**ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR**

**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**

**Desarrollo Y Aprendizaje.**

Primer Semestre

Prof. Gerardo Garza Alcalá.

Mariana Abigail Ávila Olivares #3

Nayeli Abigail Ibarguen Pérez #10

Lorena Iracheta Vélez #11

Yaneth Montserrath Muñoz Quintanilla #17

Nayely Lizbeth Ramos Lara #23

Primer Semestre Sección B

Competencias:

* Plantea las necesidades formativas de los alumnos de acuerdo con sus procesos de desarrollo y de aprendizaje, con base en los nuevos enfoques pedagógicos.
* Establece relaciones entre los principios, conceptos disciplinarios y contenidos del plan y programas de estudio en función del logro de aprendizajes de sus alumnos, asegurando la coherencia y continuidad entre los grados y niveles educativos.
* Utiliza los recursos metodológicos y técnicos de la investigación para explicar, comprender situaciones educativas y mejorar su docencia.

SALTILLO, COAHUILA 19 DICIEMBRE 2019

**INDICE**

[**INTRODUCCION** 2](#_Toc27860061)

[**DIAGNÓSTICO** 4](#_Toc27860062)

[**MARCO TEORICO** 6](#_Toc27860063)

[**PROPUESTA PARA MEJORAR SU DESARROLLO INFANTIL** 9](#_Toc27860064)

**INTRODUCCION**

El presente trabajo pertenece a un estudio de caso que se llevo a cabo en el jardín de niños "Luis A. Beauregard", ubicado en Enrique H. Mass 840, Centro con código postal 25000.

Los problemas de aprendizaje, se encuentra vinculados a la crianza y a la forma en que los padres la asumen. Padres con dificultades en su propio desarrollo emocional, y con conductas inseguras enseñarán a sus hijos conductas similares. Cada niño, posee un temperamento particular, que frente a los estímulos externos responden con una actitud propia, esto hace relación a su genética, herencia, pero igualmente a la forma individual de asumir y aprender de su ambiente.

Estos niños tienen frecuentes fracasos escolares y su grado de autoestima comienza a caer. Sentimientos de desvalorización o baja autoestima: el niño carencial niega su aprecio, se considera como un fracasado, se destruye psíquicamente, se desprecia a sí mismo; se complace en el masoquismo de considerarse desgraciado, es una forma de culpabilizar a la madre o padre de su falta de afecto. Su autoestima es baja: el niño duda de si mismo en cuanto a despertar afecto o simpatía (nadie me quiere; no soy amable, lo que me ocurra no le preocupa a nadie), por lo que tiene una importante inseguridad: sentimiento obsesivo de exclusión, de no estar en ningún lugar, de molestar o estar de más.

CASO DE ESTUDIO DE UN NIÑO CON PROBLEMAS DE APRENDIZAJE  
Nombre: Marco   
Edad: 5 años.   
Sexo: Masculino  
Fecha de nacimiento: 20 mayo, 2014.  
Lugar de Nacimiento: Saltillo, Coahuila  
Talla:   
Peso: 16 kg

En el presente trabajo planteo su desarrollo infantil y esto como afecta a tener un problema común y frecuente en cualquier niño de edad escolar, independientemente de cual sea la edad exacta.

# **DIAGNÓSTICO**

Durante el ciclo escolar 2019-2020 se tuvo la oportunidad de realizar el trabajo docente en el jardín de niños "Luis A. Beauregard", con clave 05EJN0025J y pertenece a la zona escolar 102. Se encuentra ubicada al centro de la ciudad de Saltillo, Coahuila en la calle Enrique H. Mass 840, zona centro.

Según las observaciones realizadas al contexto que rodea al plantel fue posible advertir que el sector cuenta con los servicios públicos como son agua potable, energía eléctrica, drenaje así como la pavimentación y en algunos casos las familias tienen el servicio telefónico. De igual forma se logró reconocer que los habitantes disponen con el beneficio del transporte público, el cual según la opinión de las personas ofrece un buen servicio que les permite trasladarse sin dificultad a diversos lugares de la ciudad.

En el contexto se localiza un plantel escolar llamado "Andrés S. Viesca”.

En lo que se refiere al plantel escolar es necesario que éste cuente con instalaciones adecuadas que contribuyan a favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje y en el caso de la escuela primaria dispone de áreas lo suficientemente amplias para que se lleven a cabo las actividades.

