



## DIRECCION DE EDUCACIÓN INICIAL 2019

Secretaría Técnica

### GLOSARIO PEDAGÓGICO DIDÁCTICO.

#### GESTIÓN:

Es la previsión de acciones que permiten que una institución cumpla con los objetivos que se propone. La gestión integral abarca las acciones administrativas, financieras, pedagógicas teniendo en cuenta las múltiples relaciones que se establecen en una institución.

La gestión (o gerenciamiento) se vincula con "gobierno", "dirección hacia" es decir resguardar y poner en práctica los mecanismos necesarios para lograr los objetivos planteados.

#### PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL:

Práctica institucional que le permite a cada escuela resignificar los fines educativos definidos a nivel nacional y jurisdiccional para realizarlos de acuerdo con sus características, según la imagen-objetivo que se ha propuesto. Incluye los compromisos de acción, la forma de realizarlos y de evaluarlos elaborados colectivamente a partir del análisis de los problemas centrales que existen en la institución para cumplir su función con mayor calidad. Es la oferta socio educativa de esa institución a la comunidad a la que pertenece. Elaborada a partir de normativas vigentes.

#### VISIÓN:

Es la imagen de la institución proyectada hacia el futuro, como meta a alcanzar. Es una fuerza motivadora de la acción capaz de cohesionar a un grupo. Es la ESCUELA DESEADA.

#### IDENTIDAD:

Es una noción colectiva de ¿qué es la escuela hoy? Son los consensos acerca de las cualidades actuales de la escuela y las características que la hacen especial y diferente de otras escuelas. Es la Identidad Institucional.

#### INTEGRALIDAD:

Concepto que destaca el valor formativo de la experiencia escolar, la importancia de la organización y la gestión de la institución como contenido pedagógico y sus respectivos saberes.

#### PARTICIPACIÓN:

Proceso por el cual cada uno de los miembros de la comunidad educativa opina, ejecuta, decide y evalúa sobre la gestión educativa.

#### CONSTRUCCIÓN INTERSUBJETIVA:

Explicaciones compartidas acerca de los fenómenos institucionales construidas colectivamente. (Clima institucional, vínculos, entre otros).

#### CONSENSO REAL:

**Acuerdos** mínimos establecidos en el equipo de trabajo. No significa "pensar todos lo mismo". "Acuerdos Institucionales".



**FORTALEZA:**

Capacidades y recursos variados de los que dispone y controla un actor o institución para el éxito de su proyecto.

**OPORTUNIDAD:**

Posibilidades que ofrece el entorno y que pueden ser aprovechables para la realización exitosa de su estrategia o proyecto.

**DEBILIDAD:**

Recursos de los que carece un actor o institución para planificar o llevar a la práctica con éxito una estrategia o un proyecto.

**AMENAZA:**

Restricciones que presenta el entorno sobre las que se tiene poco o ningún control.

**CRITERIOS DE ÉXITO:**

Indicadores de logros definidos previamente. Explicitan cuáles son los elementos que permiten apreciar si los objetivos fijados se han alcanzado y en qué medida.

**PROBLEMA:**

Debilidad de la institución, de los actores, del contexto operativizada; es decir convertida en "objeto" posible de ser analizado.

**PROYECTO ESPECÍFICO:**

Conjunto de actividades interrelacionadas que se realizan para alcanzar un objetivo - resolver un problema - en un tiempo determinado.

**ACTIVIDADES:**

Conjunto de acciones que permiten concretar logros.

**ACCIONES:**

Cada uno de los segmentos a lograr para concretar una actividad.

**COMPROMISO DE ACCIÓN:**

Declaración obligante que formula un actor orientada a la realización de acciones conjuntas con otros actores, con el fin de alcanzar un propósito común.

**CAUSAS CRÍTICAS:**

Son las causas que se consideran sustanciales para resolver un problema institucional analizado. Su detección determina espacios relevantes para la acción.

**ESPACIOS RELEVANTES PARA LA ACCIÓN:**

Son aquellos espacios institucionales desde donde pueden generarse procesos y acciones transformadores. Pueden originarse en fortalezas presentes o determinarse a partir de las causas críticas de un problema. Organización, re-ambientación y tiempo considerando los Formatos de Juego.



