

REPÚBLICA DE PANAMÁ

DIRECCIÓN NACIONAL DE CURRÍCULO Y
TECNOLOGÍA EDUCATIVA

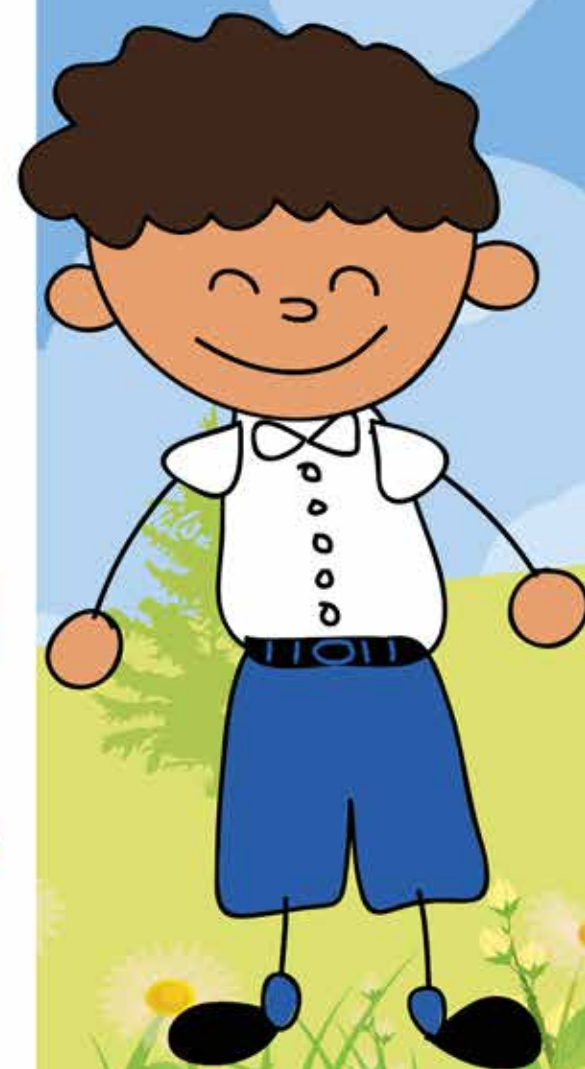
EDUCACIÓN INICIAL

PROGRAMA DE ESTUDIO DE

PREESCOLAR

*Cuatro y cinco
años*

FASE DE VALIDACIÓN 2026



REPÚBLICA DE PANAMÁ

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

DIRECCIÓN NACIONAL DE CURRÍCULO Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA

EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL

**PROGRAMA DE ESTUDIO
INICIAL 4 Y 5 AÑOS**

ACTUALIZACIÓN 2026

FASE DE VALIDACIÓN

AUTORIDADES DEL MINISTERIO DE EDUCACIÓN

S. E. Lucy Molinar

Ministra de Educación

S. E. Agnes De León de Cotes

Viceministra Académica de Educación

S. E. Roberto Sevillano

Viceministro Administrativo de Educación

Mgtr. Edwin Gordón

Director General

Dra. Isis Xiomara Núñez

Directora Nacional de Currículo y Tecnología Educativa

Zoraida Yánguez

Directora Nacional de Educación Inicial

MENSAJE DE LA MINISTRA DE EDUCACIÓN

Panamá está ante una transformación global sin precedentes y nuestra educación debe estar a la vanguardia. Por este motivo, nos complace presentarles el resultado de un riguroso proceso de Rediseño curricular.

Este no es un simple ajuste de contenidos; es una redefinición estratégica y profunda de nuestra visión formativa. Nuestro objetivo primordial es claro: asegurar que cada estudiante panameño egrese con las competencias más relevantes y actualizadas para triunfar en el siglo XXI. Hemos realizado una actualización integral que abarca todos los niveles: desde la educación inicial hasta la media, tanto académica como profesional y técnica; con un perfil de egreso ambicioso, pero alcanzable.

El nuevo currículo está diseñado para que cada asignatura, proyectos e interacción interdisciplinaria se convierta en una experiencia de aprendizaje significativa. Ya no se trata solo de dar clases, sino de formar a las próximas generaciones de líderes y ciudadanos que puedan asumir los retos de una sociedad en constante cambio.

Esta estructura académica está cuidadosamente alineada con las exigencias nacionales e internacionales, e integra ejes fundamentales para el futuro: inteligencia artificial y tecnología, inteligencia socioemocional para el bienestar integral, estrategias pedagógicas coherentes con el contexto real, técnicas e instrumentos de evaluación auténtica que miden la capacidad de actuación y una serie de temas transversales que fortalecen la calidad de los aprendizajes.

