

II MICROTALLER VIRTUAL PARA DIRECTORES

EN EL MARCO DE LA ESTRATEGIA APRENDO EN CASA:

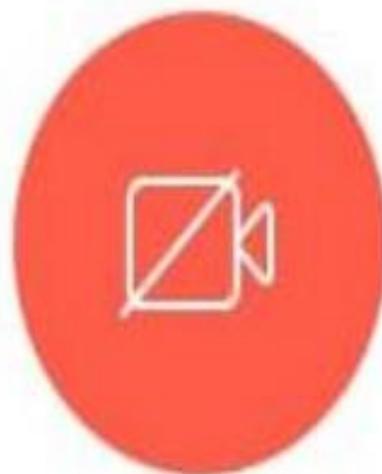
CRITERIOS DE EVALUACIÓN

NIVEL INICIAL

ESPECIALISTA : ROSA KARINA MEDINA HUERTA

2020

NORMAS DE CONVIVENCIA:



**Participar
activamente en el
chat, de acuerdo a
orientaciones
brindadas.**

ACTIVIDAD DE FORTALECIMIENTO SOCIO EMOCIONAL



OBJETIVO GENERAL

Fortalecer las competencias de los Directores de Educación Inicial de la UGEL GRAN CHIMÚ, en aspectos técnicos - pedagógicos y de gestión relevantes para la implementación del servicio educativo remoto, en el marco del Currículo Nacional de la Educación Básica, para la mejora de los procesos de retroalimentación y evaluación formativa en la IE.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Fortalecer a los Directores de educación inicial de la UGEL GRAN CHIMÚ en las competencias técnico – pedagógicas referidas a aspectos curriculares, disciplinares y didácticos, en el marco de la estrategia Aprendo en Casa.

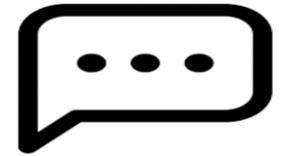
PROPÓSITO

Comprender la importancia y el proceso de formulación de los criterios de evaluación para promover una evaluación formativa.

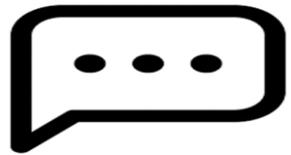




¿Cómo me doy cuenta que un niño está aprendiendo?



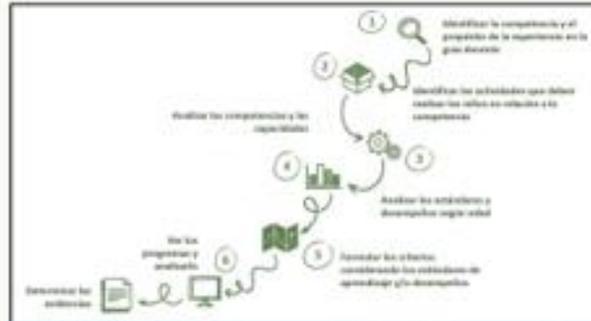
¿Qué estamos entendiendo por criterios de evaluación en el marco de la evaluación formativa?



¿Qué ruta estamos siguiendo para la elaboración de los criterios?







1.-Identificar la competencia y el propósito de la experiencia en la guía docente (Analizando minuciosamente)

- Experiencia de aprendizaje
- El propósito
- Sesiones/Actividades de aprendizaje
- Áreas y Competencias
- Evidencias de Aprendizaje
- Enfoque transversal
- Recursos
- Enlaces de referencia

Programación Televisión

Semana 9

INICIAL	Título de la experiencia de aprendizaje	"La aventura de crear"
	Competencia	<ul style="list-style-type: none"> • Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. • Se comunica oralmente en su lengua materna. • Construye su identidad. Enfoque de derechos Enfoque ambiental
	Grado/edad	3, 4 y 5 años
	Hora	9:30 a 10:00 a.m.