Cuenta con una barda que la rodea en su totalidad, construida con materiales resistentes que permite a alumnos y el personal mantenerse resguardados. Tiene un patio central en el que se llevan a cabo ceremonias cívicas y actividades recreativas, aspecto que facilita el que participen en eventos escolares colectivos en los que en ocasiones también participan los padres de familia y dos patios amplios.

En lo relacionado a las actividades de enseñanza aprendizaje se llevan a cabo en 11 para los grupos de primero a tercer, cuentan con un amplio espacio para que los alumnos y docentes participen durante la jornada de trabajo; tienen iluminación natural y artificial lo que facilita llevar a cabo las labores, de igual forma cuentan con mobiliario suficiente para el número de niños, a quienes les resulta cómoda su estancia en el aula.

Todo plantel educativo además de su infraestructura se conforma de cierta organización que determina la manera en que se desarrollan las tareas cotidianas. El jardín de niños "Luis A. Beauregard" es de organización completa debido a que atiende a alumnos de primero a tercer grado en un horario de 8:00 am a 1:00 pm. La dirección está a cargo de la directora Ana Dávila y el personal docente, anteriormente maestros de lengua extranjera, maestro de Educación Física, maestro de Educación Artísticas, quienes en conjunto establecen relaciones de trabajo en un ambiente de armonía, respeto y apoyo.

El grupo en el cual se llevó a cabo la observación docente es el de segundo grado sección “A” conformado por un total de 30 alumnos, de los cuales 13 son hombres y 17 mujeres, cuyas edades oscilan entre los cinco y seis años. Se encuentra el caso de tres alumnos que tienen necesidades educativas especiales.

Respecto a los casos de necesidades educativas especiales, tres son referidos a alumnos que muestran dificultades de aprendizaje, aspecto en el que se le seguirá dando apoyo durante el ciclo escolar con apoyo de las maestras especializadas.

Las actitudes que presentan hacia la escuela son favorables, prevaleciendo en que participan en diferentes actividades planeadas, aprendiendo cosas nuevas mostrando respeto hacia las áreas y las personas lo cual constituye parte importante en su formación como individuos.

Es importante que el docente conozca a sus alumnos, sus características e intereses para poder así diseñar estrategias didácticas acordes, haciendo uso de diferentes herramientas que contribuyan al desarrollo de sus competencias.

# **MARCO TEORICO**

“Para Vygotsky, el *contexto social*influye en el aprendizaje más que las actitudes y las creencias; tiene una profunda influencia en cómo se piensa y en lo que se piensa. El contexto forma parte del proceso de desarrollo y, en tanto tal, moldea los procesos cognitivos. … el contexto social debe ser considerado en diversos niveles:

 1.- El nivel interactivo inmediato, constituido por el (los) individuos con quien (es)  el niño interactúa en esos momentos.

2.- El nivel estructural, constituido por las estructuras sociales que influyen en el niño, tales como la familia y la escuela.

3.- El nivel cultural o social general, constituido por la sociedad en general, como el lenguaje, el sistema numérico y la tecnología”.

La influencia del contexto es determinante en el desarrollo del niño; por ejemplo: un niño que crece en un medio rural, donde sus relaciones solo se concretan a los vínculos familiares va a tener un desarrollo diferente a aquel que esté rodeado por ambientes culturales más propicios. El niño  del medio rural desarrollará más rápido su dominio corporal y conocimientos del campo; el del medio urbano tendrá mayor acercamiento a aspectos culturales y tecnológicos.

De forma general Vygotsky formula la ley genética del desarrollo cultural de la forma siguiente: “Cualquier función en el desarrollo cultural del niño aparece en escena dos veces, en dos planos: primero como algo social, después como algo psicológico.

El desarrollo infantil del alumno Marco comienza desde el estado embrionario en el que se encuentra la madre, de acuerdo a una entrevista con la madre durante mi periodo de observación se pudo detectar lo siguiente; el alumno fue querido durante el proceso del embarazo, la madre se sentía bien e iba a sus citas con el ginecólogo según marcaba la fecha correspondiente, no hubo problemas de aborto y el parto fue de forma natural y hubo un llanto inmediato al momento de su nacimiento lo cual es importante.Tiene 1 hermano, él es el primer hijo,  el niño y sus hermano viven con los abuelos la mayor parte del tiempo porque los padres son jóvenes y trabajan; esto afecta a la disciplina y comportamiento del alumno dentro del salón de clases y su desarrollo cognitivo. Las normas las ensenan sus abuelos pero por su edad avanzada es difícil mantener una buena disciplina en el niño.