Esta es nuestra promesa: transformar el conocimiento en capacidad real de actuación. Queremos que nuestros niños y jóvenes no solo cumplan con ir a la escuela, sino que quieran aprender para la vida.

Deseo expresar mi sincero agradecimiento a los equipos y profesionales que hicieron posible este proceso de actualización curricular. Un reconocimiento especial al Equipo Nacional de Innovación y Actualización Curricular (ENIAC), así como a los docentes y especialistas que participaron en los seis talleres cruciales de ajuste a los programas de estudio de la educación básica general y media académica; al equipo encargado de la validación de los productos, a los editores, diseñadores gráficos, correctores de estilo y al Equipo Nacional de Capacitación Docente (ENCAD), cuya labor fue fundamental al ejecutar el plan de formación y fortalecer las capacidades de maestros y profesores para la exitosa implementación del Rediseño curricular.

Comunidad educativa: ustedes son los agentes de cambio esenciales que nuestra sociedad necesita. Les invito a comprometerse plenamente con este viaje transformador; con su pasión y dedicación, juntos, haremos de Panamá un referente educativo confiable, dinámico y de calidad.

Lucy Melinar

Ministra de Educación

EQUIPO TÉCNICO NACIONAL

Dirección Nacional de Currículo y Tecnología Educativa

Dra. Isis Xiomara Núñez

Coordinación académica

EQUIPO TÉCNICO

Aleika López

Ana Belkis Antinori

Ana Rosa Truque

Boric Cedeño

Clemente Vergara Rodríguez

Elga Navarro

Javier Jaén

EQUIPO EDITORIAL

Clariluz Barría-Coclé

Roxana Del Rosario-Coclé

Nidia Rojas-Chiriquí

Aurora Martínez-Comarca Ngäbe Buglé

Leibniz Mojica-Veraguas

Cecilia Frías-Herrera

Milena Julio-Los Santos

Luris Rodríguez-Panamá Centro

Iroslava Flores-Panamá Centro

Damaris Alvarado-Panamá Centro

Yasmileth Caballero-Panamá Centro

Elsy Barnett-Panamá Centro

Mitzel López-Panamá Oeste

Yaneth Pinto-DNEI

Mariela Ortega-Panamá Norte

Eilyn Fong-San Miguelito

Sheyla Farrugia-San Miguelito

Carmen Jiménez-DNEI

Rosmary Saldaña-Educación Física

Rita Ibarra-Educación Física

Oris Escudero-Educación Física

Aníbal Alabarca-Educación Física

Miguel Sánchez-Educación Física

Ricardo Melo-Educación Física

COMISIÓN DE CALIDAD

Laura Montecer-Supervisora de Panamá Oeste

Ulina Mapp-ISAE Universidad

Luric Camaño-Los Santos

PORTADA Y CONTRAPORTADA

Aracelly Agudo

CORRECCIÓN DE ESTILO

Jannett Hoo

ÍNDICE

PARTE I.	10
1.1 Fines de la educación panameña	10
PARTE II.	12
2. LA EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL	12
2.1. Conceptualización de la Educación Básica General.....	12
2.2. Objetivos de la Educación Básica General.....	12
2.3. Características de la Educación Básica General	14
2.4. Estructura de la Educación Básica General	14
Parte III.	17
3. FUNDAMENTOS DE LA EDUCACIÓN	17
3.1. Fundamento psicopedagógico	17
3.2. Fundamento psicológico	19
3.3. Fundamento socio antropológico	20
3.4. Fundamento socioeconómico	20
PARTE IV.	21
4. EL ENFOQUE DE FORMACIÓN POR COMPETENCIAS.....	21
4.1. El modelo educativo	21
4.2. El enfoque por competencias.....	21
4.3. La Educación para el Desarrollo Sostenible (EDS)	22
PARTE V.	23