APRENDO en casa

GUÍA DOCENTE PARA LA PROGRAMACIÓN SEMANAL

Medio: TV
Fecha: Del lunes 1 de junio al viernes 5 de junio de 2020
Ciclo: I (3, 4 y 5 años)

Experiencia de aprendizaje

La aventura de crear

Resumen

El propósito de esta experiencia de aprendizaje es que los niños se expresen creativamente a través de diferentes lenguajes artísticos y utilizando material de reúso y de su contexto, para desarrollar el pensamiento y las capacidades comunicativas.

3, 4 y 5 años - Semanas 24 y 25

Web, TV y Radio

del 14 al 25 de setiembre

Experiencia de aprendizaje: Así celebramos en mi familia y comunidad*

Las niñas y niños podrán reconocer y valorar las costumbres, tradiciones y celebraciones familiares fortaleciendo vínculos afectivos y construyendo su identidad. De igual manera, aprenderán a expresar sus ideas, emociones, gustos y preferencias en relación a las celebraciones que comparten en familia y los cambios en las formas de celebrar en un contexto en pandemia. Podrán crear proyectos artísticos para usar y compartir en las celebraciones, como canciones, bailes, producciones gráfico-plásticas, etc.

Eje	Áreas	Competencias			
		Nombre	Web	TV	Radio
Convivencia en el hogar	Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	x		
	Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	x	x	x
		Se comunica oralmente en castellano como segunda lengua **			x
		Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	x	x	x
	Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	x	x	x
		Construye su identidad	x	x	x

* Título de la experiencia de aprendizaje en Educación Intercultural Bilingüe: Practicamos en familia acuerdos para el buen vivir.

** Programas radiales para niñas y niños de los servicios de Educación Intercultural Bilingüe.

PROGRAMACIÓN MENSUAL DESDE


PERU Ministerio de Educación

APRENDO
 en casa

GUÍA DOCENTE PARA LA PROGRAMACIÓN SEMANAL


Medio: TV
Fecha: Del lunes 1 de junio al viernes 5 de junio de 2020
Ciclo: II (3, 4 y 5 años)

Experiencia de aprendizaje

La aventura de crear

Resumen

El propósito de esta experiencia de aprendizaje es que los niños se expresen creativamente a través de diferentes lenguajes artísticos y utilizando material de reúso y de su contexto, para desarrollar el pensamiento y las capacidades comunicativas.

Sesiones

1	Tris, tras creo mi disfraz	Lunes 1 de junio
2	Creando juguetes divertidos	Martes 2 de junio
3	Creando en familia	Miércoles 3 de junio
4	Creando en familia	Jueves 4 de junio
5	Crear para dar	Viernes 5 de junio

2.- Identificar las actividades que deben realizar los niños en relación a la competencia.

- Experiencia de aprendizaje
- El propósito
- **Sesiones/Actividades de aprendizaje**



PERU Ministerio de Educación

APRENDO
en casa

GUÍA DOCENTE PARA LA PROGRAMACIÓN SEMANAL

Área y competencias

Comunicación:

- Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.
- Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna.

Evidencias de aprendizaje

- Utiliza materiales de reúso para la creación de un mural.
- Selecciona material de reúso de su entorno y lo transforma en objetos de juego.
- Realiza una creación gráfica u oral para una persona especial.

Enfoque transversal

Enfoque Ambiental

Valor(es)	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional
Actitud(es)	Disposición para colaborar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza, asumiendo el cuidado del planeta.
Por ejemplo	Los estudiantes reutilizan residuos aprovechables que se generan en el día a día para transformarlos en objetos de juego y creaciones gráficas.

