales a la hora de introducir actividades de enseñanza aprendizaje en las aulas.

Por medio de herramientas digitales las cuales se pueden elaborar videos, ruletas, interactivas, pictogramas, juegos educativos entre otros. Los cuales se tratan de introducir y provocar cambios en las prácticas educativas vigentes.



**CAPITULO I**  
**COMPONENTES DEL DISEÑO CURRICULAR**

## **1. Análisis de los componentes relacionados a la planificación del Nivel Inicial según el Diseño Curricular.**

La nueva estructura del diseño curricular constas de: competencias, estrategias de enseñanza y aprendizaje, contenidos, actividades, el ambiente, medios y recursos para el aprendizaje, orientaciones para la evaluación y la planificación.

Dentro de los cambios que se hicieron en el diseño curricular fue la incorporación del enfoque de competencias estas expresan la intención educativa y la movilización del conocimiento donde se permite y da lugar a un aprendizaje significativo.

### **1.1 Competencias**

La capacidad para actuar de manera eficaz y autónoma en contextos diversos movilizando de manera integrada conceptos, procedimientos, actitudes y valores. (Diseño curricular Rep. Dom, 2020, p. 77).

La educación a Nivel Inicial ha sufrido una transformación en el último año, lo que ha traído consigo la necesidad de desarrollar nuevas formas de presentar e implementar las competencias educativas, en respuesta a las nuevas demandas a nivel de educación que precisa la sociedad actual. Los objetivos de poner en funcionamiento estas destrezas según el diseño curricular Rep. Dom 2020, son la realización personal, el mejoramiento de la calidad de vida y el desarrollo de la sociedad en equilibrio con el medio ambiente. (p. 77).

Basado en este objetivo las competencias educativas se dividen en dos:

- Competencias fundamentales: Tienen como objetivo principal dar a conocer los propósitos que el sistema de educación considera claves y significativos “ para

asegurar la coherencia del proyecto educativo. Por su carácter especialmente transversal, para su desarrollo en la escuela, se requiere la participación colaborativa de los niveles, las modalidades, los subsistemas y las distintas áreas del currículo''. (Diseño curricular Rep. Dom, 2020, p. 79). Según lo establecido en el diseño curricular del nivel inicial desarrollado en el 2020 por el Ministerio De Educación De La República dominicana son siete competencias fundamentales las cuales servirán de base para una planificación que permita favorecer los aprendizajes significativos de los niños mediante la participación activa de estos. Estos son: Ética y Ciudadana, comunicativa, pensamiento lógico, creativo, critico, resolución de problema, científica y tecnológica, ambiental y de salud y desarrollo personal y espiritual.

- Competencias específicas: Las competencias específicas en este nivel están sostenidas en las fundamentales, su objetivo es asegurar la correcta aplicación y comprensión del currículo educativo en términos de los aprendizajes.

## **1.2 Indicadores de logros**

Son enunciados indispensables en el currículo educativo, los cuales permiten evaluar lo aprendido por los niños/as confirmando así sus logros en cada dimensión (para el primer ciclo) y las competencias específicas. Estos indicadores son patrones que contribuyen a identificar donde se encuentra cada niño o niña, así como los relacionados al alcance de las competencias específicas los logros obtenidos de estos.

Los hallazgos que se obtengan durante la evaluación contribuyen al diseño de estrategias apropiadas que fomenten mejores oportunidades de aprendizaje para los niños/as a partir de

sus conocimientos, capacidades y actitudes. Los indicadores caracterizan la competencia y se refieren a sus aspectos claves. Ellos son pistas, señales, rasgos de la competencia que evidencian el desarrollo de esta y su manifestación en un contexto determinado. Las actividades e instrumentos de evaluación estarán estrechamente relacionados con esos indicadores de logro. (Diseño curricular Rep. Dom, 2020, p. 84).

### **1.3 Los contenidos**

Son mediadores de aprendizaje y un conjunto de saberes previos cuya asimilación y apropiación por parte de los alumnos se considera esencial para el desarrollo del mismo tanto personal y social. Dentro de los contenidos se desarrollan las competencias específicas.

Existen diversas maneras de clasificar los saberes: en este Diseño Curricular se clasifican en: informaciones sobre hechos, conceptos, procedimientos, valores y actitudes.

- Los contenidos conceptuales: este abarca hechos, ideas, interacciones, secuencias y principios. Son la base primordial para lograr que el niño o la niña se acerque al conocimiento del mundo que lo rodea.
- Los contenidos procedimentales: estos incluyen estrategias, técnicas, habilidades y destreza y se aprenden conjuntamente con los contenidos conceptuales este tiene que ver con el saber- hacer.
- Los contenidos actitudinales: Son los que comprenden valores, creencias y normas y se aprende íntegramente en conjunto con los otros dos. se diferencian de las conductas en que se supone que están interiorizadas.

### **1.4 Estrategias pedagógicas**

Son los métodos, técnicas, procedimientos, secuencias de actividades y recursos que se planifican de acuerdo con las características y necesidades de los niños y las niñas, estas determinan el accionar y el tipo de situación de aprendizaje que se debe generar.

Al proponer estrategias es importante tener en cuenta que los niños y las niñas construyen conocimientos haciendo, jugando, explorando, preguntando y experimentando.

Criterios para la selección de estrategias pedagógicas en el Nivel Inicial.

Propiciar un clima cálido, respetuoso y de disfrute para que el niño y la niña se expresen con confianza y seguridad. Integrar el movimiento y la imaginación en las actividades, así como la dimensión lúdica en un clima de aprendizaje agradable, relajado, acogedor y respetuoso. Considerar la espontaneidad y los aportes específicos del niño y de la niña. Movilizar los recursos internos del niño y de la niña (conocimientos, habilidades, motivación, experiencias).

Existen diversas estrategias pedagógicas, a continuación, se proponen algunas:

- Juego de exploración activa.
- Estrategia de recuperación de experiencias previas.
- Estrategia de socialización centrada en actividades grupales.
- El juego.
- Inserción en el entorno.
- Dramatización.
- Indagación dialógica o cuestionamiento.
- Expositiva de conocimientos elaborados.
- Juego trabajo.

## **1.5 Medios y recursos de aprendizaje**

Los medios de enseñanza y recursos del aprendizaje, considerando como "medios" aquellos que han sido diseñados para ser utilizados en los procesos educativos y como "recursos" aquellos diseñados con otros propósitos, son adaptados por los docentes para los procesos educativos,

desde hace muchos años y más recientemente la tecnología educativa, ha servido de apoyo para aumentar la efectividad del trabajo del docente, sin llegar a sustituir su función educativa y humana, así como organizar la carga de trabajo de los niños y las niñas y el tiempo necesario para su formación, y para elevar la motivación hacia la enseñanza y el aprendizaje, garantizando la asimilación de lo esencial.

Los medios, equipos y materiales audiovisuales, es decir, los diferentes instrumentos y herramientas utilizadas para grabar, crear, registrar, reproducir sonidos e imágenes enriquecen el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por último, no deben faltar los recursos tecnológicos, que son el conjunto de recursos materiales, herramientas, soportes y canales para el acceso y tratamiento de la información. El acceso a estos recursos no garantiza el desarrollo de competencias.

## **1.6 La evaluación de los aprendizajes en el Nivel Inicial**

En el proceso de enseñanza y aprendizaje es necesario preguntarse ¿Qué es evaluar? ¿Para qué? ¿Cómo? ¿Cuándo? y ¿Con qué? Los educadores y las educadoras necesitan identificar las habilidades, destrezas, conocimientos, valores y actitudes que tienen los niños y las niñas desde el primer día en su salón de clase. El cual debemos contar con un plan que defina como

y con que realizar la evaluación de los aprendizajes, las estrategias a utilizar, las herramientas e instrumentos para registrar información de cómo llegaron los niños al programa educativo y cuáles son los logros alcanzados durante y al finalizar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Caracterizada en el Nivel Inicial como procesual, globalizadora y participativa. Siendo un proceso sistemático y continuo y valorando los componentes del accionar educativo en su conjunto, permitiendo de manera particular el desarrollo y el proceso de aprendizaje de cada niño y niña.

Donde es una de las partes del proceso de enseñanza y aprendizaje como medio para mejorarla, implicando un juicio valorativo, sobre la base de evidencias; solo mediante una mirada amplia y adecuada se podrá tomar decisiones oportunas, así como realizar cambios y adaptaciones a la intervención pedagógica. Adaptada al estilo de aprendizaje, intereses, necesidades y ritmo de los niños., siendo autentica y contextualizada en la situación de aprendizaje del niño o la niña relacionándolas con el contexto sociocultural. Favoreciendo la evidencia de los avances de los niños y las niñas de sus capacidades durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La evaluación es un proceso cíclico que se realiza ante cada nueva situación de aprendizaje, asumiendo de manera diferente según sus funciones y los actores que intervienen en dicha evaluación.

### **1.7 La evaluación según sus funciones.**

- La evaluación diagnóstica: ¿Qué evalúa?, una recogida de información donde incluye las características de los niños y las niñas, el entorno familiar y los

conocimientos y experiencias previas de los niños y las niñas. Siendo los puntos de referencia para iniciar un proceso formativo coherente.

- La evaluación formativa o proceso: ¿Qué evalúa?, permitiendo verificar los progresos, necesidades del niño y la niña en el proceso de enseñanza y aprendizaje de acuerdo a las intenciones formativas del currículo.
- La evaluación sumaria: ¿Qué evalúa?, los éxitos y dificultades del proceso educativo, los resultados de aprendizaje en relación a las intenciones educativas propuestas.
- Estas funciones de la evaluación también necesitan de autores que intervienen o participan durante todo el proceso, el cual podríamos mencionar: La heteroevaluación también aplicada para los educadores, técnicos y directivos valorando sus prácticas y distintos componentes del proceso de enseñanza y aprendizaje. implementada por el docente para recoger información acerca del grado de desarrollo de las competencias como resultado del proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños a partir de los 3 años de manera gradual, de auto y evaluarse. Al igual que la autoevaluación y coevaluación: que contribuyen al desarrollo de la autoestima, niveles de criticidad y corresponsabilidad progresiva del niño o la niña, también aplicadas para los educadores, técnicos y directivos valorando sus prácticas y distintos componentes del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Durante este proceso de evaluación utilizamos distintos tipos de técnicas de evaluación que se utilizan para evaluar el desarrollo y aprendizaje de los niños y las niñas.