5. PERFIL DE EGRESO DE LA EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL	23
5.1. Perfil ciudadano:	23
5.2. Competencias para la educación básica general	25
5.3. Las habilidades del siglo XXI: ¿cómo ponerlas en práctica en el aula?	34
PARTE VI.	36
6. EL PLAN DE ESTUDIO DE LA EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL	36
6.1. Estructura curricular del plan de estudio correspondiente a la etapa preescolar (4 y 5 años)	37
6.2. Estructura del plan de estudio a partir del primer grado	38
6.3. Los espacios curriculares abiertos.....	39
6.4. Tecnologías.....	41
6.5. El plan de estudio para la Educación Básica General	42
PARTE VII.	43
7. FUNCIÓN DEL DOCENTE.....	43
7.1 . La competencia pedagógica	43
7.2. El perfil y el rol del docente.....	44
PARTE VIII.	46
8. ENFOQUE EVALUATIVO.....	46
8.1. La evaluación de los aprendizajes	46
8.2. ¿Para qué evalúa el docente?	46
8.3. ¿Qué evaluar?.....	46
8.4. ¿Cómo evaluar?.....	47
8.5. Criterios para la construcción de procedimientos evaluativos	49
8.6. La evaluación auténtica y su importancia	49
PARTE IX.	52

9. RECOMENDACIONES GENERALES PARA EL USO DE LOS PROGRAMAS DE ESTUDIO.....	52
PARTE X.	52
10. LOS PROYECTOS INTERDISCIPLINARIOS	52
PARTE XI.	53
11. ESTRUCTURA DEL PROGRAMA DE ESTUDIO	53
ANEXOS	171

PARTE I.

1. BASES FUNDAMENTALES DE LA EDUCACIÓN PANAMEÑA

La Constitución Política de la República de Panamá, en su Capítulo 5.º, dedicado a la Educación, sienta las bases imprescindibles para cualquier proceso de modernización educativa. Los artículos 91, 92, 93 y 96 son cruciales en este sentido. De acuerdo con este fundamento legal, la educación se entiende como un derecho y una obligación individual, y como la vía principal para asegurar el desarrollo integral de la persona y su bienestar social. Esta visión se materializa en los fines explícitos de la educación panameña determinados por la legislación vigente.

1.1 Fines de la educación panameña

De acuerdo con la Ley Orgánica de Educación (Ley 47 de 1946), con las adiciones y las modificaciones introducidas por la Ley 34 de 1995, la educación panameña tiende al logro de los siguientes fines:

1. Contribuir al desarrollo integral del individuo con énfasis en la capacidad crítica, reflexiva y creadora, para tomar decisiones con una clara concepción filosófica y científica del mundo y de la sociedad, con elevado sentido de solidaridad humana.
2. Coadyuvar en el fortalecimiento de la conciencia nacional, la soberanía, el conocimiento y la valoración de la historia patria, el fortalecimiento de la nación panameña, la independencia nacional y la autodeterminación de los pueblos.
3. Infundir el conocimiento y la práctica de la democracia como forma de vida y de gobierno.
4. Favorecer el desarrollo de actitudes en defensa de las normas de justicia e igualdad de los individuos mediante el conocimiento y el respeto de los derechos humanos.
5. Fomentar el desarrollo, el conocimiento, las habilidades, las actitudes y los hábitos para la investigación y la innovación científica y tecnológica, como base para el progreso de la sociedad y el mejoramiento de la calidad de vida.

6. Impulsar, fortalecer y conservar el folclore y las expresiones artísticas de toda la población, de los grupos étnicos del país y de la cultura regional y universal.
7. Fortalecer y desarrollar la salud física y mental del panameño por medio del deporte y actividades recreativas de vida sana, como medios para combatir el vicio y otras prácticas nocivas.
8. Incentivar la conciencia para la conservación de la salud individual y colectiva.
9. Fomentar el hábito del ahorro, así como el desarrollo del cooperativismo y la solidaridad.
10. Fomentar los conocimientos en materia ambiental con una clara conciencia y actitudes conservacionistas del ambiente y los recursos naturales de la Nación y del mundo.
11. Fortalecer los valores de la familia panameña como base fundamental para el desarrollo de la sociedad.
12. Garantizar la formación del ser humano para el trabajo productivo digno, en beneficio individual y social.
13. Cultivar sentimientos y actitudes de apreciación estética en relación con todas las expresiones de la cultura.
14. Contribuir a la formación, la capacitación y el perfeccionamiento de la persona como recurso humano, con la perspectiva de la educación permanente, para que participe eficazmente en el desarrollo social, económico, político y cultural de la Nación, y reconozca y analice críticamente los cambios y las tendencias del mundo actual.
15. Garantizar el desarrollo de una conciencia social en favor de la paz, la tolerancia y la concertación como medios de entendimiento entre los seres humanos, los pueblos y las naciones.
16. Reafirmar los valores éticos, morales y religiosos en el marco del respeto y la tolerancia entre los seres humanos.
17. Consolidar la formación cívica para el ejercicio responsable de los derechos y los deberes ciudadanos, fundamentada en el conocimiento de la historia, los problemas de la Patria y los más elevados valores nacionales y mundiales.