- **Áreas y Competencias**
- **Evidencias de Aprendizaje**
- **Enfoque transversal**
- **Recursos**
- **Enlaces de referencia**



PERU Ministerio de Educación

APRENDO
en casa

GUÍA DOCENTE PARA LA PROGRAMACIÓN SEMANAL

Recursos

- Hoja
- Material para dibujar y pintar
- Material de reúso
- Tijeras
- Cinta adhesiva

Enlaces de referencia

Enlace a las actividades de la Web:
<https://aprendoencasa.pe/#/>

Enlace a Currículo Nacional y Programas Curriculares de la Educación Básica:
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

Enlace a Programa Curricular de Educación Inicial:
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

¿Qué se necesita para analizar las competencias y capacidades

(Relación con el perfil de egreso)



1. ENFOQUE DE DERECHOS	
Reconoce al estudiante como persona que ejerce su ciudadanía.	Fomenta la participación y la convivencia pacífica, buscando reducir la inequidad.
2. ENFOQUE INCLUSIVO O DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	
Erradica la exclusión, discriminación y desigualdad de oportunidades entre los estudiantes.	
3. ENFOQUE INTERCULTURAL	
Respeta las diferencias y promueve el intercambio entre personas culturalmente diversas.	Fortalece la convivencia, así como el respeto de la identidad propia.
4. ENFOQUE DE IGUALDAD DE GÉNERO	
Reconoce que, a pesar de las diferencias biológicas, hombres y mujeres son iguales en derechos, deberes y oportunidades.	
5. ENFOQUE AMBIENTAL	
Forma estudiantes con conciencia crítica sobre la problemática ambiental.	Promueve la conservación de la biodiversidad y un estilo de vida saludable y sostenible.
6. ENFOQUE DE ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN	
Promueve valores, virtudes cívicas y sentido de la justicia para la construcción de una vida en sociedad.	
7. ENFOQUE DE BÚSQUELA DE LA EXCELENCIA	
Forma estudiantes que sean capaces de adaptarse a los cambios para garantizar su éxito personal y social.	

Enfoque de las Áreas.