- Observación.



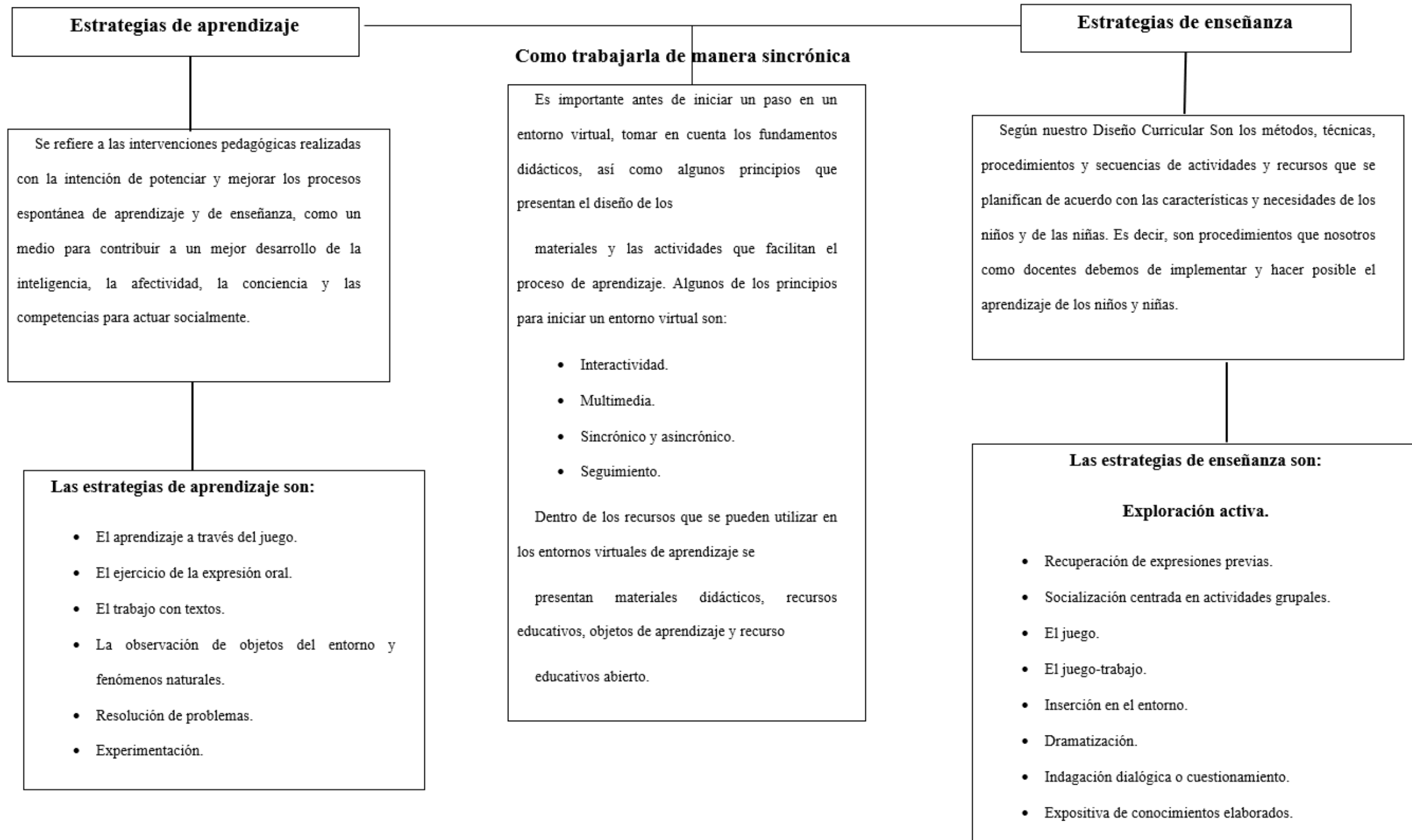
- Entrevista
- Revisión de producciones
- El portafolio
- Pautas de observación
- Registro de anecdótico
- Rubrica
- Pautas de apreciación
- Registro de grado

Enfatizando en dicha información sobre el proceso de evaluación, que tenemos que tener muy en cuenta cómo comunicar los resultados de dicha evaluación, tanto a los niños y niñas como a los padres o tutores, expresándonos de manera clara, honesta con respeto a sus fortalezas y debilidades, y retos a afrontar. Dándole retroalimentación sobre todo su desempeño durante el proceso pedagógico de enseñanza aprendizaje.

## **CAPITULO II**

# **ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE**

## 1. Esquema de las estrategias de enseñanza y las estrategias de aprendizaje y como trabajar las estrategias de enseñanza y aprendizaje.



## **2. Criterios de estrategias pedagógicas en el Nivel Inicial.**

- Movilizar los recursos internos del niño y de la niña (conocimientos, habilidades, motivación, experiencias).
- Utilizar los recursos naturales y materiales del entorno sociocultural y natural como fuente directa de aprendizaje.
- Favorecer la expresión y la comunicación en todas sus formas.
- Incorporar el contexto familiar y comunitario como parte de los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Promover la observación, la exploración y la experimentación permanente de los fenómenos y acontecimientos que ocurren en el entorno, así como el aprendizaje por descubrimiento.
- Promover la autonomía de los niños y de las niñas.
- Propiciar la generación de interrogantes y la búsqueda de múltiples respuestas a partir de la formulación de hipótesis.

### 3. Ventajas y desventajas de las actividades realizadas de enseñanza y aprendizaje de manera sincrónica.

El aprendizaje sincrónico es el aprendizaje que sucede al mismo tiempo para el instructor y para los estudiantes, es decir una interacción en tiempo real entre ambos, (en vivo).

<b>Ventajas</b>	<b>Desventajas</b>
<p>Todas las conversaciones e interacciones que se produzcan pueden ser almacenadas y recuperadas en los sistemas que soportan este tipo de comunicación.</p> <p>Pueden participar varias personas en tiempo real. No importando las diferentes culturas de diferentes partes del mundo.</p> <p>La utilización de diferentes herramientas: chat, audio conferencia, videoconferencias, software, foros, comunidades, etc.</p> <p>Aporta libertad de respeto a las restricciones de espacio.</p>	<p>El acceso, requiere de un nombre y contraseña.</p> <p>Sin red la Internet no hay conexión.</p> <p>Tener un aparato obligatorio tecnológico que pueda transmitir la información.</p> <p>Ausencia de expresiones físicas al no haber interacción personal.</p> <p>Problemas en la moderación.</p>

#### **4. Ejemplos de cómo trabajar las estrategias de enseñanza y aprendizaje.**

- **Juego de expresión y comunicación:**

Combinaciones absurdas de palabras: La docente construye una frase sin sentido tal como “Hoy en el desayuno hemos comido... pescado con sombreros”. El niño tiene que responder con algo igualmente absurdo con la misma estructura, por ejemplo: “Hoy hemos comido huevos con zapatos”. Y así sucesivamente. Este juego estimula al niño a pensar en combinaciones de palabras y le demuestra que el lenguaje puede ser divertido.

- **Dramatización:**

Jugamos a los espejos: Los niños no siempre se dan cuenta de sus propios movimientos. Una manera de mejorar el control muscular es jugar a los espejos. Un niño se coloca en frente de un compañero. Uno conduce con movimientos muy lentos; el otro se limita a reflejarlos como si fuera un espejo. Este juego estimula las habilidades físicas y la coordinación.

**5. Desarrollo de actividades de enseñanza y de aprendizaje donde se utilicen las herramientas tecnológicas sincrónica como estrategias de enseñanza y de aprendizaje: Zoom, Google Meet, Google Classroom entre otras.**

##### **5.1 Actividades de enseñanza y de aprendizaje (Las figuras geométricas)**

**Propósito:**

Conocer las figuras geométricas el cuadrado y el triángulo y sus principales características.

Nuestro objetivo de aprendizaje:

Nombre de las figuras, recortar figuras, aprender colores, fomentar la motricidad fina y gruesa, concentración, desarrollo de la creatividad, fomentación del juego imaginario.

**Inicio:**

Buenos días mis chicos, para iniciar nuestra clase del día lo vamos hacer con una canción (buenos días amigos como están).

En la clase anterior recuerdan que figura geométrica trabajamos, muy bien el círculo. Decíamos que el círculo no tiene lados y que hay muchos objetos con forma de círculo como: el sol, el reloj, los flotadores y las ruedas de los carros. Muy bien, también, que realizamos el trazo del círculo y lo coloreamos de azul.



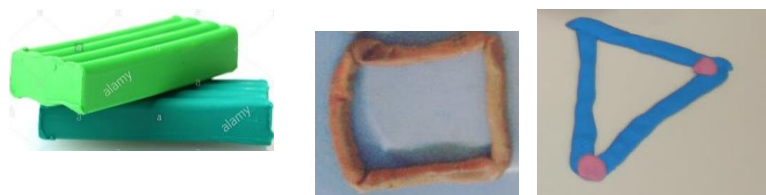
Pues el día de hoy vamos a trabajar las figuras geométricas el cuadrado y el triángulo y para esto escucharemos la canción de las figuras (La ronda de las figuras geométricas).