#### FUNDAMENTACION:

Circunscribir el QUÉ enseñar, con su fundamento pedagógico y bibliográfico para dar respuesta a la problemática planteada.

#### PLANIFICACIÓN:

Cálculo permanente, sistemático y formalizado mediante el cual se vincula la apreciación que se tiene sobre una situación, con las acciones que requiere realizar para alcanzar sus objetivos. Proyectos por formatos de Juego: Tradicional, de Construcción y Dramático. La transversalización de la alfabetización Inicial y capacidades Socio-Afectivas y Espirituales; en función al Enfoque de Desarrollo de Capacidades.

#### RECURSOS MATERIALES:

Definir todos los materiales y los medios tecnológicos que se necesitaran para el desarrollo del proyecto. (Pizarra magnética, proyector, insumos de librería, entre otros).

#### RECURSOS HUMANOS:

Especificar el número de personas que se necesitaran para poder llevar adelante lo planificado o bien la tarea que cada uno deberá cumplir. (Familias, expertos, entre otros).

#### RECURSOS FUNCIONALES:

Definir el tiempo y espacio (plaza, SUM, cantidad de días, otros).

#### EVALUACIÓN:

Proceso colectivo continuo que consiste en verificar el cumplimiento de los objetivos fijados, de acuerdo a los criterios y parámetros establecidos con anterioridad. En función a las Líneas de Política Educativa Provincial para el Enfoque de Desarrollo de Capacidades y Escolarización Plena.

#### INDICADOR:

Parámetro que permite medir una característica determinada.

#### INDICADORES DE PROGRESIÓN DE LOS APRENDIZAJES (IPA):

Instrumento-to que exprese, de manera sintética y clara, qué aprendizajes es dable esperar que hayan construido los niños, niñas y adolescentes al finalizar distintos momentos de su escolaridad, en referencia con los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP) en tanto norma curricular vigente en el orden nacional.

#### ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS:

Hace referencia al conjunto de acciones que el docente lleva a cabo, de manera planificada, para lograr la consecución de objetivos generales y específicos, con clara y explícita intencionalidad pedagógica. Ésta contiene a las estrategias de enseñanza y aprendizaje.

#### ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA:

Es el conjunto de acciones y procedimientos, mediante el empleo de métodos, técnicas, medios y recursos que el docente emplea para planificar, aplicar y evaluar de forma intencional, con el propósito de lograr eficazmente el proceso educativo en una situación de enseñanza-aprendizaje específica, según sea el modelo pedagógico. Ley Provincial 1613/14, Resolución 314/12, Resolución N° 0536/19 MCE.



#### ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:

Son un conjunto de actividades, tácticas y fuentes que se emplea de manera consciente para alcanzar objetivos concretos. Procesos que el alumno pone en juego a la hora de resolver determinada situación o de aprender determinado concepto, principio, hecho o procedimiento. Toda estrategia de aprendizaje debe ser coherente, pertinente y secuenciado, respondiendo a las estrategias de enseñanza, considerando en primer lugar la concepción pedagógica que comporta la institución educativa y en segundo lugar, con los componentes de la planificación curricular, a los objetivos de aprendizaje y a la selección pertinente y secuenciada de contenidos. Anexo Disposición 013/19

#### FUENTES PEDAGÓGICA:

Son las que nos proporciona el "cómo enseñar", esta fuente tiene en cuenta la fundamentación teórica y también la experiencia educativa.

Ejemplos:

Según la pedagoga Patricia Sarlé:

"...**Las disciplinas científicas se constituyen en fuente** para la definición de contenidos a enseñar. Se remite a los mismos, en tanto herramienta o instrumento para que los niños comiencen a conocer y comprender la realidad social-cultural, natural. Así, aparecen nuevas propuestas de trabajo en la sala, vinculadas con la enseñanza del sistema de numeración, la indagación del ambiente natural y social, la alfabetización inicial, etc".