Personal Social

Desarrollo personal y Ciudadanía activa.
PCEI, pág. 72

Psicomotriz

Corporeidad.
PCEI, pág. 96



Comunicación

Comunicativo.
PCEI, pág. 110



Matemática

Resolución de Problemas.
PCEI, pág. 170



Ciencia y Tecnología

Indagación y Alfabetización Científica y Tecnológica.
PCEI, pág. 186

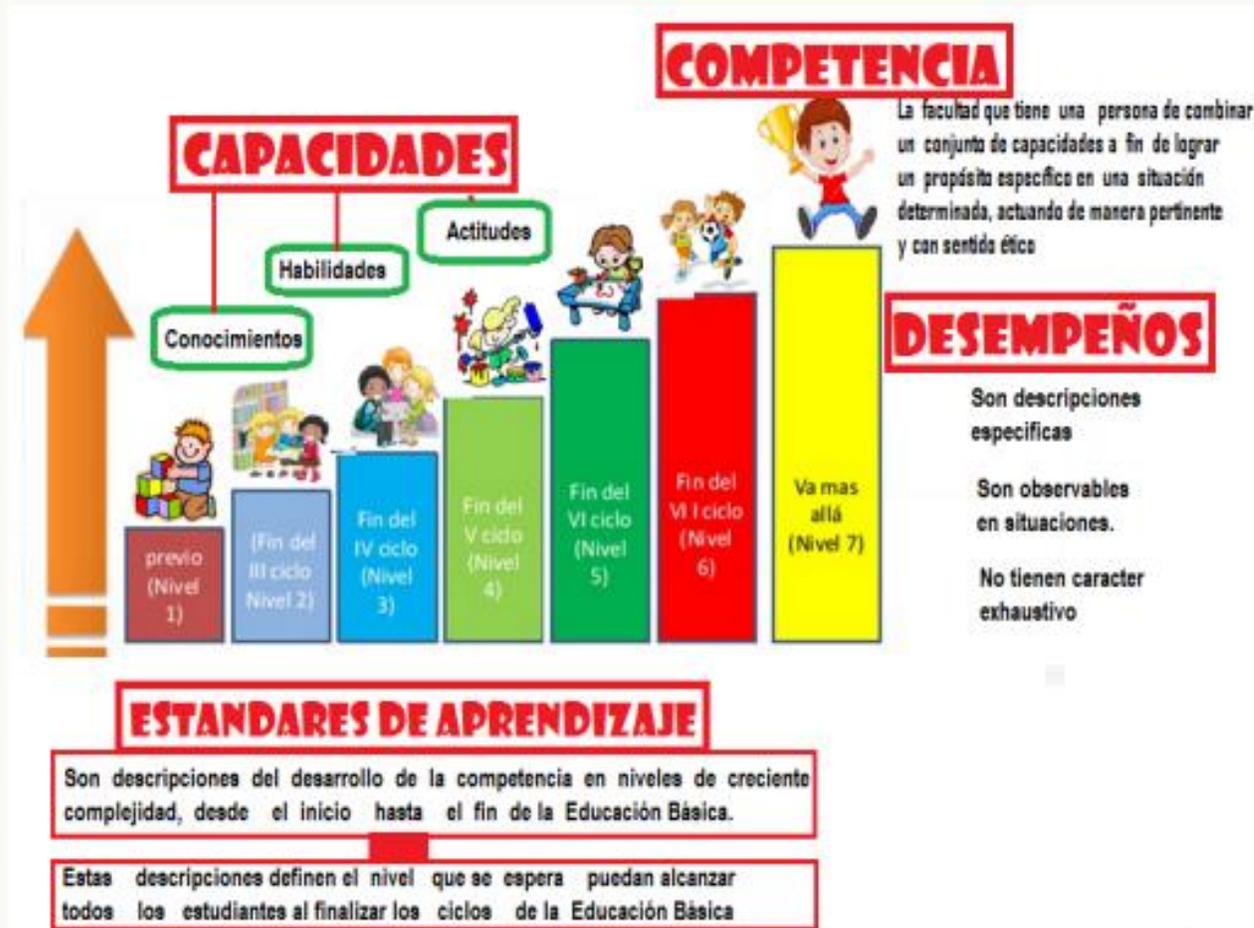


Análisis de la competencia y las capacidades





(...) los estándares de aprendizaje constituyen **criterios precisos y comunes** para comunicar no solo si se ha alcanzado el estándar, sino para **señalar cuán lejos o cerca** está cada estudiante de alcanzarlo. (CNEB, 2016, p.178)



Procesos de la planificación



1. ¿Qué aprendizajes deben lograr mis estudiantes?

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Determinar el propósito de aprendizaje con base en las necesidades identificadas.



2. ¿Qué evidencia voy a usar para evaluarlos?

EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Establecer los criterios para recoger evidencias de aprendizaje sobre el progreso.



3. ¿Cuál es la mejor forma de desarrollar esos aprendizajes?

SITUACIÓN SIGNIFICATIVA, ACTIVIDADES, ESTRATEGIAS, MATERIALES EDUCATIVOS

Diseñar y organizar situaciones, estrategias y condiciones pertinentes al propósito de aprendizaje.