Ahora vamos a ver el cuadrado recuerdan cuantos lados tiene observemos y contemos sus lados listos 1, 2, 3 y 4 muy bien y sabes qué color tiene, excelente es de color rojo, bien pues con tu dedo índice hagamos el trazo del cuadrado muy bien, pues ahora tenemos la siguiente figura geométrica vamos a ver de cuál se trata es nuestro amigo el triángulo recuerdas cuantos lados tiene pues contemos 1, 2 y 3 muy bien él tiene tres lados y sabes qué color tiene

excelente es de color verde, pues con tu dedo índice hagamos el trazo del triángulo muy bien.

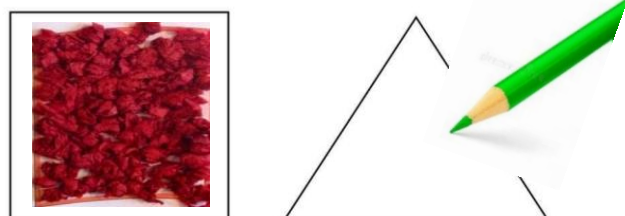
### Actividad 1

Utilizando la plastilina de color verde y rojo realizamos las figuras geométricas que trabajamos el día de hoy vamos ánimo a practicar.



### Actividad 2

En hoja blanca vamos hacer las figuras el cuadrado y por sus cuatro lados pegaremos grumitos de papel crepé de color rojo y a la figura el triángulo la coloraremos de color verde,



Para finalizar nuestro trabajo del día nos iremos a nuestro libro de trabajo y con ayuda de mami o papi buscamos la pagina 145 y trabajamos lo asignado con relación a las figuras geométricas el cuadrado y el círculo.

## 5.2 Actividad de enseñanza y aprendizaje (La vocal O o)

### Propósitos:

Identificar y aprender por medio de palabras trazos y sonidos la vocal Oo mediante las



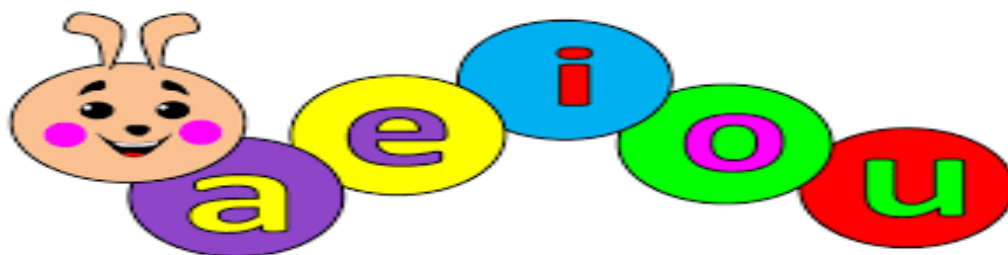
diferentes actividades.

### **Nuestro objetivo de aprendizaje:**

Nombrar las vocales, aprender trazos, fomentar el juego imaginario y aprender colores,

### **Inicio**

Muy bien chicos recuerdan que en el video anterior les mostramos la vocal (a, e, i) pues hoy vamos a trabajar con una vocal diferente, pero para eso vamos a repasar las vocales que están aquí.



Muy bien chicos tienen una memoria de elefante pues recuerdan bien las vocales y como trazarla, ahora comenzaremos con el trazo de la vocal Oo

### **Actividad :1**

Cómo será el color de la vocal (o)

Hoy aprenderemos a reconocer la vocal (Oo) y para identificar podemos buscar palabras e imágenes que se relacionen con la misma, luego, de identificar la vocal en una hoja hacemos la vocal o y la coloreamos de rojo.



### Actividad: 2

Después de haber visto las palabras, imágenes y el color de la vocal (O) vamos a practicar junto y usaremos lo siguiente: una hoja en blanco, pega y papel crepé de diferentes colores, luego, de que la hoja tenga la vocal plasmada procederemos a poner pega después a pegar el papel crepé y de esta manera vemos cómo podemos identificar la vocal (o).



Para finalizar esta actividad con ayuda de mami trabajaremos en su libro de texto la página 176.

### 5.3 Actividad de enseñanza y aprendizaje (conociendo el semáforo)

#### Propósito

En esta actividad el día de hoy conoceremos nuestro “Semáforo”, donde descubriremos a través de la socialización, investigación, canciones, y cuentos. La importancia, los colores, y los lugares donde podemos ver los semáforos, a través de la web; videos y otros.

### **Objetivo**

Donde podamos lograr que nuestros niños y niñas, puedan identificar esta señal de tránsito, reconociendo el cambio de cada uno de sus colores, y sobretodo vivenciando en su entorno social dicha señal de tránsito.



### **Recursos**

Humanos: docente, tutores y niños.

Tecnológico: Google Meet, video, cuento, entre otros.

### **Inicio**

En esta actividad del día de hoy, estaremos trabajando con los niños y las niñas todas acerca de “Nuestro Semáforo”, la cual damos inicio con esta hermosa canción que podremos encontrar en YouTube: El Semáforo – Barney El Camión

[https://www.youtube.com/watch?v=n5SRFGE0\\_No](https://www.youtube.com/watch?v=n5SRFGE0_No).

Luego podemos socializar de todo lo aprendido en dicha canción, donde podemos preguntar a nuestros niños y niñas ¿dónde están los semáforos? ¿Qué colores tiene? ¿Qué indica la luz roja, amarilla y verde?, ¿Qué podemos evitar si respetamos las señales del semáforo?, duración de 45 minutos.

Al finalizar dicha retroalimentación con los niños, vamos a trabajar con la siguiente asignación donde los niños y las niñas tendrán que ver un cuento a través de un video, dando un clic en el link: <https://www.youtube.com/watch?v=XQYGPeqgDgQ>

Luego de ver el cuento, la maestra retroalimenta con los niños todo lo observado y escuchado, donde les asigna la siguiente tarea: con ayuda de sus padres u tutor deberán construir un semáforo, con los siguientes materiales. Un cartón, hojas de construcción de color roja, amarilla y verde, pegamento, y tijeras. Donde sus padres o tutor deberán grabar dicha creación de los niños y los envía a su docente a través

## **CAPITULO III**

### **LA EVALUACIÓN EN EL NIVEL INICIAL: ORDENANZA**

**02-2016**

## **1. Concepto de Evaluación en el Nivel Inicial**

Ralph W. Tyler es el máximo representante de esta corriente evaluativa. Su obra marca el origen de la evaluación sistemática en El campo educativo.

Mediante la evaluación se pretende, según Tyler, comprobar hasta qué grado los objetivos programados han sido alcanzados. Para ello, es preciso compararlos con los resultados obtenidos. Entiende la evaluación como un proceso sistemático, mediante el cual se determina hasta qué punto los objetivos educativos han sido realmente alcanzados mediante la enseñanza.

La evaluación en el Nivel Inicial se concibe como: Procesual, globalizadora, participativa, continua y sistemática. Es un proceso de seguimiento y valoración de los componentes del accionar educativo en su conjunto y de manera particular del desarrollo y aprendizaje de cada niño y niña.

### **1.1 Inclusión de las Mediaciones Tecnológicas en el Proceso de Evaluación por Competencia**

En la Educación Inicial las TIC son una herramienta pedagógica muy importante ya que ayudan a que los niños y las niñas se adapten con la tecnología y también permiten fortalecerse y transformarse en el proceso de enseñanza aprendizaje por medio de clases participativas agradables que ayudan a su desarrollo integral, lo más importante es proporcionarles a los niños y niñas un carácter educativo y que les enseñe sobre temas de su interés como ciencia y ficción, narración de cuentos, temas de familia, juegos de relación y coordinación y cada uno de los temas que hagan parte del currículo.

Por el cual en estos últimos tiempos nos hemos visto en la obligación de utilizar la tecnología como ente principal en la educación, debido a la pandemia o más bien el COVID-19, siendo este un virus que ha cambiado la humanidad entera, el cual nos ha llevado a tener el distanciamiento social. Teniendo una Educación a Distancia.

El sistema educativo regido por las leyes y normas educativas, se ha tenido que adaptar a la inclusión indefinida del uso de la tecnología en todo el proceso educativo, entre ellos podemos mencionar: El Proceso de Evaluación por Competencia en el Nivel Inicial a través de las Mediaciones Tecnológicas. Durante este proceso de evaluación en el Nivel Inicial, debemos de tener en cuenta ¿Qué, a quien, cuando y como evaluar?, además de que debemos de saber qué herramientas, instrumentos y estrategias debemos de utilizar a la hora de evaluar a distancia.

Los docentes deben de considerar optar por aquellas alternativas que mejor se adapten a las necesidades de los niños y las niñas, durante todo el proceso educativo. Tomando en cuenta que los niños y las niñas aprenden diferentes, tomando en cuenta que estrategias utilizar para poder lograr los objetivos de evaluación durante el proceso de enseñanza y aprendizaje sincrónico y asincrónico.

Este proceso de Evaluación del Nivel Inicial, ocurre en tres momentos del año escolar: al inicio del año escolar que realizamos una evaluación diagnóstica para conocer los saberes previos del niño, sus fortalezas y debilidades, luego durante todo el proceso educativo formativa y al finalizar el año escolar donde se obtiene una evaluación final llamada más bien sumativa. Ahora bien, con la inclusión de la tecnología podemos ver algunos cambios en este proceso de evaluación, como ya hemos observado.

### Algunas herramientas digitales

- RubiStar Padlet: Es una plataforma digital que permite crear murales colaborativos, ofreciendo la posibilidad de construir espacios donde se pueden presentar recursos multimedia, ya sean videos, audios, fotos o documentos. Ambos pueden utilizarlos. Utilizado con una cuenta, podemos entrar por google.
- Kahoot: Es una plataforma gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación. Siendo una herramienta por la cual el docente crea concursos en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje y donde los alumnos son los concursantes.
- Quizizz: Es una web/ apps que te permite crear preguntas y respuestas para la clase, por sus características, se adaptan tanto a clases de tipo tradicional como a metodología activas más innovadoras, puede entrar de cualquier dispositivo con solo dar un clic al link. Tiempo real.
- Google Forms: Es una aplicación de Google Suite diseñada para la creación de encuestas y formularios, permitiendo recolectar información e interpretarla rápido. Videos e imágenes. Tanto el alumno como el docente.