PARTE II.

2. LA EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL

Una de las innovaciones de la Ley 34 de 1995 es la introducción de la Educación Básica General en la estructura del sistema educativo. Este tramo de la educación abarca de los cuatro (4) a los quince (15) años y amplía la escolaridad y la obligatoriedad a once años, al tiempo que garantiza su gratuidad.

2.1. Conceptualización de la Educación Básica General

La Educación Básica General se concibe como una estructura pedagógica única destinada a formar sujetos capaces de la comprensión profunda de sí mismos y de los otros miembros de la sociedad. Esto se logra mediante la clara afirmación de su autoestima y el desarrollo de la capacidad de interrelación con el entorno social, cultural y natural. Adicionalmente, busca dotarlos del adecuado conocimiento de los medios e instrumentos para establecer dichas relaciones, todo enmarcado en sólidos principios éticos y morales que sustentan la educación permanente.

2.2. Objetivos de la Educación Básica General

La Educación Básica General proporciona los conocimientos para la formación integral (aprender a ser, aprender a hacer, aprender a aprender y aprender a convivir). También, garantiza la continuidad de estudios en el segundo nivel de enseñanza y la incorporación digna a los procesos de desarrollo del país, dentro de los términos aceptables de productividad y competitividad. Las acciones de este nivel se concretizan con el logro de los siguientes objetivos:

1. Favorecer que la niñez de edad escolar alcance, de acuerdo con sus potencialidades, el pleno desarrollo de sus capacidades, habilidades y destrezas. De igual forma, que contribuya activamente a la defensa, la conservación y la mejora del ambiente como elemento determinante de la calidad de vida.

2. Garantizar que la población estudiantil alcance el dominio de los sistemas esenciales de comunicación oral y escrita y de lenguajes simbólicos y gestuales; asimismo, que sean capaces de aplicar el razonamiento lógico-matemático en la identificación, la formulación y la solución de problemas relacionados con la vida cotidiana y que adquieran las habilidades necesarias para aprender por sí mismos.
3. Promover la autoformación de la personalidad del estudiante haciendo énfasis en el equilibrio de la vida emocional y volitiva, en la conciencia moral y social, en la acción cooperativa, en la iniciativa creadora, en el trato social, en la empatía, en la participación, en la solución de los problemas y en las responsabilidades del proceso dinámico de la sociedad.
4. Internalizar y desarrollar conductas, valores, principios y conocimientos científicos, tecnológicos y humanísticos que le faciliten la comprensión de las relaciones con el entorno y la necesidad vital de preservar su salud y la de otros miembros de la comunidad; el uso racional de los recursos tecnológicos y del medio ambiente apropiados para la satisfacción de sus necesidades y el mejoramiento de su calidad de vida.
5. Garantizar que el estudiantado se forme en el pensamiento crítico y reflexivo, que desarrolle su creatividad e imaginación; que posea y fortalezca otros procesos básicos y complejos del pensamiento como la habilidad para observar, analizar, sintetizar, comparar, inferir, investigar, elaborar conclusiones, tomar decisiones y resolver problemas.
6. Propiciar que toda la población estudiantil internalice los valores, las costumbres, las tradiciones, las creencias y las actitudes esenciales del ser panameño, asentados en el conocimiento de la historia patria y de nuestra cultura nacional, respetando y valorando la diversidad cultural.
7. Promover que el alumnado reconozca y valore la familia como unidad básica de la sociedad, el respeto a su condición de ser humano y a la de los demás, el derecho a la vida y la necesidad de desarrollar, fortalecer y preservar una cultura de paz.

2.3. Características de la Educación Básica General

► La Educación Básica General es democrática:

Es un sistema gratuito y de acceso abierto para niños, niñas y jóvenes, bajo un criterio de equidad, cobertura y mejora de la calidad de la educación en los sectores más desfavorecidos de la población. Es la estructura pedagógica esencial que provee las herramientas y conocimientos fundamentales para la vida, la ciudadanía, el desarrollo personal y profesional futuro.

► La Educación Básica General es científica:

La educación básica general contempla el método científico en todo su proceso: fomenta la curiosidad, la observación, la exploración, el escepticismo, la resolución de problemas y la búsqueda de la evidencia, para formar ciudadanos capaces de entender el mundo por medio de un pensamiento crítico y la aplicación de saberes.