4. Analizar los estándares y desempeños de acuerdo a la edad (Características de los niños)



Análisis de los estándares y desempeños según edad

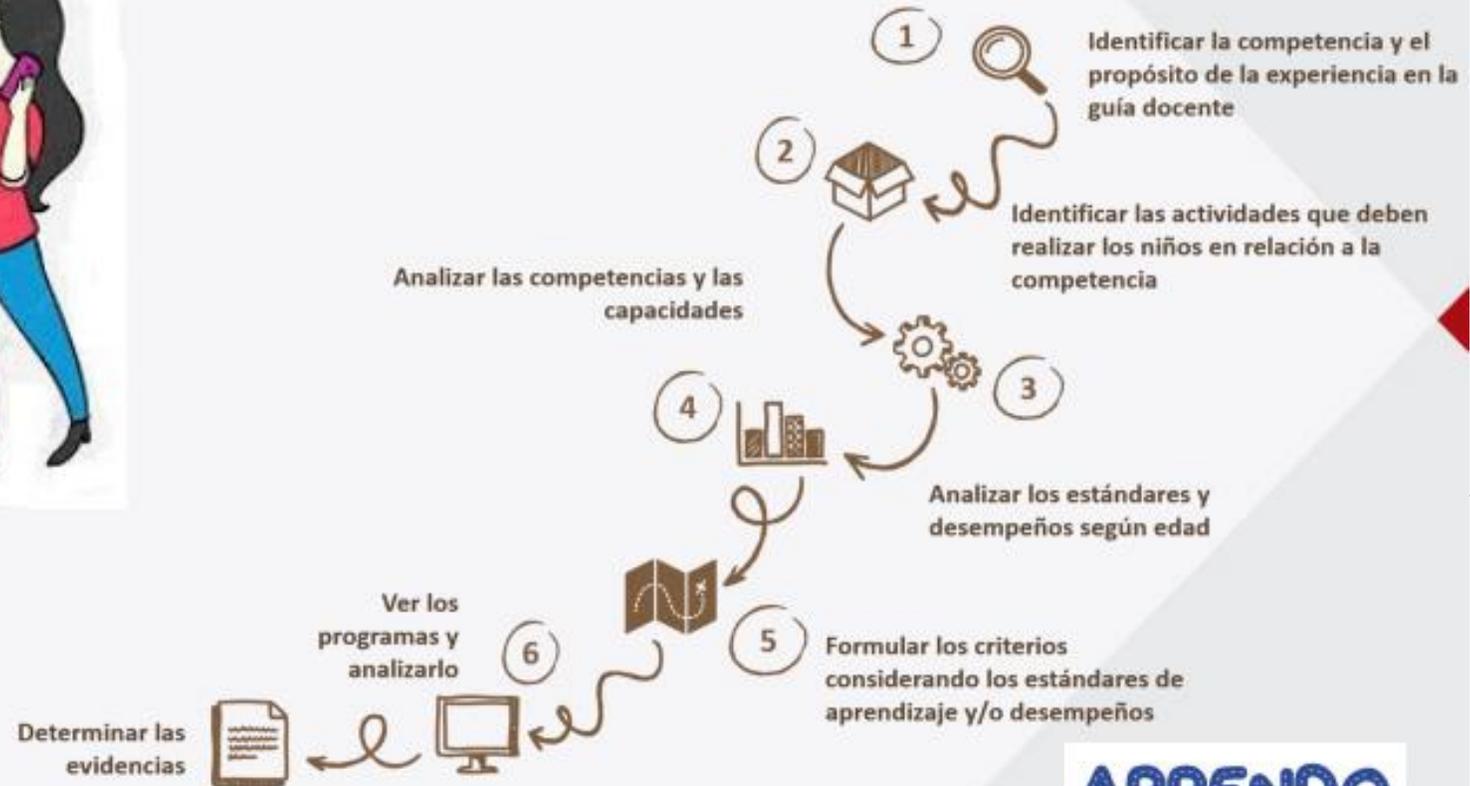
COMPETENCIA: CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS

Capacidades:

- Explora y experimenta los lenguajes del arte. (Pág. 64 CNEB)
- Aplica procesos creativos.
- Socializa sus procesos y proyectos.