### **Medios digitales para evaluar a distancia o en línea**

- El chat
- Videoconferencia
- Audio conferencia
- Blog
- Google Meet
- Zoom entre otros



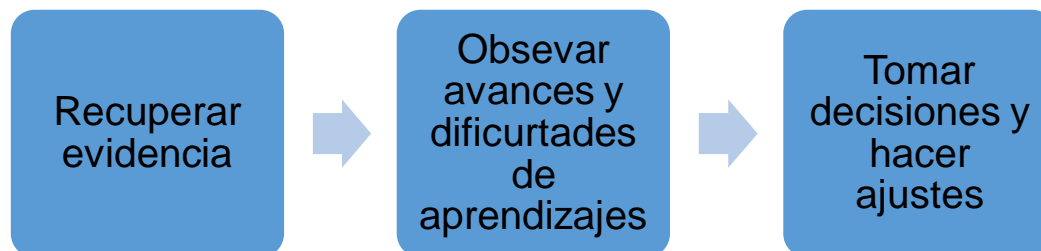


- Globalizadora: Aquí se implica valorar conceptos, procesos y actitudes que hacen la competencia.
- Participativa: Aquí todos los que intervienen de los diferentes procesos de enseñanza aprendizaje pueden valorarlo de manera crítica ya que son los padres, educadores, y los mismos alumnos.
- Continua: Esta se realiza en diferentes momentos del año y del día con diferentes finalidades. Aquí también se da un seguimiento permanente por parte del educador.

## 2.2 La evaluación según su función

Evaluación diagnóstica					
¿Quién?	¿Qué?	¿Para qué?	¿Como?	¿Con que?	¿Cuándo?
Docentes y estudiantes.	Las primeras dos semanas de clase al inicio escolar.	Determinar el punto de partida para la planificación.	Con la aplicación de cuentos, videos, ejercicios y actividades.	Instrumentos y herramientas de evaluación.	Las primeras dos semanas de clases.

### 2.3 Evaluación formativa:



### 2.4 Evaluación sumativa:

Esta no es una evaluación distinta a la formativa en cuanto a técnicas procedimiento y resultados. La evaluación sumativa trata de establecer balances fiables de los resultados obtenidos al final de un proceso de enseñanza-aprendizaje. Pone el acento en la recogida de información y en la elaboración de instrumentos que posibiliten medidas fiables de los conocimientos a evaluar.

### 2.5 La evaluación según los actores que intervienen o participan

“Según nuestro Diseño Curricular del Nivel Inicial” el carácter participativo de la evaluación hace posible que el docente implemente la heteroevaluación, recogiendo información acerca del grado de desarrollo de las competencias como resultado del proceso de enseñanza y de aprendizaje. Los niños y las niñas, a partir de los tres años, y de manera gradual, se inician en el ejercicio de autoevaluarse y evaluar a otros (coevaluación). La aplicación de la autoevaluación y de la coevaluación para los niños y las niñas de este nivel contribuye al desarrollo de su autoestima, de sus niveles de criticidad y corresponsabilidad progresivos. La coevaluación y la autoevaluación también se deben llevar a cabo entre el

equipo de educadores, técnicos y directivos para valorar sus prácticas y los distintos componentes del proceso de enseñanza: planificación, organización del espacio, organización del tiempo, estrategias y recursos utilizados, acompañamiento, entre otro.

Cuando hablamos de Heteroevaluación no es más que realizar la evaluación de una persona sobre otra tanto, en su trabajo, su actuación, su rendimiento, entre otras.; por tanto, nosotros como docentes evaluamos del niño o la niña todos esto. Mientras que la coevaluación y la autoevaluación el proceso de aprendizaje de un alumno es valorado por el resto de sus compañeros de aula y cuando el propio alumno se califica a sí mismo. Esto favorece el sentido de responsabilidad, enriquece las relaciones interpersonales y mejora el trabajo en equipo esta estrategia resulta eficaz en aquellos casos en los que hay alumnos con necesidades específicas o cuando el docente intenta fomentar la responsabilidad de los estudiantes.

## 2.6 Técnicas e instrumentos de evaluación.

Son recursos didácticos y prácticos, que utiliza el docente para recoger la información obtenida, analizarla, valorarla, emitir juicios para la mejora de los procesos y la toma de decisiones.

<b>Observación del desempeño</b>	<b>Entrevista</b>	<b>Pruebas de ejecución</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación de los niños y las niñas de manera continua, llevando un registro de información.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A los niños, niñas y a sus familias para conocer sus ideas, opiniones, y sentimientos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicios o actividades para identificar el nivel de logro en una habilidad o destreza.</li> </ul>

**Técnicas que se utilizan para evaluar el desarrollo y aprendizaje de los niños y de las niñas.**

- **La observación**

Es un proceso espontáneo es la técnica que más se usa en el proceso diario de aprendizajes y que nos permite recopilar información ya sea individual o grupal.

- **Entrevista**

“Según nuestra Malla Curricular” consiste en una conversación entre el docente y la familia con un fin determinado. Este diálogo se conduce a partir de preguntas abiertas, previamente pensadas para recabar información sobre determinados conocimientos, procedimientos y actitudes, así como intereses e inquietudes que el docente tiene del niño o de la niña.

Es una técnica de gran utilidad en la investigación cualitativa para obtener datos; se define como una conversación que se propone un fin determinado a través de preguntas abiertas distinto al simple hecho de conversar.

- **Revisión de producciones**

Se trata, pues, de cualquier trabajo escrito ya sea texto, dibujo o gráfico y puede ser utilizado con propósitos evaluativos, como también se evidencia los progresos, las capacidades y otras formas de expresión.

## **2.7 Instrumentos de evaluación en el Nivel Inicial**

Los instrumentos de evaluación son medios a través de los cuales el docente puede

acumular y registrar información necesaria para cotejar los logros o dificultades del niño o la niña, donde la docente puede crear sus instrumentos de evaluación según sus necesidades.

- **Lista de cotejo**

Es considerada un instrumento de observación y verificación porque permite la revisión de ciertos indicadores durante el proceso de aprendizaje, su nivel de logro o la ausencia del mismo.

Colegio Antonio Espinal								
Lista de cotejos de niños y niñas de 3 años de edad								
Código	Apellidos y nombres	Ávila Valeria Mariel	Adames Christopher	Adames Peralta Pedro	Granito Gabriela M.	Montas Peña Mathius	Paniagua Stasson	Rodríguez Samanta
Área personal social								
01	Realiza movimientos gruesos en actividades dirigidas: Trepas, saltar y correr libremente.							
02	Señala partes de su cuerpo: cabeza, tronco, y extremidades.							
03	Señala parte de la cabeza: Ojos, nariz, boca y orejas.							
04	Se identifica como niño o niña.							
05	Participa en juegos colectivos: Respeta normas y entiende indicaciones							

- **Portafolio**

Es una elección lógica y ordenada de las producciones de los niños y las niñas. Se evidencian sus esfuerzos, progresos y logros. Son evidencias utilizadas por la docente, por el niño o la niña u otros actores para recoger informaciones relevantes sobre el proceso de

desarrollo y aprendizaje. Estas sirven de registro de información para que la docente obtenga datos del desarrollo y aprendizaje los niño y niñas y su nivel de logro.



- **Pautas de observación**

Evalúa aspectos o indicadores que solo pueden ser registrados en escenarios de interacción del niño, ya sea con sus pares, adultos, o los recursos de aprendizaje. Registrando lo observado la información recolectada puede ser cualitativa y representa un complemento de los datos recogidos con otros instrumentos.

- **Registro anecdótico**

En el registro anecdótico se describe lo que se ve, sin juicio o valoración, al margen se pueden hacer valoraciones u opiniones sobre lo observado. Después de un período oportuno se analizan los resultados.



### Ejemplo de registro anecdótico

Nombre del niño o la niña: María Uceta

Fecha: 22 de junio del 2021

Actividad: Juego en el patio.

Observación: Jugando en el caballito está mordió a una niña que quería utilizar el juego, le pusimos trombosil en el brazo de la niña por que dejó una pequeña marca, retiramos a María del juego por 3 minutos. María le cuesta mucho comunicarse y cuando siente frustración muerde.

- **Rúbrica**

Consiste en enfocarse en medir los objetivos establecidos, nos permite usar regularizar la evaluación de acuerdo con los criterios específicos, haciendo la calificación más sencilla y transparente.

Indicador	Rúbrica		
<b>Competencia comunicativa: Usa el lenguaje matemático para expresar ideas y situaciones cotidianas con objetos concretos y digitales en forma no convencional</b>	Lo hace por si solo	Lo hace con ayuda	Todavía no lo hace
	Repite espontáneamente de manera oral los números del 1 al 10 tratando de llevar la secuencia numérica con ayuda o no del adulto.	Repite de manera oral los números del 1 al 10 tratando de llevar la secuencia numérica con ayuda o no del adulto.	En ninguna circunstancia repite de manera oral los números del 1 al 10 tratando de llevar la secuencia numérica con ayuda o no del adulto.

- **Registro de grado**

Es el instrumento en donde se sintetiza, se registra las informaciones recogidas en los distintos instrumentos, relacionados a los progresos en su aprendizaje y los datos personales de los niños, niñas y familiares.



- **Pautas de observación**

Aquí evaluamos los diferentes indicadores y su nivel de logro y las informaciones deben ser cualitativas, pues aquí se diferencia de la lista de cotejo y nos sirve de mejoramiento. En las pautas de observación se registran los niveles de logros de los niños y las niñas en la práctica de una destreza, habilidad o capacidad. Permite ver el alcance y los detalles del nivel de logro de un indicador.

