**Un dibujo de una persona

Descripción generada automáticamente con confianza mediaEscuela Normal de Educación Preescolar**

Licenciatura en educación preescolar

Ciclo escolar 2020-2021

**Docente:** Isabel del Carmen Aguirre Ramos

**Materia:** estrategias de trabajo docente

**Saberes previos**

**Alumna:** Yesica Guadalupe López Ramírez

**Grado:** 2 “C”

**Unidad de aprendizaje I. Diseño, intervención y evaluación en el aula.**

**Competencias de la unidad I:**

* Detecta los procesos de aprendizaje de sus alumnos para favorecer su desarrollo cognitivo y socioemocional.
* Aplica el plan y programas de estudio para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de sus alumnos.
* Integra recursos de la investigación educativa para enriquecer su práctica profesional, expresando su interés por el conocimiento, la ciencia y la mejora de la educación.
* Actúa de manera ética ante la diversidad de situaciones que se presentan en la práctica profesional.

Imagen en blanco y negro

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Practica profesional

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Aciertos | Problemas detectados | Áreas de oportunidad |
| Diseños de los planes y secuencias didácticas | * Planee actividades buenas e interesantes para que el alumno pudiera adquirir el aprendizaje esperado. * El unificar los aprendizajes esperados de los dos campos formativos, para que la secuencia tuviera sentido. * La organización, de las actividades, los materiales, que debía de hacer primero, me ayudo a hacer la práctica más * Diseñar actividades de su edad y de su grado que está cursando actualmente. | * No sabía que actividades hacer, que fueran interesantes y el poder agregar los dos campos formativos. * El no conocer nada del alumno, no saber si la actividad que estaba planeando le iba a resultar difícil o si le iba a llamar la atención para elaborarla. | * Mejorar más en la redacción de la secuencia didáctica, hacerlo de la manera correcta, por ejemplo, empezar escribir con el verbo que realizara. * Tener más creatividad al momento de hacer las secuencias didácticas. * Conocer mejor a los alumnos para que a partir de ahí realizar las actividades, de acuerdo con ellos no de acuerdo con lo que piense que es. |
| Enseñanza y desarrollo de actividades | * Primero conocer las ideas previas del alumno, ya que estas nos ayudan a diagnosticar las dificultades que pueden presentarse durante el aprendizaje. * El utilizar el pictograma para poder explicar y que entendiera mejor el tema. * Investigar e informarme más del tema que se trabajó, con el fin de comunicar el conocimiento correcto al alumno. * Trabajar con actividades interesantes que le gustaron y motivaron al alumno para aprender. | * La actividad de desarrollo se trabajó muy rápido. * Al inicio el alumno no quería participar, ya que tenia miedo porque no me conocía. * Dar de una mejor manera las consignas. | * Conocer más métodos de enseñanza, ya que todos los niños aprenden de maneras diferentes. * Desarrollar mejores actividades, que sean didácticas, interesantes, no solo trabajar con hojas de máquina. * Utilizar diferentes recursos que me podrían ayudar a dar una mejor clase. * Dar las consignas de una mejor manera, para que el alumno me entienda y haga la actividad de la manera correcta. |
| Aprendizaje de los alumnos | * Los materiales que utilice fueron los adecuados para el aprendizaje del alumno. * Las actividades de las costumbres familiares fueron adecuadas para el aprendizaje del alumno. * El alumno ya tenia dominio en el aprendizaje de la escritura, así que tuve que improvisar para ponerle un poco de dificultar a la actividad. * El ser un guía en el aprendizaje del alumno. | * El no conocer que tanto tenía desarrollada el aprendizaje, en cuestión de la escritura. | * Hacer actividades que ayuden a un mejor desarrollo de su aprendizaje. * El conocer a los alumnos, con el fin de darle un seguimiento a los aprendizajes, si en caso de que ya manejen bien el aprendizaje saber poner nuevos retos. |
| Estrategias metodológicas | * Trabajar a través del juego, ayuda al alumno a tener motivación para aprender. * Adapte el juego a la edad, a los intereses, a las necesidades, a las expectativas del alumno. * Realización de actividades autónomas, en el cual yo solo era una guía. | * No entendía muy bien la indicación. * La actividad o el juego se hubiera llevado mejor en grupo más numeroso, para que saliera mejor. | * Implementar más estrategias metodológicas. * Investigar más estrategias metodológicas, que sea del interés del alumno, para que pueda funcionar. * Ya estando en un grupo de preescolar, poder poner actividades en equipo. |
| Procedimientos de evaluación | * Realice una rubrica con sus respectivos indicadores, estos me ayudaron a saber en qué aspectos debía de observar al momento de estar realizando la práctica. * Observe todo lo que realiza el alumno, veía que realizaba con facilidad y que con dificultad. * Cuestionar al alumno, para saber si adquirió los aprendizajes. | * No observar al todo algunos indicadores. * Enfocarme de mas en los indicadores de los aprendizajes esperados. | * Hacer de la manera más correcta y completa la rúbrica de evaluación. * Estar siempre observando, ya sea el mínimo detalle. * Colocar actividades que me permitan observar si el alumno esta logrando el aprendizaje esperado. * Cuestionar al alumno y escuchar con atención las repuestas, con el fin de conocer si adquirió el aprendizaje. |
| Recursos | * Utilice materiales que fueran de colores llamativos y diseños atractivos para captar su atención. * Al momento de presentarse el problema con el material, pude solucionar para que se pudiera llevar la actividad de una mejor manera. * El material fue el adecuado para el aprendizaje del alumno. | * En la actividad del cierre quería utilizar arena para que el alumno pudiera escribir su nombre con el dedo, pero al momento de ya estar realizando la actividad, no se podía escribir en la arena. | * Utilizar recursos que sean del interés del alumno. * Analizar antes de utilizarlo en clase, si en realidad me puede servir el material para el aprendizaje. * Utilizar diferentes recursos e innovar en ellos. |