El enfoque socio formativo de la educación básica general, permite la aplicación de los siguientes principios básicos:

- ❖ Estimula los aprendizajes significativos sustentados en la consideración de los aprendizajes previos de los estudiantes.
- ❖ Propicia la construcción o la reconstrucción del conocimiento por parte del sujeto que aprende.
- ❖ Asume que el aprendizaje es continuo y progresivo, y está en constante evolución.

2.4. Estructura de la Educación Básica General

La Ley 34 del 6 de julio de 1995, que modifica la Ley 47, Ley Orgánica de Educación, adopta una nueva estructura académica, la Educación Básica General, que transforma el sistema educativo. La Educación Básica General amplía la obligatoriedad a once grados y además establece su gratuidad. Asimismo, debe garantizar que los estudiantes culminen esta etapa con dominio de saberes básicos que permitan el desarrollo de los aprendizajes significativos con una gran dosis de creatividad, sentido crítico y reflexivo y pensamiento lógico. Esto implica garantizar el aprender a ser, el aprender a aprender, el aprender a hacer y el aprender a convivir. La Educación Básica General incluye dentro de su estructura **tres (3) áreas de formación Humanística, Científica y Tecnológica**, de acuerdo con lo establecido en la ley mencionada, las siguientes etapas:

- a. **Educación preescolar** para menores de cuatro y cinco años, con una duración de dos años.
- b. **Educación primaria**, con una duración de seis años.
- c. **Educación premedia**, con una duración de tres años.

Estas etapas deben visualizarse con carácter de integralidad, lo que permite aplicar los principios curriculares de continuidad, secuencia e integración.

2.4.1. La educación preescolar

Esta etapa de formación favorece el desarrollo integral de los niños y niñas de cuatro y cinco años y permite fortalecer las dimensiones: afectiva y socioemocional, los procesos comunicativos, la cognoscitiva y la psicomotricidad. Para ello, se aplican estrategias y estilos pedagógicos acordes con el desarrollo psicoevolutivo de esta edad, partiendo de sus potencialidades naturales en la adquisición del lenguaje, el desarrollo motor, la expresión libre de su personalidad y la socialización. Asimismo, se promueve el desarrollo de habilidades básicas para la lectoescritura y el pensamiento lógico-matemático, en un ambiente que respeta su ritmo de aprendizaje y estimula su curiosidad.

En el subsistema no regular, la educación preescolar consta de las siguientes fases.

2.4.1.1. Parvularia 1

Comprende a los lactantes desde su nacimiento hasta los dos años de edad.

2.4.1.2. Parvularia 2

Comprende a los maternas, cuyas edades fluctúan entre los dos y los cuatro años.

2.4.1.3. Parvularia 3

Comprende a preescolares de cuatro a cinco años, quienes se incluyen como parte del primer nivel de enseñanza, pero bajo la responsabilidad técnica y administrativa de la Dirección Nacional de Educación Inicial, la cual coordinará con la Dirección Nacional de Educación Básica General.

2.4.2. Educación primaria

La etapa de la educación primaria comprende las edades entre seis (6) y once (11) años. Permite la continuidad, el afianzamiento y el desarrollo de las áreas cognoscitivas, psicomotoras y socioemocionales, la profundización en la formación de la personalidad, al fortalecer e incrementar las experiencias psicosociales. De este modo, se promueve el eficaz desenvolvimiento de los estudiantes en su vida y el desarrollo de las competencias, a fin de que continúen sus estudios creativamente.

2.4.3. Educación premedia

Esta es la etapa final de la Educación Básica General. Tiene una duración de tres (3) años y se desarrolla en estudiantes entre las edades de doce (12) y quince (15) años. Corresponde al periodo crítico o de trascendencia en el desarrollo del sujeto; en quien se opera una transformación biológica y aparecen los rasgos adultos, así como el impulso de la autoconciencia, la interacción social con sus coetáneos y las relaciones con los adultos. Corresponde generalmente al inicio de la primera etapa de la adolescencia, con una dinámica e intensa actividad social. Por ello, deberá valorarse la permeabilidad de los estudiantes de asimilar modelos y valores al construir relaciones con sus compañeros, con sus padres y consigo mismos, así como el fortalecimiento de los intentos por realizar sus planes.

Esta etapa de formación permite la exploración por parte del estudiante, para vincular los aprendizajes adquiridos y que estos determinen la toma de decisiones para su continuidad de estudios en la educación media.



Parte III.