Nombre de los niños y niñas	Stasson Paniagua	Candy Sánchez	Pedro Peralta
<b>Indicadores de logros</b> <b>Reproduce, crea patrones y series más complejas que involucran objetos, figuras o números de su entorno.</b>	Reproduce patrones sencillos, le cuesta crear patrones complejos.	Reproduce, crea patrones y series más complejas, con objetos, figuras y números del entorno.	Reproduce, crea patrones y series sencillas, pero no logra hacer series con los números.

- **Lista de cotejo**

Consiste en una serie de indicadores relativos a características, aspectos y cualidades, respecto a los cuales interesa determinar el logro alcanzado por los niños y las niñas, este instrumento permite a la docente identificar los conocimientos previos de los niños y las niñas e ir registrando los avances y el nivel de logro durante el proceso educativo y de enseñanza – aprendizaje.

Numero de orden		Candy Sánchez	Pedro Peralta	Stasson Paniagua
Nombre de los niños y niñas				
Indicadores de logro				
1	Descubre patrones de colores, formas o texturas en elementos de la naturaleza y en su entorno			
2	Expresa su imaginación con canciones, poesías, historias cortas, cuentos o actividades plásticas.			
3	Identifica una secuencia de acciones lógicas ante un acontecimiento o historia real o imaginaria.			

✓ Lo hace por sí solo

+ Lo hace con ayuda

- Todavía no lo hace

### **3. Análisis sobre la Ordenanza 02-2016 tomando en cuenta solo lo que corresponde a la evaluación en el Nivel Inicial.**

De acuerdo a nuestro análisis realizado de la Ordenanza 2-2016, en la cual se establece el Sistema de Evaluación de los Aprendizajes en la Educación Inicial en correspondencia con el Currículo revisado y actualizado. La cual es avalada por nuestra Constitución Dominicana en su Art. 63 que todos tenemos el derecho a una educación durante toda la vida. Estando establecido un Sistema Nacional de Evaluación de Calidad, en la Ley General de Educación 66-97, en su Art. 61.

Luego de a ver recopilado dicha información de nuestra Ordenanza 2-2016, podemos apreciar desde el Art. 1 hasta el Art.25. La Evaluación de los Aprendizajes en el Nivel Inicial. Siendo un proceso de seguimiento y valoración de los componentes del accionar educativo en su conjunto y de manera particular del desarrollo y aprendizaje de cada niño. De acuerdo con el perfil del egresado del Nivel Inicial se espera que durante el proceso de enseñanza y aprendizaje el niño pueda reconocerse y valorarse a sí mismo y a los demás, al tiempo que pueda expresarse de diversas maneras, asumiendo una actitud crítica y creativa ante la realidad y la comprensión del mundo que le rodea.

La evaluación debe de ser de carácter continuo, teniendo lugar en todos los momentos del proceso de enseñanza-aprendizaje, se contempla en tres momentos: al inicio del año denominada diagnóstica la cual es previa o inicial, durante el proceso una evaluación formativa, procesual o continua, y al final del proceso o año escolar una evaluación sumativa o final.

La evaluación es participativa, por lo que intervienen los diferentes actores de sistema

educativo, asumiendo tres tipos de evaluación de acuerdo a sus participantes: una autoevaluación realizada al alumno para conocer sus fortalezas y debilidades para mejorar. La coevaluación valorización de los procesos de aprendizaje a cada niño. La heteroevaluación valorando por igual los resultados dados en los procesos.

El Currículo del Nivel Inicial establece, que la evaluación en el primer ciclo se realiza de las dimensiones del desarrollo entre ellas: desarrollo motor, socio afectivo, cognitivo y el desarrollo del lenguaje. Mientras que para el segundo ciclo es por competencias específicas. Por lo cual propone el uso de técnicas e instrumentos distintos, acordes a las dimensiones y competencias que se pretenden evaluar en contextos similares a las situaciones cotidianas reales que vivencian los niños. Dichas dimensiones y competencias se evalúan al establecer indicadores de logro de acuerdo a los niveles de logros según la progresión que se espera a lo largo de todo el proceso de desarrollo de cada niño.

Los indicadores de logros no son necesariamente a una edad específica contemplada en el ciclo. Estos indicadores son pautas que determinan donde se encuentra cada niño y niña. Siendo la escala de valorización la que expresa cual es el nivel de alcance de los aprendizajes, es además un instrumento valioso de trabajo para la sistematización y acopio de informaciones para el proceso de evaluación. Registrando todos los datos personales del niño y los progresos de aprendizaje, si lo han logrado o está por debajo de lo esperados en el indicador de logro, donde los resultados de la evaluación se expresan en función de las siguientes escalas: Todavía no lo hace, lo hace con ayuda y lo hace por sí solo.

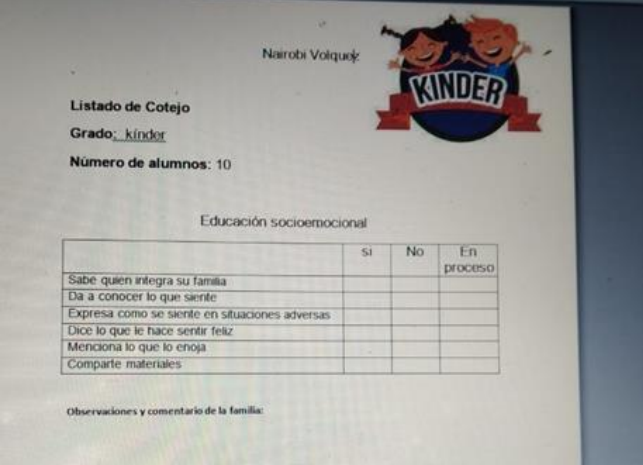
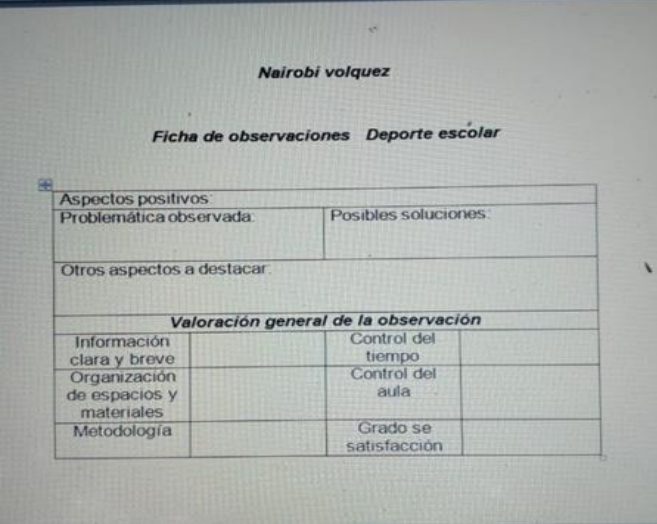
Los avances de los niños se comunican a las familias, a través de un informe de evaluación de manera escrita mediante una entrevista, que se realiza en tres momentos del año el primero

será en agosto-diciembre, el segundo en enero-marzo y el tercero en abril-junio, conjuntamente entregados con las carpetas de sus producciones. Teniendo en conocimiento que en este Nivel los niños no serán reprobados, el docente debe registrar en su informe de evaluación de aprendizaje todo lo que los niños no pudieron lograr, para el seguimiento del próximo año.

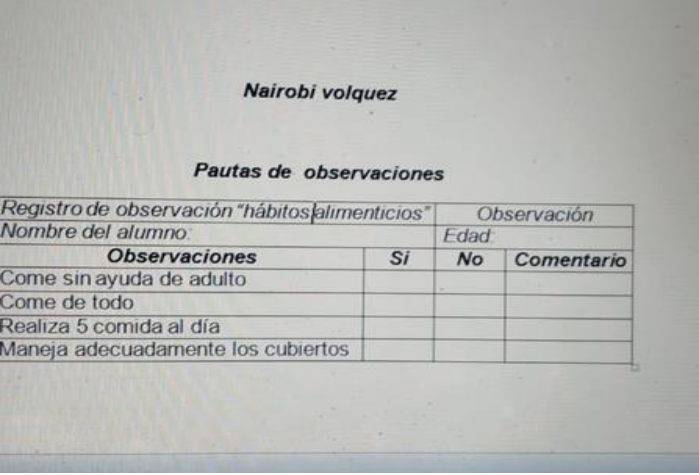
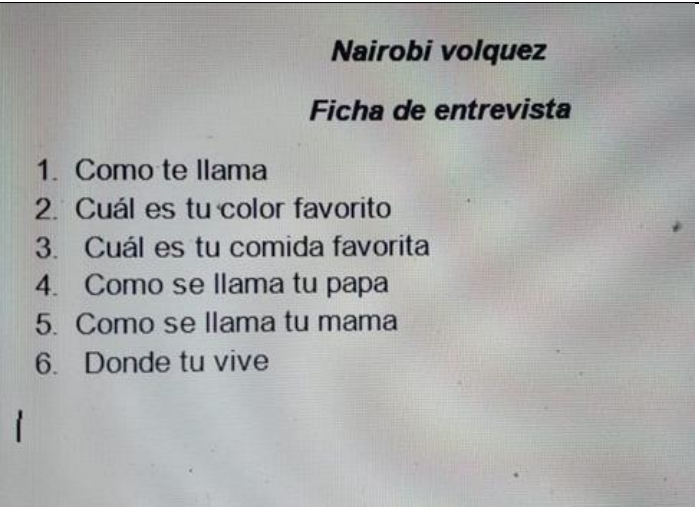
Siendo también de suma importancia tomar cuenta los criterios para realizar dicha evaluación, desde los saberes previos, las estrategias, la participación de los involucrados en dicho proceso, las producciones y resultados. Requiriendo de un ambiente pedagógico adecuado, instrumento acorde a los distintos niveles. Entre las estrategias, técnicas e instrumentos a utilizar para evaluar los procesos de desarrollo y aprendizaje son variadas entre ellas podríamos mencionar: la rúbrica, lista de cotejo, registro de observaciones, registros anecdóticos, registros diarios, y escala de valoración y estima. A demás de las producciones de los estudiantes y sus trabajos prácticos: portafolios, diarios reflexivos, mapas conceptuales entre otros, ensayos, intercambios orales, debates, dramatización, juegos, reportes de prácticas o experimentos.