ESTÁNDAR		
<p>Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.</p>		
DESEMPEÑOS 3 AÑOS	DESEMPEÑOS 4 AÑOS	DESEMPEÑOS 5 AÑOS
<ul style="list-style-type: none"> • Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre las posibilidades expresivas de sus movimientos y de los materiales con los que trabaja. <p>Ejemplo: En el taller de danza, uno de los niños toma una cinta y empieza a moverla y a moverse con ella, crea movimientos, como ondear la cinta en diferentes direcciones, girarla en su cabeza, serpentearla en el piso.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Representa sus ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). <p>Ejemplo: Mario toma crayolas y papel para dibujar un chanco y de esta manera representar lo que más le gustó del paseo al campo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muestra y comenta de forma espontánea, a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos. <p>Ejemplo: Raúl realiza un dibujo por propia iniciativa, sobre el proyecto de la tienda que imagina construir y lo muestra a su profesora y amigos con entusiasmo mientras le cuenta lo que ha dibujado</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Ejemplo: En el taller de música, una de las niñas elige un par de latas y las golpea entre sí. Luego, las golpea con diferentes superficies: sobre la mesa, con plumones, con ramitas, con una cuchara y descubre diversos sonidos. • Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). Ejemplo: Al iniciar la semana, la docente invita a los niños a compartir lo que hicieron el fin de semana. Uno de ellos, dice: "Llegaron mis tíos, y cantaron y tocaban un tambor... así. Espera [va corriendo al sector de música y regresa con el tambor]". "Así, mira", dice mientras toca el tambor. • Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos. Ejemplo: Marcela construyó una casita con material reusable y comunica a sus compañeritos lo que hizo y cómo lo hizo: "Miren, con las cajitas de medicina, he construido mi casita y, con la cajita de fósforos, hice la puerta, porque era más chiquita" 	<ul style="list-style-type: none"> • Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Ejemplo: El docente les ha narrado el cuento Buenas noches, gorila de Peggy Rathmann, y los niños desean representar el cuento, Sandra experimenta con movimientos ágiles y grandes para hacer de gorila, y Natalia práctica gestos para hacer de guardián. Ambas se juntan para hacer un diálogo. • Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). Ejemplo: Juan representa usando diferentes materiales ramitas que encuentren en la zona, témpera, crayolas, plumones, papeles de colores), un puente, y comenta que cerca de su casa han construido un puente y que todos están de fiesta en su comunidad. • Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros. Ejemplo: Después de observar objetos de cerámica creados por artistas de su comunidad, Julio ha hecho un corazón para su mamá con arcilla y témpera. Le comenta a la docente y a sus compañeros cómo lo hizo. Les dice que lo que más le gustó de todo fue pintar con témpera. Además dice que le gusta el camión que creó Renato, porque es muy grande y tiene muchos colores.

5.- Formular los criterios de evaluación considerando el Estándar de aprendizaje y/o desempeños.



¿Qué son los criterios de evaluación en el marco de una evaluación formativa?



Los criterios de evaluación, “Son el referente específico para el juicio de valor sobre el nivel de desarrollo de las competencias, describen las características o cualidades de aquello que se quiere valorar y que deben demostrar los estudiantes en sus actuaciones ante una situación en un contexto determinado”

(RVM N°094-2020-MINEDU, pág.6)

¿Porqué son importantes los criterios de evaluación?

Los **criterios** juegan un rol central en la **evaluación** formativa, porque a partir de ellos se construyen los instrumentos de **evaluación**, se analizan los trabajos de los estudiantes y se ofrece la retroalimentación.

¿Cuál es la utilidad de los criterios de evaluación en el marco de una evaluación formativa?



Los criterios permiten valorar el avance de los niños y ofrecerles oportunidades para el logro de la competencia.



Elimina la posibilidad de generar malas interpretaciones de la evidencia.
Ravela, 2017 pág. 16.



Sirven para analizar e interpretar evidencias con la finalidad de determinar cuán cerca o lejos se encuentran los niños de alcanzar el nivel de logro de la competencia (PCEI, 2016, p. 41)

¿Cuál es la utilidad de los criterios de evaluación en el marco de una evaluación formativa?

En la **evaluación para el aprendizaje**, dado que la finalidad es brindar retroalimentación, los criterios se utilizarán para observar con detalle los recursos utilizados durante el proceso de aprendizaje y que son indispensables para el desarrollo de las competencias explicitadas en los propósitos de aprendizaje.