3. FUNDAMENTOS DE LA EDUCACIÓN

3.1. Fundamento psicopedagógico

La misión del Ministerio de Educación es formar una ciudadanía íntegra, crítica, creativa y comprometida con su sociedad, que esté capacitada para generar conocimientos, habilidades y soluciones a los desafíos que enfrenta nuestra sociedad y que contribuyan con el bienestar y la calidad de vida de la ciudadanía panameña. Para lograr esta misión, se debe partir de una educación integral que promueva valores fundamentales como la responsabilidad social, la ética, el respeto, la solidaridad y la tolerancia.

3.1.1. El modelo educativo y los paradigmas del aprendizaje

El modelo educativo es definido por la institución educativa según tendencias, enfoques y marco teórico y práctico que sintetiza teorías pedagógicas para estructurar un sistema educativo.

El subsistema regular del modelo educativo panameño acoge el enfoque socioconstructivista basado en el enfoque por competencias, como vía principal y formal para la educación básica general, educación media y el tercer nivel superior de enseñanza, orientado a la formación integral de niños, jóvenes y adultos, mediante currículos sistemáticos.

El paradigma del aprendizaje es esencial en todas las formas posibles de construcción de conocimientos. Implica una mentalidad de educación permanente que abarca aprender a aprender, aprender a emprender, aprender a desaprender y aprender durante toda la vida. En este sentido, es importante que el paradigma del aprendizaje se adapte a las demandas de la educación del futuro y considere los cuatro pilares fundamentales: aprender a saber, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a convivir, tal como se plantea en el informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI La Educación encierra un tesoro (Informe Delors).

Este paradigma pone un gran énfasis en el aprendizaje y requiere que los educadores se formen como diseñadores de métodos y ambientes de aprendizaje. Los educadores deben estar comprometidos en la creación de ambientes

educativos innovadores que estimulen el aprendizaje activo y autónomo, donde el estudiante sea el protagonista de su propio proceso de aprendizaje.

El nuevo rol de mediador de los aprendizajes requiere de un docente que implemente una metodología integradora y motivadora de los procesos intelectuales, que haga posible en sus estudiantes el desarrollo del pensamiento crítico, reflexivo y proactivo, para llevarlos a descubrir lo que está más allá del currículo formal. El docente deja de ser el centro del proceso, pero no desaparece de este, sino que se transforma en un guía, un tutor capaz de generar en su aula un ambiente de creatividad y construcción de aprendizajes.

Por su parte, el rol del estudiante demanda un individuo dinámico, reflexivo y comprometido con la construcción de su propio aprendizaje, así como sensible a los problemas sociales del entorno, y por tanto, capaz de reconocer que su aporte es esencial para la solución de dichos problemas.

El paradigma del aprendizaje en la actualidad debe considerar las herramientas tecnológicas como una oportunidad para enriquecer el proceso de aprendizaje y expandir las posibilidades de acceso a la educación, especialmente en un mundo cada vez más digital.

3.1.2. Concepción del aprendizaje

A lo largo de la historia, se han formulado distintas teorías para responder a la pregunta sobre cómo aprende el ser humano. En la Antigüedad, Aristóteles planteó la necesidad de encontrar explicaciones desde la filosofía. Con el surgimiento de la psicología, se han propuesto explicaciones más experimentales y detalladas. En la actualidad, se reconocen al menos diez teorías que buscan explicar el aprendizaje, las cuales se pueden clasificar en dos grandes grupos:

1. Teorías conductistas y neoconductistas.
2. Teorías cognoscitivistas o cognitivistas.

Las teorías conductistas y neoconductistas se enfocan en el estudio del comportamiento humano. El conductismo clásico se centra en el estudio del comportamiento observable y medible, y sostiene que el ambiente es el principal determinante del comportamiento. Los neoconductistas, por su parte, ampliaron la perspectiva conductista para incluir procesos internos y cognitivos, y reconocen la importancia de la cognición en la conducta.

Por otro lado, las teorías cognitivistas o cognitivas parten del estudio de los procesos mentales y cognitivos involucrados en la en el comportamiento humano. En contraste con el conductismo, los cognitivistas sostienen que el ser humano es activo en la búsqueda y la construcción del conocimiento. Desde este enfoque, las personas desarrollan estructuras cognitivas o constructivas para procesar los datos del entorno y darles un significado personal, un orden propio razonable en respuesta a las condiciones del medio; es decir, reconocen la importancia de los factores ambientales y sociales en la conducta, pero hacen hincapié en la influencia de los procesos cognitivos en cómo las personas interpretan y responden a esos factores.