"...Como el juego se basa en la experiencia, las propuestas lúdicas se plantean a partir del tratamiento de distintos contenidos (del mundo social y natural, de la literatura, del arte) y del trabajo a partir de distintas **fuentes** de información (diversos tipos de texto, imágenes, música, otros). Es por eso que, aunque el eje de los Proyectos de cada uno de los Cuadernos es el juego, algunas de las actividades que se presentan no son lúdicas y se alternan con las lúdicas. La intención es ofrecer ejemplos concretos para amalgamar los tipos de juego con el desarrollo de contenidos curriculares".

"...El arte, el cine, las imágenes y, fundamentalmente, la literatura, se constituyen en **fuentes** inagotable de experiencias".

"...No se pretende que los niños se apropien de un período histórico o de una forma de gobierno para relacionarlo, recrearlo con el mundo de la fantasía a partir de determinados datos de la realidad. El trabajo con la fuente que diseña y desarrolla el maestro con los niños, hace visible una faceta de un contexto histórico-social que puede activar situaciones de aprendizaje que resulten significativas para los niños. El niño puede desplegar una motivación intrínseca, una intención y una voluntad lúdica, en la medida en que propiciemos desde variados ángulos el contacto directo, con experiencias concretas, basados en **fuentes** diversas".



“...un recorrido posible puede ser el siguiente: partimos de un cuento como **fuentes** de información, elegimos un fragmento para luego dramatizarlo (juego dramático teatral), buscamos información sobre los diversos personajes, armamos una cartelera, confeccionamos títeres, dramatizamos con títeres, escuchamos otro cuento, elegimos los personajes y armamos muñequitos para jugar en un escenario (castillo, bosque encantado, etc.), escuchamos algunas canciones y melodías que “ambienten” el tema, transformamos la sala en un castillo, jugamos a ser príncipes y princesas, charlamos sobre la vida en palacio, volvemos a jugar enriqueciendo los escenarios, buscamos más información, volvemos a jugar”.



Material bibliográfico consultado:

Normativas:

Ley Provincial N°1613/14.

NAP, CFCyE Resolución 214/04.

Plan Estratégico Nacional Argentina Enseña y Aprende.” Resolución CFE 285/16.

Resolución N° 314/12 “Líneas de Política Educativa Provincial para el Enfoque de Desarrollo de Capacidades y Escolarización Plena”.

Resolución N° 0536/18 MCE “Líneas de Política Educativa Provincial para el Enfoque de Desarrollo de Capacidades Socio-Afectivas y Espirituales en el Sistema Educativo de Formosa”.

Resolución N°5200/2010. Marco de Orientaciones para la Inclusión de los Alumnos y Alumnas con Discapacidad (Temporarias o Permanentes) en el Sistema Educativo Provincial, a implementarse en instituciones educativas de todos los niveles y modalidades, en todo el ámbito Provincial.

Resolución 2366/2012 MCE “Sistema de articulación institucional para las Unidades Educativas de los distintos niveles que coexisten en un mismo paraje o colonia”.

Resolución 174/12 CFE Pautas Federales para el Mejoramiento de la Enseñanza y Aprendizaje y las Trayectorias escolares, en el Nivel Inicial, Nivel Primario, Modalidades y su regulación.

Resolución CFE N° 343/18 Anexo NAP. Núcleos de Aprendizajes Prioritarios para Educación Digital, Programación y Robótica.

Y otras Resoluciones que figuran en el Calendario Escolar vigente N° 7747/18 MCE

Ministerio de Cultura y Educación. Secretaría de Programación y Evaluación Educativa. Subsecretaría de Programación Educativa. Dirección Nacional de Formación, Perfeccionamiento y Actualización Docente. Programa Nacional de Capacitación en Organización y Gestión para Equipos de Conducción.

Secretaría de Innovación y Calidad Educativa. Secundaria Federal 2030 MEN.

Enseñar a aprender. Construir un espacio colectivo de enseñanza-aprendizaje. Cecilia Bixio. Homo Sapiens Ediciones 1999.

Serie El juego en el Nivel Inicial. Patricia Sarlé. Unicef-OEI-2010