Estrategias metodológicas

Proyectos **El aprendizaje basado en la resolución de problemas o Problem-Based Learning (PBL) es una metodología que sitúa a los alumnos en el centro del aprendizaje y les dota de responsabilidad para resolver con autonomía determinados retos.** v

El método de proyectos consiste en llevar al educando, individualmente o en equipos a proyectar algo concreto y a ejecutarlo.

Los procesos que sigue son:

1. **Elegir el tema vertebrador del proyecto:** el tema vertebrador puede partir de los alumnos, del profesor o compartido.
2. **Identificar y poner en común los objetivos y contenidos curriculares:** identificar los contenidos curriculares que se quieren trabajar y ponerlos en común.
3. **Acontecimiento sorprendente:** Los profesores deben iniciar los proyectos con una actividad que motive a los alumnos a investigar sobre el tema.
4. **Lista de deseos:** Una vez realizada la actividad de apertura se han de identificar los contenidos a aprender, así como el producto final.
5. **Elección del producto final**: Una vez conocidas la lista de aprendizaje y el tema vertebrador, es necesario elegir con qué producto vamos a exponer a los demás nuestros aprendizajes.
6. **Elegir que quiero que competencias quiero que desarrollo el alumno.**
7. **Plazos y fases del proyecto:** Los proyectos se dividen en tres fases claras, una primera etapa de investigación y planificación, una segunda etapa de desarrollo del producto final, y por último una tercera etapa de exposición y evaluación.
8. **Establecer metas de aprendizaje (rúbrica):** debe incluir los niveles de consecución de las competencias y de los contenidos curriculares. La rúbrica se presenta en la primera fase del proyecto.
9. **Exposición pública:** El producto final será expuesto ante una audiencia. Será en este momento donde se proporcione al alumnado una evaluación final sobre sus resultados de aprendizaje.



El aprendizaje basado en la resolución de problemas es una metodología que sitúa a los alumnos en el centro del aprendizaje y les dota de responsabilidad para resolver con autonomía determinados retos.

Los procesos que sigue son:

1. **Planificación:** Definir los objetivos de aprendizaje y las competencias que quieres que los alumnos desarrollen.
2. **Organización de los grupos**: Dividir a los alumnos en grupos.
3. **Presentación del problema y aclaración de términos:** Plantear el problema o caso a tus alumnos y dales tiempo para que lo lean y revisen con atención.
4. **Definición del problema:** los equipos empezaran a trabajar y el docente adquiere el rol de tutor o guía.
5. **Lluvia de ideas:** para terminar de estructurar el problema, los grupos deben llevar a cabo una lluvia de ideas donde cada alumno exponga sus conocimientos sobre el caso.
6. **Planteamiento de respuestas e hipótesis**. Una vez estructurado el problema, los alumnos deben sacar a colación sus conocimientos previos, adquiridos en clase o por otros medios, relacionar ideas, y plantear posibles respuestas al problema.
7. **Formulación de los objetivos de aprendizaje:** Durante el diálogo en grupo irán aflorando conceptos y dilemas que los alumnos son incapaces de resolver.
8. **Investigación:** Es el momento de que los alumnos encaren la búsqueda de información para resolver los dilemas que han ido surgiendo, alcanzar los objetivos de aprendizaje fijados.
9. **Síntesis y presentación:** Una vez concluida la investigación, los alumnos deben poner en común la información recopilada, sintetizarla y, habiendo cubierto los objetivos de aprendizaje, desarrollar una respuesta al problema en el formato que consideren más adecuado.
10. **Evaluación:** Evalúa el trabajo de los alumnos mediante la rúbrica compartida con ellos al principio