El alumno Marco, en particular es muy participativo, le agrada realizar actividades como juegos, en cuanto a la disciplina se logró observar que al principio del día tiene buen comportamiento pero conforme va avanzando la jornada escolar se vuelve inquieto, y en ocasiones indisciplinado, buscando la manera de captar la atención tanto de la maestra como de sus compañeros. A los alumnos les resulta interesante observar y manipular diferente material lo que beneficia al momento de que construyen los conocimientos, desarrollando también sus habilidades al comparar y realizar estimaciones.

En lo relacionado a sus características físicas, se tomaron medidas de peso y estatura logrando identificar que tiene un peso de 16 kg y en relación a la estatura no se obtuvo la información, pero al observar al niño se llega a la conclusión que tiene una salud adecuada de acuerdo a su edad.

El período pre-operacional; esta fase dura aproximadamente desde los dos hasta los siete años, es decir, cubre la niñez temprana a los primeros años escolares, en esta etapa el niño de manera progresiva aprende a clasificar, dispone los objetos en series según su tamaño o color, adquiere un conocimiento de los números, tiempo y espacio. En el inicio de esta fase el niño se sirve de una acción para representar a otra y su esquema de acción se hace simbólico porque utiliza una cosa en lugar de otra; el primer uso de los símbolos que hace es la imitación de acciones que realizan los demás, otro símbolo que usa paulatinamente son las palabras ya que éstas sustituyen la acción real, indican significados y expresan estados personales apareciendo de esta manera el lenguaje donde el niño consigue grandes logros, tanto de su pensamiento como de su comportamiento emocional y social.

En esta edad según Piaget, el niño está en la etapa pre operacional que consiste en usar símbolos y palabras para pensar, tiene una solución intuitiva de los problemas, pero el pensamiento está limitado por la rigidez, la centralización y el egocentrismo.

En el trascurso de esta etapa  comienza a utilizar herramientas de persuasión para tener lo que él quiere (juguete o dulce). Sin embargo, al no entender del todo la lógica, el niño no es capaz todavía de manipular una información o hacer que las personas comprendan su punto de vista. Mientras que el niño va creciendo este va experimentando cambios en la forma de captar las ideas y a como expresarlas, es decir, construyen experiencias a cerca de lo que pasa a su alrededor, para luego avanzar a una etapa más sólida que les permita tener un pensamiento coherente y lógico para las personas adultas.

# **PROPUESTA PARA MEJORAR SU DESARROLLO INFANTIL**

La importancia que tiene el juego simbólico como estrategia de enseñanza-aprendizaje en los niños de edad preescolar y escolar hasta los siete años, etapa que comprende el período pre operacional en la que los pequeños mediante la simbolización aprenden a imitar a las personas, objetos, entre otros, mediante la imaginación. En la actualidad al juego se le concede una verdadera importancia dentro de las instituciones educativas, pues se le considera ya como un medio más de aprendizaje porque a los niños los encontramos motivados e interesados al momento de aprender.

De esta manera el modelo tradicional queda completamente relegado por considerar al estudiante como aquel que, por naturaleza no sabe nada y al profesor como aquel que, por definición lo sabe todo. En este sentido el pensamiento de Piaget respecto del juego simbólico se pone en vigencia ya que confiere al niño la facultad de desarrollar su imaginación, cuando cualquier objeto le sirve de entretenimiento sin necesidad de la presencia de dicho objeto que lo convierte en juguete. El juego simbólico permite al infante desarrollar su pensamiento recurriendo a los símbolos, utilizando el recurso de la creatividad, consigue ampliar su lenguaje y su nivel de socialización.

El hecho de que el participante comience a ponerse metas, a creerse capaz de hacer diferentes cosas, a imponerse una obligación y a obedecerse a sí mismo, son algunos rasgos que indican su maduración y crecimiento; mediante el juego es cuando el sujeto procede tal y como es, cuando se exterioriza de forma natural y espontánea o cuando el educador puede acceder mejor a la identificación personal del niño.

