

Análisis de evidencias en el nivel Inicial



¿Qué evaluamos en Educación Inicial?

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad

Construye su propia identidad.

Convive y participa

Comprende que es una persona amada por Dios

Resuelve problemas de cantidad

Resuelve problemas de forma movimiento y localización

Se comunica oralmente en castellano como segunda lengua



Se comunica oralmente en su lengua materna

Lee diversos tipos de textos

Escribe diversos tipos de textos

Crea proyectos desde los lenguajes artísticos

Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las tics

Gestiona su aprendizaje de manera autónoma

Indaga mediante métodos científicos

Pero...

- Las competencias no se evalúan de manera aislada
- Se proponen Experiencia de Aprendizaje
- En las experiencias se plasma la competencia
- Propósito (estándares, capacidades, desempeños, características, necesidades e intereses de los niños.




- **Contribuir al desarrollo de las competencias**
- **Retroalimentar al estudiante**
- **Crear oportunidades**
- **Analizar, reflexionar y ajustar las estrategias**



¿Cómo evaluamos?






RVM N° 094-2020-
MINEDU, p. 6

“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”



CNEB, 2016, p. 178

(...) 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



Anijovich, 2011.p.45

Son expectativas relativas al aprendizaje, la importancia de una producción o de un proceso

RVM N° 094-2020-
MINEDU.



PROGRAMA
CURRICULAR DE
INICIAL

Describen las
características o
cualidades de la
competencia

Se relacionan con las
capacidades de la
competencia que se está
desarrollando a través de
una experiencia de
aprendizaje

¿Para qué nos sirven los criterios?

Permite valorar el avance de los niños y ofrecerles oportunidades para lograr el logro de la competencia.



Sirve para analizar e interpretar evidencias con la finalidad de identificar cuán cerca o lejos se encuentran los niños y las niñas de alcanzar el nivel de logro de la competencia.



Elimina la posibilidad de generar malas interpretaciones de la evidencias.



Favorece el desarrollo de la autonomía y autorregulación en el proceso de aprendizaje.

En el contexto de Educación a distancia, para formular los criterios realizaremos el siguiente recorrido:





Identificar el propósito de la experiencia de aprendizaje y la competencia (s)

Analicemos la "Guía docente para la programación semanal"

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.



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

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



Analizar las competencias y las capacidades



6

COMPETENCIA

Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

El estudiante usa los diversos lenguajes artísticos (artes visuales, música, danza, teatro, artes interdisciplinarias y otros) para expresar o comunicar mensajes, ideas y sentimientos. Pone en práctica habilidades imaginativas, creativas y reflexivas para generar ideas, planificar, concretar propuestas y evaluarlas de manera conjunta, para lo cual busca uso de recursos y conocimientos que ha desarrollado en su interacción con el entorno, con manifestaciones artístico-culturales diversas y con los diversos lenguajes artísticos. Experimenta, investiga y aplica los diferentes materiales, técnicas y elementos del arte con una intención específica. Así mismo, reflexiona sobre sus procesos y creaciones y los socializa con otros, con el fin de seguir desarrollando sus capacidades críticas y creativas.

Esta competencia implica la combinación de las siguientes capacidades:

- **Explora y experimenta los lenguajes del arte:** significa experimentar, investigar y desarrollar habilidades en el uso de los medios, materiales, herramientas y técnicas de los diversos lenguajes del arte.
- **Aplica procesos creativos:** supone generar ideas, investigar, tomar decisiones y poner en práctica sus conocimientos para elaborar un proyecto artístico individual o colaborativo en relación a una intención específica.
- **Evalúa y socializa sus procesos y proyectos:** significa registrar sus experiencias, comunicar sus descubrimientos y compartir sus creaciones con otros, para profundizar en ellas y reflexionar sobre sus ideas y experiencias.



Analizar los estándares y desempeños según edad

2

Creación de proyectos artísticos al **experimental 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.

DESCRIPCIÓN Y AÑOS

Cuando el niño crea proyectos desde los lenguajes artísticos y se encuentra en proceso al nivel esperado del ciclo II, realiza desempeños como los siguientes:

- **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. 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 andar la cinta en diferentes direcciones, girarla en su cabeza, sujetarla en el piso.
- **Relaciona 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.) Ejemplo: María toma crayolas y papel para dibujar un chanchito y de esta manera representar lo que más le gustó del paseo al campo.
- **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: 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.