En definitiva, la evaluación es uno de los pasos finales del proceso pedagógico, más importante que un docente debe de realizar para poder conocer todo lo inicial, final y de seguimiento para los alumnos en durante su educación.

#### 4. Cuadro sobre las Técnicas e Instrumentos de Evaluación y sus ejemplos.

Técnica de evaluación	Instrumentos de evaluación	Ejemplos de instrumentos de evaluación
<p><b>Entrevista</b></p>	<p><b>Lista de cotejos:</b> es un instrumento que permite identificar comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas.</p>	
<p><b>Observaciones</b></p>	<p><b>Fichas de observaciones:</b> instrumento para registrar aquellos datos que nos proporcionan las fuentes de primera mano o los sujetos que viven la problemática presentada.</p>	



<p><b>Análisis de contenidos</b></p>	<p><b>Pautas de observaciones:</b> permite tanto evaluar las prácticas docentes mediante la observación de clases, como entregar a los maestros el conocimiento de las dimensiones que son observadas</p>	 <p style="text-align: center;"><b>Nairobi volquez</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Pautas de observaciones</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">Registro de observación "hábitos alimenticios"</th> <th colspan="2">Observación</th> </tr> <tr> <td colspan="2">Nombre del alumno:</td> <td colspan="2">Edad:</td> </tr> <tr> <th>Observaciones</th> <th>Si</th> <th>No</th> <th>Comentario</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Come sin ayuda de adulto</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Come de todo</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Realiza 5 comida al día</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Maneja adecuadamente los cubiertos</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Registro de observación "hábitos alimenticios"		Observación		Nombre del alumno:		Edad:		Observaciones	Si	No	Comentario	Come sin ayuda de adulto				Come de todo				Realiza 5 comida al día				Maneja adecuadamente los cubiertos				
Registro de observación "hábitos alimenticios"		Observación																													
Nombre del alumno:		Edad:																													
Observaciones	Si	No	Comentario																												
Come sin ayuda de adulto																															
Come de todo																															
Realiza 5 comida al día																															
Maneja adecuadamente los cubiertos																															
<p><b>Pruebas de desarrollo</b></p>	<p><b>Ficha de entrevistas o cuestionario:</b> es un documento de trabajo que se utiliza para tener accesibles los resultados de las entrevistas que una persona ha realizado.</p> <p><b>Ficha de prueba de ejecución:</b> son pruebas donde el estudiante es instado a realizar una determinada actividad motora o manual para comprobar el dominio de ciertas habilidades y destrezas en el educando, así como la aplicación de conocimientos.</p>	 <p style="text-align: center;"><b>Nairobi volquez</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Ficha de entrevista</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Como te llama</li> <li>2. Cuál es tu color favorito</li> <li>3. Cuál es tu comida favorita</li> <li>4. Como se llama tu papa</li> <li>5. Como se llama tu mama</li> <li>6. Donde tu vive</li> </ol>	<p style="text-align: right;"><b>Examen</b></p>																												

**CAPITULO IV**  
**PROPUESTA DIDÁCTICA INNOVADORA**

## **1. Innovación educativa y su importancia en el proceso educativo del Nivel Inicial.**

La innovación educativa es la incorporación sistemática y planificada de prácticas transformadores, orientadas a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Siendo la fuente de crecimiento y de suma importancia ya que, al innovar dentro de las prácticas pedagógica el educando logra asimilar rápidamente los contenidos.

Las TIC exigen que el docente cuente con un aprendizaje constructivista y con los cuatro pilares de la educación; aprender a ser, a convivir, a hacer, y a conocer, asimismo llevarían tanto a docentes, como a estudiantes a ser personas líderes capaces de enfrentar el mundo por medio de las innovaciones educativas.

La innovación educativa tiene como propósito mejorar la calidad educativa y para esto el docente debe ser innovador, ser creativo también debe conocer la condición de aprendizaje de cada uno de los niños y las niñas para así poder buscar las estrategias que le ayuden a mejorar la calidad de aprendizaje de cada uno y que estos puedan asimilarlo y desarrollar aprendizajes significativos para la vida entendiendo que cada niño y niña es un mundo diferente y que hay que innovar de acuerdo a sus necesidades y solo así se podrá desarrollar sus capacidades.

El Nivel Educativo que más se anima a innovar en metodologías pedagógicas es el Nivel Inicial donde los demás niveles deberían mirar a este como modelo en muchos sentidos: Tanto en el aprendizaje mediante proyectos con propuestas lúdicas, y en la evaluación específica de los procesos individuales y grupales.

## **2. La innovación educativa y herramientas tecnológicas**

### **2.1 Lista de actividades del Nivel Inicial que desarrollaría para incorporar la innovación en el aula**

#### **2.1.1 Amigos del cerebro del niño.**

Este juego es adecuado para niños de 3 años hacia adelante, incluido los niños con necesidades especiales, el cual contiene cuatro secciones con 31 juegos específicos para ayudar a desarrollar habilidades cognitivas y motrices.

- Este juego nos permite desarrollar:
- Correspondencia.
- Pertenencia.
- Formas.
- Relaciones.

**Actividad: Con mis amigos jugamos con las figuras geométricas.**

**Aprendizaje esperado:** Que identifiquen las 4 figuras geométricas básicas.

Se muestra un video sobre las figuras geométricas. Al terminar se hace las siguientes preguntas ¿Sobre qué trataba el video? ¿Cuántas figuras se mostraron? ¿Todas eran iguales? Hoy vamos a jugar con las figuras geométricas.

Ahora vamos a nuestro juego amigos del cerebro del niño donde la semana pasada estuvimos jugando el primer nivel con los animales. Hoy corresponde el siguiente nivel donde están las figuras geométricas. Luego de terminar el juego presentamos nuestra pizarra

virtual con distintas figuras geométricas y hacemos preguntas: ¿Qué hicimos hoy? ¿Les gustó el juego? ¿Cuántas figuras geométricas conocimos? ¿Cuáles eran? ¿Hubo alguna dificultad en reconocer alguna?

### **2.1.2 Imagina y crea con Pipo.**

Este programa es sugerido para niños entre 3 y 10 años, pero también puede usarse dependiendo las necesidades de cada uno. Son juegos que captan el interés de los más pequeños ya que tiene la oportunidad de crear su juego, dibujo o algún cuento

Se divide en dos partes: El taller de cuentos: En donde el niño puede elegir en tantas opciones, personajes, escenarios, textos u objetos animados e incluso podrá poner una melodía. Los juegos creativos: Son una serie de 9 juegos con temática variada.

Aquí podemos desarrollar:

Producción de texto, reconocimientos de letras y palabras, expresión oral, lectura y pronunciación, asociación palabra-imagen, percepción visual y auditiva, vocabulario.

**Actividad:** Vestir a los personajes (Pipo y Cuca)

**Aprendizaje esperado:** Identifico las prendas de vestir.

Mostramos diferentes láminas de prendas de vestir de los diferentes sexos y cada niño y niña pronunciara su nombre y a cuál de ellos pertenece enfatizando en la toma de decisiones de cada uno. Al terminar de observar las láminas hacemos las preguntas: ¿Qué prendas de vestir usan las niñas? ¿Qué prendas de vestir usan los niños? Usaremos nuestra aplicación Imagina y crea con Pipo y trabajaremos la siguiente actividad: En vestir a los personajes (Pipo y Cuca) con las prendas que aparecen en el vestidor. Existen dos modalidades de juego,

hacemos clic sobre la opción que deseamos: Modo Creación: Da libertad para vestir a los personajes según tus gustos. Modo Pregunta: Debes colocar las prendas de vestir a tu personaje (Pipo o Cuca), en función de la pregunta. Después de terminar nuestra actividad con los niños y las niñas muestran a través de respuestas dadas sobre lo que aprendieron hoy en la clase y la aplicación plasmada.

### **2.1.3 Jugando con vocales.**

En esta actividad los niños reconocen las vocales presentadas en mayúscula y minúscula, asociándolos con los objetos cuyo nombre comienzan con ellas. El contenido es visualmente atractivo para niños y lo suficientemente explícito para comprender su significado. No presenta instrucciones auditivas y al concluir se debe dar clic en la flecha para recibir las felicitaciones: Muy bien. Ofrece varias alternativas para practicar y reforzar el sonido inicial vocálico. Este juego nos ayuda a desarrollar: Expresión oral y Comprensión de texto.

Actividad: Como será el trazo de las vocales.

Aprendizaje esperado: Identificación y trazo de las vocales

Hoy seguiremos trabajando con las vocales y para identificarlas podemos buscar palabras e imágenes que se relacionen con la misma. Luego, de identificar las vocales en una hoja hacemos los trazos de las vocales y la coloreamos con diferentes colores.

En nuestra aplicación jugaremos con las vocales y aprenderemos más sobre las mismas.

### **2.1.4 Wordwall**

Puede usarse para crear actividades tanto interactivas como imprimibles. La mayoría de las plantillas están disponibles en versión interactiva e imprimible. Los Interactivos se

reproducen en cualquier dispositivo con navegador web, como un ordenador, tableta, teléfono o pizarra interactiva. Los estudiantes pueden jugar individualmente o guiados por el profesor, turnándose al frente de la clase. Se pueden utilizar como actividades para acompañar un interactivo o como actividades independientes.

**Actividad:** Pares iguales de las figuras geométricas

**Aprendizaje esperado:** Identificación, concentración y control de sus emociones.

Utilizando el código de la aplicación Wordwall <https://wordwall.net/play/19731/598/242> trabajaremos con los niños las figuras geométricas donde ellos deben de buscar el par de cada figura y su color, esto les ayuda a concentrarse y aprender a controlar sus emociones, como también a identificar y relacionar los colores y figuras.