En la **evaluación del aprendizaje**, dado que la finalidad es determinar el nivel de logro alcanzado en el desarrollo de una competencia, los criterios se utilizarán para observar la combinación de todas sus capacidades durante una acción de respuesta a la situación planteada. **RVM N°094-2020-MINEDU, p.15**

Permite identificar cuán lejos o cerca esta cada niño o niña de alcanzar el nivel de logro de la competencia porque favorece el desarrollo de la autonomía y autorregulación en el proceso de aprendizaje (PCEI)



Son expectativas relativas al aprendizaje, la importancia de una producción o de un proceso. (Anijovich 2011 p.45)



- 1. Los criterios de evaluación describen las características o cualidades de la competencia que hemos planificado valorar, y que los estudiantes deben demostrar en sus evidencias, ya sean actuaciones o producciones concretas.*
- 2. Los criterios determinan lo que se espera que el estudiante conozca, comprenda y sea capaz de hacer.*
- 3. Deben ser claros y comprendidos por los estudiantes de acuerdo a su edad.*

¿Qué debo considerar para formular los criterios de evaluación en un contexto presencial?



- ✓ Identificar la situación relacionada al contexto.
- ✓ Identificar la competencia y el propósito de aprendizaje.
- ✓ Analizar la competencia y las capacidades.
- ✓ Analizar los estándares de aprendizaje y/o desempeños según edad.
- ✓ Identificar las actividades que deberían realizar los niños en relación a la competencia.
- ✓ Formular las descripciones considerando los estándares de aprendizaje y/o desempeños.

Ejemplos de cómo formular criterios de evaluación en relación al estándar y/o los desempeños.