El adecuado aprendizaje estará no tanto en emplear juegos o tareas de gran riqueza cognitiva, sino en el modo de lograr que el niño participe activamente en ellos y tome conciencia de sus actuaciones y comportamientos, para eso es necesario que se facilite la reflexión personal, convenientemente orientada por el guía o educador con el propósito de que los educandos saquen sus propias conclusiones sobre las vivencias y acciones que han experimentado. La buena disposición que tengan los padres frente al juego es importante para que los niños obtengan al máximo el beneficio de esta actividad, ya que ellos juegan por placer, por diversión o porque es una bella forma de expresión y contacto con el mundo; ellos desean aprender por su propio hacer y para esto muchas veces escogen el camino más largo y más complicado para lograr algo; pero como los adultos están acostumbrados a calcular cada movimiento y a contar cada minuto pueden caer muchas veces en la tentación de mostrarles el camino más corto y más práctico, aunque la mayoría de veces los pequeños no hacen caso de ello y buscan realizarlo a través de su propia experiencia donde derrochan esfuerzo, material y tiempo, todo esto constituye a la vez valiosas prácticas de aprendizaje. Por lo tanto, los padres deben intervenir en sus juegos con prudencia, ya que muchas cosas que para los adultos no tienen sentido para ellos sí lo tienen.

Así mismo es necesario que tengan en cuenta que los niños solo inician un juego si algo despierta su interés, se aburren si ocupan su tiempo en algo que conocen a fondo debido a que no pueden experimentar algo nuevo, por eso se recomienda a ellos que sean compañeros de juego y expresen su deseo de divertirse cuando quieran hacerlo; también deben inculcarles un placer más integral e infundirles el coraje necesario para vencer las dificultades; pero lo más importante es que pueden colaborar en el desarrollo de su lenguaje, ayudarles a comprender que los juegos tienen reglas, a distinguir entre lo real y lo que es producto de su imaginación. También deben saber que los pequeños deben tener tiempo para jugar solos porque esto refuerza su creatividad, imaginación e independencia y tengan tiempo para jugar con otros niños porque esto fortalece la responsabilidad, la cooperación y el intercambio. “Desde la perspectiva de Piaget, clasifica a los juegos en cuatro categorías: motor, correspondiente al período sensorio-motor; simbólico, correspondiente al período pre-operacional o representativo; de reglas, perteneciente al período operatorio, y de construcción, tanto del período operatorio como del formal.” (Piaget; citado en Escuela para Maestros, 2007).

El juego al niño, le permite un mayor despertar de su imaginación, con ella puede representar mentalmente cualquier cosa, como por ejemplo, se puede convertir en un animal, en un personaje o en un objeto, es decir, es un creador de mundos que nunca han existido donde vive libre de órdenes temporales y espaciales; el juego también le favorece al desarrollo de la independencia porque puede iniciar, dirigir, reír y hablar sin que los adultos le acompañen; le ofrece libertad de responsabilidades y le permite mostrar su individualidad en todas las direcciones, desarrolla confianza en sí mismo, autocontrol y capacidad de cooperación con los demás permitiéndole un mejor desarrollo  Estos juegos no pueden considerarse libres de forma pura, aunque lo son en el sentido de que no vienen impuestos por los adultos que simplemente ofrecen tiempo y lugar para jugar” (Piaget; citado en Manual del Educador, 2001). Acotaremos como explicación a lo que dice el autor, que el juego simbólico es la etapa en donde el niño desarrolla al máximo su imaginación porque puede utilizar cualquier objeto en representación de un juguete sin necesidad de tenerlo presente, ya que debido a su imaginación encuentra la misma diversión como si lo tuviera presente en realidad; su juego es libre y espontáneo porque no necesita de la aprobación ni de la supervisión de los adultos para poder satisfacer el placer de jugar, debido a que en ese momento solo le interesa jugar y no lo que digan los demás.

**El acto de jugar**

 El acto de jugar permite al niño tanto representar al mundo de los adultos como relacionar al mundo real con su mundo imaginario; este acto se da a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo. Los juguetes apoyan y orientan el juego, lo potencian y lo determinan y forman parte del currículum oculto mencionado en la educación en la medida en que a través de él los niños desarrollan plena consciencia de esta acción; además la mayoría de juguetes sirven de apoyo en el juego, pero hay casos en que éstos no son indispensables porque se utilizan objetos específicos como por ejemplo en los juegos de mesa, futbol, básquet, entre otros. En esta última época los juegos electrónicos, de video y los juegos en las computadoras son los más preferidos por los niños porque los realizan solitariamente, con escasa actividad social y sin espacios para jugar; estos juegos también son perjudiciales porque los pequeños no comparten, no actúan y no desarrollan su imaginación y creatividad, además ya vienen delineados y simplemente se convierten en una rutina para el jugador.