### **2.1.5 Google Meet**

Google Meet es la aplicación de videoconferencias de Google, para navegadores web y dispositivos móviles, enfocada al entorno laboral y que sustituye a Google Hangouts, dentro de G-Suite, el pack de aplicaciones de Google para profesionales.

También permiten enviar mensajes escritos y compartir ficheros y enlaces en una sala de chat que todas llevan integrada.

**Actividad:** Las figuras Geométricas

**Aprendizaje esperado:** Conocer las figuras geométricas el cuadrado, el círculo y el triángulo y sus principales características.

La maestra graba un video por Meet donde le habla a los niños y las niñas sobre lo que

trabajaran.

Les da la bienvenida y cantan diferentes canciones y para iniciar el tema del día canta una canción sobre las figuras geométricas recuerda lo que en la clase anterior habían trabajado y que trabajaran con otras figuras, les hace un cuento sobre las figuras y después de terminar recuerdan con pregunta y respuestas: ¿recuerdan cuantos lados tiene el cuadrado? Y con una lámina del mismo observemos y contemos sus lados ¿Recuerdas qué color tenía? bien pues con tu dedo índice hagamos el trazo del cuadrado pues ahora tenemos la siguiente figura geométrica vamos a ver de cuál se trata es nuestro amigo el ¿Y recuerdas cuantos lados tiene el triángulo? Y con una lámina del mismo contamos sus lados ¿Sabes qué color tenía? pues con tu dedo índice hagamos el trazo del triángulo ¿Y el círculo recuerda que forma es? Mostramos la lámina del mismo ¿Qué color tenía el círculo? Usando el índice hacemos el trazo.

Utilizando la plastilina de color verde, azul y rojo realizamos las figuras geométricas que trabajamos el día de hoy vamos animate a practicar.

Para finalizar nuestro trabajo del día nos iremos a nuestro libro de trabajo y con ayuda de mami o papi buscamos la pagina 145 y trabajamos lo asignado con relación a las figuras geométricas el cuadrado, el triángulo y el círculo.

### **2.1.6 Ruleta en PowerPoint.**

El Interactiva Roulette pptx, es un conjunto de juegos listos para descargar y editar, con el contenido que deseas presentar en tu sesión virtual o presencial. El uso de materiales digitales interactivos es fundamental, debido a que ayuda a centrar la atención de los estudiantes y más aún esta época de confinamiento social. Se encarga de recopilar una



completa colección de juegos en PowerPoint para descargar gratuitamente y usarlos en tus clases virtuales y presenciales o para uso personal.

**Actividad:** Los animales de mi granja.

**Aprendizaje esperado:** Identificar los sonidos de los animales.

La maestra realiza una ruleta interactiva donde le indicara a los niños y las niñas cuales son los animales de la granja para puedan identificar los sonidos de los diferentes animales mediante un clip y producir con la boca los sonidos de los mismos.

### **2.1.7 EDPuzzle.**

Es la propuesta para crear contenido didáctico partiendo de vídeo. Ya sea grabado por ti o elegido de alguna de las plataformas más utilizadas en el sector educativo, como Khan Academy o YouTube, entre otras, esta herramienta nos permitirá a nosotros y a nuestros alumnos hacer contenido multimedia mucho más atractivo. Incluye la posibilidad de crear comentarios (en voz o escritos) sobre lo explicado en el vídeo y también plantear preguntas perfectas para ir calificando a los alumnos.

**Actividad:** Las frutas coloridas

**Aprendizaje esperado:** Identificar las diferentes frutas, sus colores y formas.

La maestra realizará un juego en Libia que es interactivo llamados parejas de las frutas así los niños y las niñas al memorizar las frutas con tan solo dar un clic sobre la carta correspondiente encontrarán las parejas de cada fruta.

### **2.1.8 Edmodo para conectar con las familias.**

Es una red educativa que tiene como objetivo proporcionar a los profesores herramientas que les ayuden a conectarse y comunicarse con sus alumnos y los padres de estos. A través de la aplicación los profesores pueden compartir contenidos, textos, vídeos y tareas con sus alumnos. Las herramientas online para ayudar a los profesores a administrar sus clases han crecido recientemente en popularidad se conocen como Sistemas de Gestión de Aprendizaje (LMSs).

Utilidades didácticas: Compartir, organizar y almacenar recursos, contenido o apuntes en línea para contar con un acceso 24 horas. Realizar cuestionarios, exámenes, ejercicios y trabajos en línea pudiendo gestionar más rápida y cómodamente notas y correcciones gracias al cuaderno de calificaciones. Comunicación directa con padres y alumnos a través de los mensajes internos.

**Actividad:** Conociendo mis sentidos.

**Aprendizaje esperado:** Identificar los 5 sentidos y reconocer la forma en cómo se utilizan.

El día de hoy hablaremos de los 5 sentidos escucharan el cuento los sentidos del cuerpo humano, después de escuchar la historia y saber cuáles son los 5 sentidos lo mencionamos y con ayuda de mami o papi realizamos la siguiente actividad y para ello utilizaron una caja y elementos diferente que se huelan, se saboreen, que suenen y dentro de la caja colocarás los elementos, con un pañuelo le pides a mami o papi que te venden los ojos y vas sacado cada elemento y adivinaras que es según huela, toques, saborees. Debes hacer un video y subirlo al espacio de tu plataforma Edmodo donde está el espacio habilitado.

**1. Actividades Planificadas con herramientas tecnológicas, recursos digitales e innovaciones. educativas.**

**Competencia Fundamental: Pensamiento lógico, creativo y crítico**

Competencia Especifica	Indicadores Nivel de logro II	Contenidos		
		Conceptos	Procedimientos	Actitudes y Valores
<p>Interpreta, sigue e introduce cambios a patrones que forman parte de su diario vivir vinculados a actividades matemáticas, artísticas y sociales al describir, comparar y agrupar objetos y eventos de acuerdo a algún atributo o características.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende, progresivamente, el orden lógico de actividades en una rutina.</li> <li>• Descubre progresivamente patrones de colores, formas o tamaño en elementos de la naturaleza y en su entorno.</li> <li>• Completa series y patrones en actividades de juegos físicos o digitales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Patrones y series.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sigue patrones sencillos.</li> <li>• Completa patrones.</li> <li>• Series y patrones en juegos físicos o digitales.</li> <li>• Organización lógica de imágenes en secuencias temporales o en historietas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interés y motivación al aplicar conocimientos matemáticos en situaciones concretas.</li> </ul>

Competencia Especifica	Indicadores Nivel de logro II	Contenidos		
		Conceptos	Procedimientos	Actitudes y Valores
Expresa sus emociones, sentimientos, ideas y experiencia aplicando procedimientos y técnicas de diferentes lenguajes artísticos mediante el uso de su cuerpo, materiales e instrumentos y recursos digitales al crear o reproducir imágenes, sonidos, movimientos y formas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpreta sentimientos, emociones e ideas en textos digitales.</li> <li>• Dibuja libremente con mayor precisión e intencionalidad comunicativa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Colores primarios y de su interés.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de accesorios y materiales diversos al dibujar y modelar.</li> <li>• Expresiones faciales.</li> <li>• Expresión con el cuerpo y juego dramático.</li> <li>• Uso de los colores primarios y secundarios.</li> <li>• Desplazamiento y movimientos en diferentes direcciones, posiciones y velocidades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Disfruta al experimentar con diferentes formas, técnicas, materiales e instrumentos de expresión.</li> <li>•Disfruta de su cuerpo como medio de expresión.</li> </ul>

**Competencia Fundamental: comunicativa**

**Experiencia grupal (Grupo pequeño)**

Actividad	Recursos	Evaluación
<p><b>Inicio:</b> En la siguiente actividad la maestra presenta un dibujo del medio de transporte el barco y le explica a los niños y las niñas que este medio de transporte va por el agua y que se llama medio de transporte acuático, que transportan personas, animales, alimentos, que tienen varias partes.</p> <p><b>Desarrollo:</b> Después de hablar y observar el medio de transporte acuático el barco vamos a buscar en su folleto de trabajo en la página 25 van a trabajar lo asignado: unir los puntos para formar el medio de transporte acuático el barco y luego coloréalo a tu gusto.</p> <p><b>Cierre:</b> Después de trabajar los niños dicen el nombre del medio de transporte que va por el agua.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lámina del medio de transporte el barco.</li><li>• Folleto de trabajo</li><li>• YouTube</li><li>• Wordwall</li><li>• PowerPoint ruleta</li><li>• Lápiz.</li><li>• colores</li></ul>	<p>Se evaluará a través de la observación.</p> <p>También se tendrá en cuenta la participación de los niños sobre todo en la actividad.</p>

### **Actividad Planificada con la herramienta tecnológicas PowerPoint ruleta.**

**Inicio:** En la siguiente actividad la maestra presenta a los niños y niñas un juego interactivo llamado la ruleta del medio de transporte el barco y les explica a los niños y niñas que vamos a jugar, les dice que vamos a ver por dónde va el barco y les pregunta: ¿Va por la tierra, por el aire o por el océano? haciendo que los niños tengan lluvias de ideas.

**Desarrollo:** Después de hablar y observa el medio de transporte el barco los niños y las niñas van nuevamente a la ruleta y la hacen girar para ver dónde es que el barco pertenece el barco. Luego de descubrir que el barco que va por el agua trabajamos la asignación: indica el lugar por donde va el barco y luego colorea a tu gusto.