PERU Ministerio de Educación

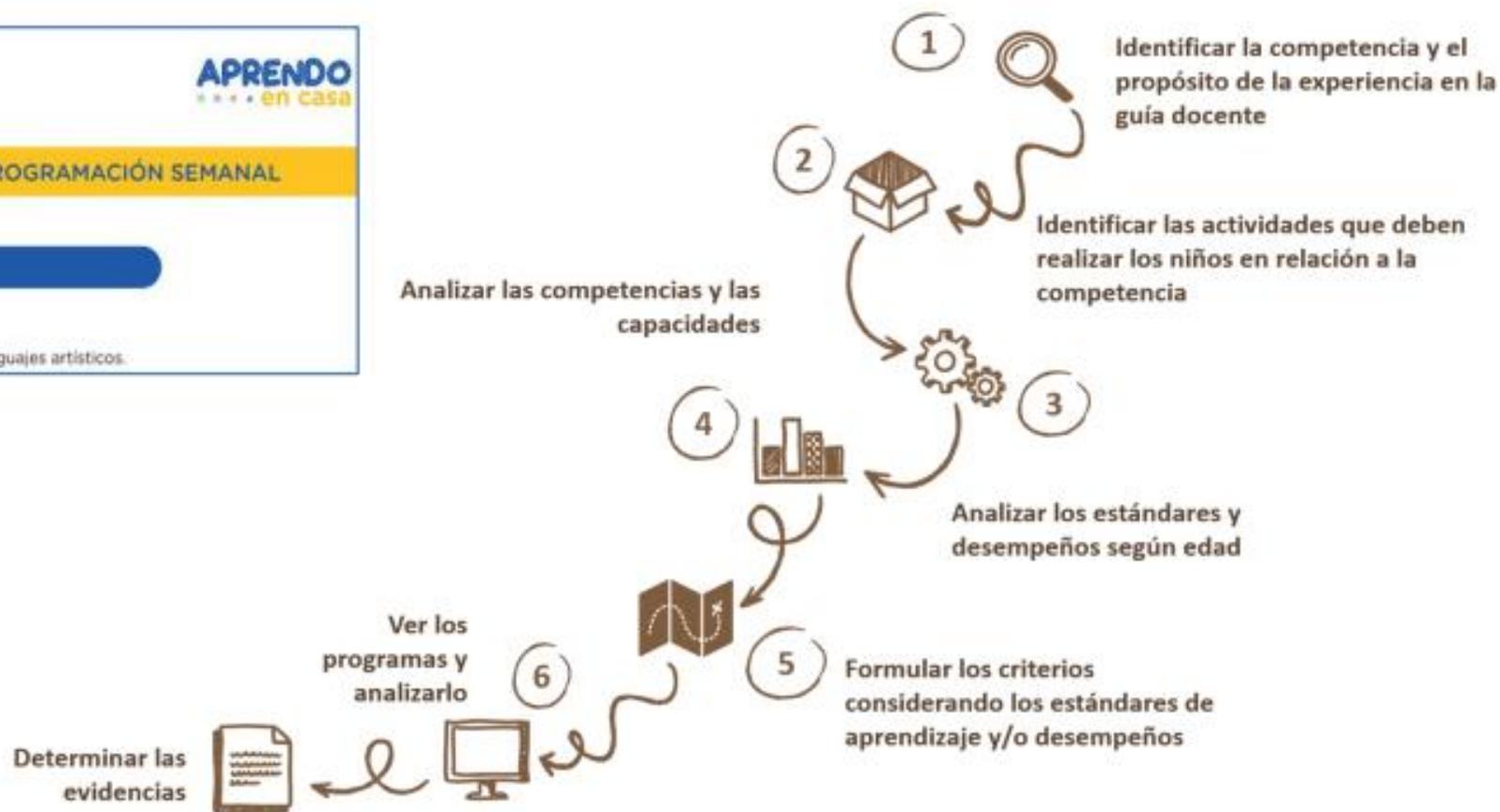
APRENDO
en casa

GUÍA DOCENTE PARA LA PROGRAMACIÓN SEMANAL

Área y competencias

Comunicación:

- Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.



COMPETENCIA: CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTISTICOS

Capacidades:

- Explora y experimenta los lenguajes del arte.
- Aplica procesos creativos.
- Socializa sus procesos y proyectos.

<p>ESTANDAR</p>	<p>Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.</p>	
	CRITERIOS	EVIDENCIAS DE APRENDO EN CASA
<p>Criterio: Participa en la exploración de los materiales de acuerdo a sus intereses. Manifiesta sus propias ideas a partir de sus vivencias, transforma los materiales en algo nuevo (objeto, construcción, dibujo u otro) y comunica sus experiencias al crear un juguete.</p> <p>Criterio: Explora y elige los materiales a usar para crear su proyecto. Construye su proyecto a partir de sus ideas, y muestra su proyecto a los miembros de su familia explicando cómo lo hizo.</p> <p>Criterio: Explora, elige materiales, plantea ideas, diseña, construye y socializa el proyecto realizado. Explora diversos materiales de acuerdo a sus intereses, representa ideas acerca del juguete que va a crear, lo muestra y describe como lo hizo.</p> <p>Criterio: Explora los materiales reciclados que tiene en casa, elige aquellos que le puede servir para construir juguetes, disfraces u otros, plantea sus ideas paso a paso para construir, diseñar a través de diversos prototipos y al concluir socializa en familia explicando el proceso que siguió.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza materiales de reúso para la creación de un mural. • Selecciona material de reúso de su entorno y lo transforma en objetos de juego. • Realiza una creación gráfica u oral para una persona especial. <p>(las evidencias pueden ser adaptadas y/o adecuadas)</p>	



No hay una cantidad mínima ni máxima de criterios, depende de la naturaleza de la competencia, de las características de los niños, de la situación planteada (experiencia, desafío, reto), y de las condiciones que se ofrezcan.

¿Qué me llevo del Microtaller?

¿A qué me comprometo?





Gracias