**La simbolización**

 En el juego la simbolización es la relación entre un objeto, persona o cualquier acción que el niño imagine, esta simbolización se da cuando logra tener una representación mental de los objetos aun cuando estén ausentes; también enriquece el placer del ejercicio y la imitación de conductas, le ayuda a realizar sus deseos, la compensación ante las frustraciones y la posibilidad de repetir las experiencias que le deja la vida. Gracias a esta simbolización, el niño puede transportar su imaginación a la actividad lúdica en donde desarrolla al máximo su creatividad, siendo este un momento de diversión y aprendizaje que lo realiza mediante el juego simbólico.

 El juego simbólico: período pre-operacional

Para que aparezca el símbolo es necesario que antes se haya establecido la imagen, siendo ésta la representación mental de un objeto, fenómeno o situación que no está presente; una vez que se establece la capacidad de evocar imágenes significantes el niño puede emplearla como esbozos anticipadores de acciones futuras. Ante esto hay que distinguir dos tipos de significantes que son los signos y los símbolos. Por un lado, los signos son arbitrarios porque no tienen una semejanza con sus significados, en este caso las palabras son los signos concretos como los matemáticos, químicos, los signos viales, entre otros; por otro los símbolos son privados, no codificados y por lo común tienen alguna semejanza física con sus referentes. Los símbolos se desarrollan con rapidez entre el segundo año de vida y el comienzo de la edad escolar; a lo largo del desarrollo del niño se interiorizan y se convierten en recursos de su propia conducta, de ahí que el juego simbólico es posible debido a la aparición de la función simbólica, el desarrollo de esta función se produce a través de la imitación. La acomodación como imitación es la función que proporciona al niño sus primeros significantes, los que pueden representarle interiormente el significado ausente, con el tiempo el crecimiento y el refinamiento de la capacidad de imitar permiten al niño imitaciones tanto internas como externas, visibles.

**El lenguaje**

 El juego no consiste sólo en imaginar, sino que también el habla acompaña al juego, y mientras los niños juegan están hablando y compartiendo sus fantasías con otros niños, fomentando así su socialización. Piaget indica que alrededor de los dos años el niño comienza a utilizar el lenguaje porque primero dice lo que quiere antes de hacer la acción, además es un gran paso para lograr el esquema simbólico de las acciones y las palabras debido a que empieza a jugar con sus ideas, ya que lo que es juguete para el ejercicio motor, lo es el símbolo y la palabra para la imaginación. Con el juego simbólico el niño desarrolla diversas combinaciones de acciones, ideas y palabras y poco a poco enriquece su experiencia no sólo con su destreza corporal sino también con múltiples juegos vocales, frases, descripciones y cuentos elaborados a su voluntad, por lo tanto esta acción desarrolla su capacidad de pensar, adaptarse a las circunstancias y sobre todo a aprender más sobre su entorno.

**La creatividad**

 “Para Piaget, El objetivo de la educación es el de crear individuos capaces de hacer cosas nuevas y no simplemente de repetir lo que hicieron otras generaciones; individuos creativos, inventivos y descubridores, cuyas mentes pueden criticar, verificar y que no acepten todo lo que se les ofrezca”. La creatividad es la capacidad de pensar diferente de lo que ya ha sido pensado, para lo cual es necesario comparar nuestras ideas con las de los demás; más que una habilidad a la creatividad se la debe considerar como una actitud a tomar a lo largo de la vida ante cualquier situación y aspecto que se nos presente. La necesaria relación entre juego simbólico y creatividad se da en la mayoría de los niños a partir de los tres años, porque hablan cuando realizan juegos creativos, éste momento es cuando los maestros deben aprovecharlo.  El juego simbólico: período pre-operacional el nivel de lenguaje y darse cuenta de las ideas que tienen; a partir de toda esta observación los docentes pueden introducir en sus clases actividades y materiales para enriquecer y variar el juego o también pueden sugerir algunas ideas relacionadas con el mismo contexto. Los juegos creativos y simbólicos pueden realizarse en diferentes lugares como por ejemplo en un rincón del aula de clases, en el patio, sobre la arena, entre otros; además en conveniente que los docentes permitan a los niños jugar en cualquier lugar y cualquier tipo de juego que en ese momento estimule su imaginación, se da el caso de que a veces juegan a los bomberos, a la enfermera, al doctor, a la mamá, al profesor, entre otros. Todos estos juegos motivan la expresión oral y los maestros siempre deben estar incentivando nuevas variantes de juego dando pautas de inicio u otros juegos que alienten nuevas formas de pensar y de crear en los niños.