3.2. Fundamento psicológico

En el marco de las expectativas de cambio del país, el fundamento psicológico de la propuesta curricular se muestra en los siguientes planteamientos:

- ❖ Se centra en el estudiante como el elemento más importante; para ello se considera la forma como este aprende y se respeta su ritmo de aprendizaje
- ❖ Se enfatiza en la relevancia de satisfacer las necesidades, los intereses y las expectativas de los estudiantes, motivándolos a desarrollar destrezas, creatividad, pensamiento crítico y capacidad innovadora para enfrentar desafíos y solventar problemas con éxito.
- ❖ Se orienta al desarrollo integral del estudiante, considerando las dimensiones socioafectiva, cognoscitiva y conductual como una unidad; esto es, como tres aspectos que interactúan.
- ❖ Se pretenden estimular los conocimientos, las habilidades, las actitudes y los procedimientos necesarios para la investigación y la construcción y reconstrucción del conocimiento.
- ❖ Se presta especial atención a la capacidad de pensar autónoma y críticamente, de resolver problemas cotidianos y de adaptarse a los cambios permanentes.

3.3. Fundamento socio antropológico

Los fundamentos socio antropológicos brindan una perspectiva más profunda del contexto sociocultural en el que se desarrolla el proceso educativo, de este modo se promueven prácticas pedagógicas más inclusivas y respetuosas de la diversidad cultural y se fomenta la valoración y el respeto por la pluralidad con miras a construir una sociedad más tolerante y empática.

3.4. Fundamento socioeconómico

Panamá es un país con indicadores macroeconómicos sólidos, que facilitan el diseño y la ejecución de planes que fomenten un crecimiento sustentable. Dentro de las políticas sociales, la educación cobra un papel relevante, considerando, por un lado, que en ella se cimenta el progreso de las personas y, por otro, que es un pilar decisivo del desarrollo político y productivo.

En la actualidad, culminar la educación media significa una oportunidad para las personas de formar parte activa de la sociedad y de la economía basada en el conocimiento. Esto les permite emplear de manera creativa la tecnología en constante evolución, y hacer un uso productivo de los espacios virtuales, lo que contribuye al desarrollo político, social y cultural del país y fomenta el crecimiento económico sostenible.

PARTE IV.

4. EL ENFOQUE DE FORMACIÓN POR COMPETENCIAS

4.1. El modelo educativo

El modelo educativo está centrado en los valores, la misión y la visión institucional, y tiene como objetivo fundamental la formación integral y armónica de los estudiantes: desarrollo intelectual, humano, social y profesional. A su vez, sirve de referencia para las funciones de docencia dentro del proyecto educativo. Se trata de un modelo educativo orientado por los principios de la UNESCO en cuanto a la educación para el siglo XXI, que fomenta el aprendizaje continuo, la autonomía, el trabajo en equipo, la comunicación efectiva, la creatividad y la innovación en la generación de conocimiento y tecnología, la resolución de problemas, el espíritu emprendedor, la conciencia social y la comprensión de la diversidad cultural.

4.2. El enfoque por competencias

El enfoque por competencias se apoya en una concepción constructivista que reconoce el aprendizaje como un proceso individual de construcción, donde los nuevos conocimientos adquieren significado al conectarse con los previos y a través de la interacción social. Se trata de una formación humanista que integra los aprendizajes y los adapta a las circunstancias cada vez más complejas del mundo actual.

Una competencia se puede definir como un saber actuar en una situación; es decir, la posibilidad de movilizar un conjunto integrado de recursos (saber, saber hacer y saber ser) para resolver una situación problema en un contexto dado. En el desempeño de la tarea, el sujeto pone en juego sus recursos personales, colectivos (redes) y contextuales a fin de solucionar un problema que involucra diferentes dimensiones: cognitiva, conductual, socioemocional y valorativa.

Este enfoque implica que el docente promueva la creación de ambientes de aprendizaje y situaciones educativas apropiadas para favorecer el trabajo colaborativo, la resolución de problemas y la elaboración de proyectos educativos interdisciplinarios, entre otros.

La evaluación de las competencias de los estudiantes, por su parte, requiere una variedad de herramientas y estrategias que permitan medir los conocimientos, las habilidades y las actitudes que se espera que hayan adquirido, así como su capacidad para aplicar los en situaciones reales y para trabajar en equipo, comunicarse efectivamente y resolver problemas de manera eficiente.