DESCRIPCIÓN Y AÑOS

Cuando el niño crea proyectos desde los lenguajes artísticos y se encuentra en proceso al nivel esperado del ciclo II, realiza desempeños como los siguientes:

- **Explora por iniciativa propia** diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. **Descubre las efectos que se producen** al combinar un material con otro. Ejemplo: En el taller de música, uno de los niños pega un par de latas y las golpea entre sí, luego las golpea con diferentes superficies: sobre la mesa, con plumones, con rayitas, con una cuchara y descubre diversos sonidos.
- **Relaciona 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, le dice a sus amigos: "Me gusta ir al campo, lo que hacemos es ir de semana, uno de ellos, Sebastián nos trae, y cantamos y hacemos un baile... así. Explora [se comienza al oír el sonido de música y luego con el tambor]". "No, 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: María está construyendo una casita con material reciclable y comienza a sus compañeros lo que está y cómo lo hizo: "Miren, con los cajas de medicine, he construido mi casita y con la Lupa de Rodolfo, hice la puerta, porque era más bonita".

DESCRIPCIÓN Y AÑOS

Cuando el niño crea proyectos desde los lenguajes artísticos y llega al nivel esperado del ciclo II, realiza desempeños como los siguientes:

- **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 teatro los niños hacen teatro de títeres y los niños describen representando al cuento, haciendo experimentos con movimientos agiles y grandes para hacer de grito, y también otros gestos para hacer de grito. Hacen un teatro para hacer un diálogo.
- **Relaciona ideas** acerca de sus vivencias personales y del entorno 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: Al final de un proyecto artístico, los niños realizan un comentario acerca de lo que hicieron, después de comentar, un niño, o un niño que estaba de los otros había construido un puente y que había estado de fiesta en su comunidad.
- **Muestra y comenta** a sus compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado. **Al señalar de la experiencia, o de su experiencia y del entorno de otros.** Ejemplo: Después de observar videos de canciones cantadas por artistas de su comunidad, los niños realizan un comentario para los niños con música y lenguaje. La canción es la canción y a los compañeros como lo hizo, los otros que lo que más le gustó del todo fue poder cantar con música. Además dice que le gusta el color rojo que está haciendo porque es muy grande y tiene muchos colores.



Formular los criterios tomando en cuenta los estándares de aprendizaje y/o desempeños



Ejemplo:

Explora y comenta sobre los materiales que ha seleccionado mencionando qué materiales le servirán para transformar lo que tiene en algo nuevo (juguete u otro material que elaborará) y **comparte espontáneamente** su creación.



Determinar las evidencias



¿Cómo analizar las evidencias en el nivel inicial?



¿Qué es una evidencia?



PERÚ

Ministerio
de Educación

Según la RAE, una **evidencia** es...

**Certeza clara y manifiesta
de la que no se puede
dudar**

**Prueba determinante en
un proceso**



¿Qué es un criterio de Evaluación?

Son las producciones o trabajos de los niños y las niñas, a través de las cuales podemos observar o interpretar lo que es capaz de saber hacer el niño o la niña respecto de sus competencias

Programa Curricular de Inicial

Producciones y/o actuaciones realizadas por los estudiantes en situaciones definidas y como parte integral de su proceso de aprendizaje mediante las cuales se puede interpretar e identificar lo que han aprendido y el nivel de logro de la competencia que han alcanzado con relación a los propósitos de aprendizaje establecidos, y cómo lo han aprendido

RVM 094-2020

GUÍA DOCENTE PARA LA PROGRAMACIÓN SEMANAL



Medio: TV
Fecha: Del lunes 1 de junio al viernes 5 de junio de 2020
Días: 1 (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 entorno, para desarrollar el pensamiento y las capacidades comunicativas.

Sesiones

1	Tra, lee, creas y dibujas	Lunes 1 de junio
2	Creando papeles 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

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

Valoración	Sustentabilidad planetaria y equidad intergeneracional
Actitudinal	Desarrolla una actitud crítica al consumo y la actitud de incluir a las generaciones presentes y futuras, así como con la naturaleza, asumiendo el cuidado del planeta.
Por ejemplo	Las actividades multimediosas aprovechables que se generan en el día a día para transformarlo en objetos de juego y creaciones gráficas.



Programa TV: Comunicación – II – Semana 9





PERÚ

Ministerio
de Educación

¿Para qué sirven las evidencias?

Para retroalimentar nuestro trabajo como docentes y mejorar nuestra práctica pedagógica, permitiendo corregir o ajustar la enseñanza misma.

Para realizar una retroalimentación efectiva al estudiante comparando el estado actual de su desempeño con el nivel esperado de la competencia al final del ciclo y establecer la distancia existente (valoración del desempeño).

“Para emitir la conclusión descriptiva sobre el desempeño complejo demostrado por el estudiante respecto a una competencia en un periodo de aprendizaje”



PERU

Ministerio
de Educación

¿Qué me permite recoger la evidencia?

Contrastar los aprendizajes que demuestra el niño con los criterios establecidos; los cuales permiten identificar el nivel de progreso del aprendizaje con relación a la competencia.