**El Autoestima**

La principal tarea en el proceso de desarrollo para niños en edad escolar es alcanzar logros en la escuela. Incluso aquellos niños que no están reprobando sufren por no desempeñarse tan bien como quisieran. Es importante que cada niño tenga una función específica en el salón de clases. Los maestros talentosos se aseguran de que esto ocurra en el aula.

A los niños les hace bien pensar que son “los mejores del mundo” en algún área. Si acaso lo son o no, es irrelevante. Las actividades extracurriculares son una parte importante en el programa de manejo de trastornos del niño. Muchos participan en equipos deportivos para demostrar competencia. Aquellos que no son tan buenos en funciones de equipo pueden desempeñarse bien en actividades individuales como la natación, el trote, golf, o tenis. Otros niños optan por el arte, la música, o el teatro. Restringir las actividades extracurriculares por un mal desempeño académico no es aconsejable ya que generalmente termina por empeorar aún más el desempeño en el aula.

Todo esto nos ayudara a tener un mejor desarrollo en el alumno en su etapa pre operacional y de acuerdo al contexto donde vive para así desarrollar cada una de sus habilidades cognitivas durante este proceso, la docente debe tener en cuenta sus necesidades educativas especiales y adecuarlas a su forma de trabajo con el alumno, uso del material didáctico adecuado para mejorar sus competencias durante el salón de clases y la vida cotidiana.

**REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS**

**-** Bodrova Elena y Debora J. Leong. “La teoría de Vygotsky: principios de la psicología y la educación”. En: Curso de Formación y Actualización Profesional para el Personal Docente de Educación Preescolar. Vol. I. SEP. México 2005.

- Piaget, J. (1920). “Psicología del Niño”, Ediciones Morata, S.A. Madrid.

- Papalia,D., Wendkos, S. (2004) El mundo del niño.

- Delval, J. (2008) El estudio del desarrollo humano. pp. 23-51 Madrid: Siglo XXI.

Rúbrica de base para la propuesta para mejorar la calidad de la educación de nuestros niños.

****

**ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR**

**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**

**CICLO ESCOLAR** 2018 - 2019

Curso: Desarrollo y aprendizaje. Primer Semestre Titular: Prof. Gerardo Garza Alcalá.

Rúbrica para evaluar estrategia de intervención.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **RÚBRICA: Estrategia de intervención.** | | | | | |
| Metas de desempeño**:** diseña alguna estrategia de intervención fundamentada en algunas teorías y modelos de intervención en aprendizaje estratégico. | | Problema: Reconocer la importancia de los ambientes o escenarios seguros, retadores, dinámicos adecuados para aprender y favorecer sobre el desarrollo de los alumnos, es incidir y actuar sobre las condiciones, características, ámbitos, equipamientos de las escuelas, además reconocer que las formas de concebir el aprendizaje por parte de los docente es en definitiva el rumbo de la formación de los estudiantes para el logro de metas estratégicas sobre aprendizajes significativos y potenciadores para el desarrollo y las formas de descubrir y apropiarse del conocimiento basado en las diversidad de vías para construcción del como aprender. | | | |
| Referentes | Receptivo | | Resolutivo | Autónomo | Estratégico |
| **Evidencia:**  Estrategia de intervención.  **Criterio:**  Identifica la actividad docente, los aprendizajes y la mejora de las condiciones personales e institucionales para favorecer aprendizajes más autónomos y significativos. | Incorpora los criterios básicos del diseño de la estrategia que se sugieren en los documentos revisados. | | Utiliza con propiedad los conceptos y los distingue con claridad en el diseño de la estrategia. | Es coherente el diseño con el contexto y las condiciones anticipadas de aprendizaje de los alumnos.  Los propósitos, sus fundamentos, los métodos, técnicas y procedimientos de análisis. | Presenta relación entre el tiempo, los recursos, los elementos requeridos en las situaciones didácticas y la pertinencia en función de la intervención de la estrategia. |
| **Valor:** | 7 | | 8 | 9 | 10 |
| Tipos de Evaluación | Logros | | Puntaje obtenido | Acciones para mejorar | |
| Autoevaluación |  | |  |  | |
| Coevaluación |  | |  |  | |
| Heteroevaluación |  | |  |  | |