**Cierre:** Después de trabajar los niños dicen el nombre del medio de transporte que trabajaron.

### **Actividad Planificada con la herramienta tecnológicas YouTube.**

**Inicio:** En la siguiente actividad la maestra presenta a través de un video por YouTube una lámina del medio de transporte el barco y le explica a los niños y las niñas que este medio de transporte va por el agua y que se llama medio de transporte acuático, que transporta personas, objetos y alimentos y que tienen varias partes. les dice que van a viajar por todo el océano en el barco y que van en busca de un tesoro escondido y les pregunta: haciendo que los niños tengan una imaginación fantástica.

**Desarrollo:** Después de hablar y observa el video del medio de transporte el barco la maestra le indica a los niños y las niñas van a buscar en su folleto de trabajo donde van a trabajar lo asignado: indica el lugar por donde va el barco y luego colorearlo a tu gusto.

<https://youtu.be/wXaJV5tGiOE>

**Cierre:** Después de trabajar los niños dicen el nombre del medio de transporte que trabajaron.

### **Actividad Planificada con la herramienta tecnológicas Wordwall.**

**Inicio.** En la siguiente actividad la docente presenta a los niños y niñas un juego interactivo llamado la Wordwall donde les presenta una lámina del medio de transporte el barco y le explica a los niños y las niñas que este medio de transporte va por el agua y que se llama medio de transporte acuático, que transporta personas, objetos y alimentos y que tienen varias partes.

**Desarrollo:** Después de hablar y observa el medio de transporte el barco les explica a los niños y niñas que vamos a jugar en nuestra aplicación de Wordwall buscando los barcos que son iguales. Luego de decir que el barco va por el agua vamos a buscar en su folleto de trabajo la página 25 donde van a trabajar lo asignado: indica el lugar por donde va el barco y luego colorea a tu gusto.

<https://wordwall.net/play/19997/920/981>

**Cierre:** Después de trabajar los niños dicen el nombre del medio de transporte que va por el agua.



## **Conclusión**

El diseño curricular es el manual de trabajo indispensable de cada docente en cualquier rama o área de la educación, nosotras como educadoras debemos de saber de ante manos los componentes de nuestro diseño curricular, para no ser docentes que improvisen, sino docentes capaces de enfrentar cualquier reto en el proceso de enseñanza y aprendizaje con ética, valores y principios humanos y educativos ante la sociedad.

En dicho documento podríamos decir que las estrategias de enseñanza y aprendizaje en los procesos educativos radican los factores flexibles, los cuales son capaces de adaptarse a las necesidades y actitudes de cada niño y niña. Donde podríamos decir que las estrategias de enseñanza son aquellas que se conciben como los conocimientos utilizados por nosotras los docentes para promover aprendizajes significativos, implicando actividades conscientes y orientadas a un fin, al igual que tenemos que tener presente que debemos dirigir nuestras acciones a un fluir en los procesos de aprendizaje de los niños y las niñas. Teniendo en conocimiento que a la hora de aplicar dichas estrategias de enseñanzas deben ser funcionales y significativas, mostrando cuales pueden ser utilizadas, como pueden aplicarse, cuando aplicarlas y por qué son útiles, transmitiéndoles a nuestros alumnos que son útiles y necesarias. Teniendo también en conocimiento que las estrategias de aprendizajes son más que simples secuencias o aglomeraciones de habilidades o conductas y pensamientos que un aprendiz utiliza durante el aprendizaje con la intención de influir en su proceso de codificación, donde en el Nivel Inicial son necesarias para detectar los casos especiales, en los que se requiere de un nivel individual de aprendizaje cognitivo para el niño y la niña. De acuerdo con las nuevas modalidades educativas actualmente y regidas por nuestro currículo,



que debemos adaptarnos siempre al cambio, por eso debemos ser docentes innovadores adaptados a los cambios, por lo cual han surgido nuevos cambios al aplicar las estrategias de enseñanza y aprendizajes basadas en el uso de las TIC.

Determinada dicha investigación podríamos resaltar, que tanto el Currículo del Nivel Inicial como la Ordenanza 02-2016, son el ente de cada docente dentro y fuera del aula. Los cuales son el manual básico en dirección a todo el proceso educativo con nuestros niños y niñas en su proceso de enseñanza-aprendizaje. Guiándonos en el desarrollo de las clases, los métodos y técnicas que debemos de utilizar de todo el proceso pedagógico, del cual podríamos enfatizar en la utilización del sistema de evaluación aplicado en la valorización de los logros de cada niño y niña, evidenciando sus fortalezas y debilidades, habilidades y destrezas. Con la utilidad de instrumentos y técnicas pedagógicas a la hora de realizar dicho proceso de evaluación, que se desarrolla desde el inicio del año escolar hasta finalizarlo y además poder dar un seguimiento durante todo su proceso educativo.

Podríamos enfatizar que la realidad virtual aumenta cada día más de una forma innovadora en la que ayuda a los docentes a adaptarse a la utilización de herramientas tecnológica y recursos para la mejora de los procesos educativos obteniendo mejores resultados de las niñas y los niños.

La educación tiene un principio básico que todos los docentes debemos de apreciar y valora, ser docentes capaces de desarrollarnos ética, moral y profesionalmente en el proceso pedagógico con nuestros niños y niñas, dentro y fuera del aula. Siendo docentes innovadores, creativos, adaptados a los cambios que han surgido con la evaluación del Nivel Inicial en una educación a distancia, conociendo todos los conceptos, procedimientos, técnicas y

herramientas a ser utilizadas en el sistema de evaluación avalado en nuestro Currículo y Ordenanza 02-2016.

Dentro del Nivel Inicial es importante gamificar el aprendizaje porque radica en cuanto se aprende jugando, se adquieren conocimientos constantemente y esto hace que la predisposición del alumno este siempre alerta para que no se importunen llegando a las aulas para quedarse, pues asegura el aprendizaje basado por competencias, contribuye al bienestar emocional, personal, sociabilización, equidad e igualdad al alumnado y adaptando e informando a los docentes en una constante actualización.

También es muy valioso ya que aporta grandes enseñanzas en lo que tiene que ver con la Educación Inicial, las técnicas que debemos utilizar como docente al momento de evaluar a los niños. Los instrumentos de evaluación son un recurso de apoyo en la labor educativa que busca dar seguimiento, control y regulación de los conocimientos, durante la aplicación de una estrategia o técnica de evaluación.

## **Opinión Personal**

Valorando en conjunto nuestros pensamientos e ideas podríamos decir que las estrategias y técnicas innovadoras se pueden llevar a cabo el proceso de evaluación en el Nivel Inicial, utilizando instrumentos y recursos innovados a través de la gamificación a la hora de planificar las clases de manera virtual y presencial.

De todo este proceso de enseñanza y aprendizaje sincronizada, el cual pudimos interactuar de manera virtual. Podríamos decir que nos llevamos una experiencia, dinámica e innovadora. Logrando grandes logros de enseñanza y aprendizaje en nuestra carrera como docente valorando las leyes y normas que se rigen tanto en nuestro diseño curricular del Nivel Inicial como de nuestra Ordenanza 02-2016.

## Bibliografía

Diseño curricular del Nivel Inicial: Santo Domingo, D.N., 2020.

Manual de estrategias de enseñanza y aprendizaje:

[www.estrategiasdeapredizaje.mx/tecnicas-de-estudios/](http://www.estrategiasdeapredizaje.mx/tecnicas-de-estudios/)

Educación preescolar: <http://edupreesco.blogspot.com/>

[https://issuu.com/may\\_ismael/docs/producciones\\_escritas\\_2doprim](https://issuu.com/may_ismael/docs/producciones_escritas_2doprim)

[https://virtual.issu.edu.do/pluginfile.php/1329/mod\\_resource/content/1/Ordenanza-2-2016.pdf](https://virtual.issu.edu.do/pluginfile.php/1329/mod_resource/content/1/Ordenanza-2-2016.pdf)

<https://www.ministeriodeeducacion.gob.do/docs/direccion-general-de-educacion-inicial/oW0c-orientaciones-sobre-la-evaluacion-educativa-nivel-inicialpdf.pdf>

<https://ministeriodeeducacion.gob.do/docs/direccion-general-de-curriculo/raHf-nivel-inicial-diseno-curricular-actualizado-webpdf.pdf>

<https://sites.google.com/site/elrincondelaseducadoras/entrevista-inicial-en-preescolar>

<https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8931/9CONCLUSIONESYHALLAZGOSVIII.pdf?sequence=10&isAllowed=y>

<https://es.slideshare.net/rosaangelica30/libro-de-tecnicas-e-instrumentosde-evaluación>

Como hacer un registro anecdótico - Educativos para...

<http://www.seslp.gob.mx/consejostecnicosescolares/PRIMARIA/6>

DOCUMENTOSDEAPOYO/LIBROSDEEVALUACION2013/4LASESTRATEGI

ASY

<https://institutoprofesionalmr.org/wp-content/uploads/2018/04/RuayGarc%C3%A9s-2015-Dise%C3%B1o-y-construcci%C3%B3n-de-instrumentos-de-evaluaci%C3%B3n-de-aprendizajes-y-competencias.pdf>

Técnicas e instrumentos de evaluación educativa...

Estrategias de enseñanza aprendizaje - Monografias.com

<https://www.editorialmd.com/ver/instrumentos-de-evaluacionpreescolar#:~:text=Diario%20de%20clase%20para%20alumnos,Listas%20de%20Cotejo>

<https://mec.gov.py/talento/cms/wpcontent/uploads/2018/04/laevaluacioneducativaenelnivelinicial.pdf>

<http://leicedile.pucmm.edu.do/greenstone3/sites/localsite/collect/leccedil/index/assoc/HASHf8cd.dir/doc.pdf;jsessionid=4971FD244FD5E63EDB7B7B8D3835FB>

<file:///C:/Users/jesus/Downloads/Registro%20de%20grado%20del%20nivel%20inicial.pdf>

Estrategias de enseñanza aprendizaje - Monografias.com

Las nuevas tecnologías en educación: aplicación e ...

Padlet ofrece la manera más fácil de crear y colaborar del ...

Kahoot! | Learning games | Make learning