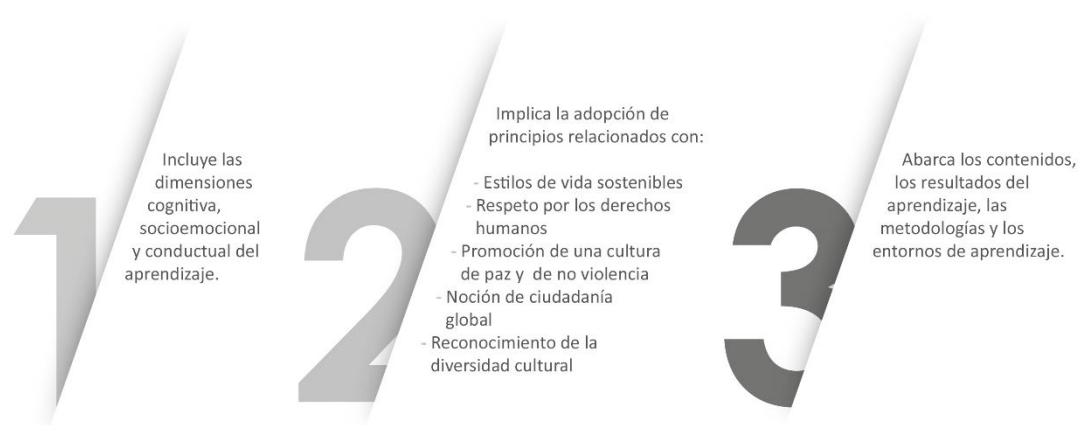
4.3. La Educación para el Desarrollo Sostenible (EDS)

Como se ha mencionado, el modelo educativo por competencias se enfoca en el desarrollo de habilidades y conocimientos prácticos, lo que es esencial para promover la Educación para el Desarrollo Sostenible. Al adoptar un enfoque de aprendizaje centrado en el estudiante, se garantiza la adquisición de las competencias necesarias para enfrentar los retos ambientales, sociales y económicos.

De acuerdo con las premisas de la Educación para el Desarrollo Sostenible, los estudiantes deben adquirir los conocimientos teóricos y prácticos para ser agentes de cambio comprometidos con la adopción de principios relacionados con estilos de vida sostenibles, respeto por los derechos humanos, equidad de género, promoción de una cultura de paz y de no violencia, noción de ciudadanía global y reconocimiento de la diversidad cultural, lo que les permitirá enfrentar los desafíos del presente y del futuro y contribuir con el desarrollo y el bienestar de nuestra nación y del mundo (UNESCO, 2017).

La EDS implica un continuo proceso de aprendizaje que es fundamental en una educación de calidad. Este enfoque integral y transformador busca mejorar las dimensiones cognitivas, sociales, emocionales y conductuales del aprendizaje, ya que abarca tanto los contenidos como los resultados del aprendizaje, así como las metodologías pedagógicas y los entornos de aprendizaje. La EDS desempeña un papel crucial en la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), puesto que su propósito esencial es la transformación de la sociedad (UNESCO, 2020, p. 8).

EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE (EDS)



PARTE V.

5. PERFIL DE EGRESO DE LA EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL

El perfil de egreso basado en competencias implica aprendizajes relevantes para la vida de los estudiantes, estos no solo se limitan a conocimientos prácticos o que tienen una función inmediata, sino que también incluyen aquellos que fomentan una cultura científica y humanista. De esta manera, se integran habilidades, actitudes y conocimientos asociados con distintas disciplinas para dar sentido y cohesión al aprendizaje.

El perfil de egreso describe las cualidades personales, éticas, académicas y profesionales que se espera que un estudiante desarrolle al finalizar la Educación Básica General; por lo tanto, representa el ideal compartido de los rasgos deseables en un ciudadano joven. Se basa en los objetivos de aprendizaje y los conocimientos establecidos en el plan de estudio y refleja lo que se espera que los estudiantes hayan aprendido y desarrollado al final de su formación y que los prepara para responder a los desafíos del mundo moderno. El perfil de egreso se compone de un conjunto de habilidades y conocimientos que los estudiantes deben adquirir durante su formación, las cuales pueden ser adaptadas por cada escuela según el modelo educativo.

Es importante destacar que la escuela, los entornos socioculturales de cada institución y las experiencias de formación de los estudiantes influyen en su desarrollo como individuos. Por lo tanto, las competencias se desarrollarán como resultado de todos estos factores.

Este perfil se alcanzará a través de los procesos y prácticas educativas relacionadas con los diferentes niveles de concreción del currículo: el diseño curricular, el modelo educativo, los planes y programas de estudio, las adaptaciones específicas de cada escuela y, finalmente, el currículo impartido en el aula. En todos estos niveles, es necesario contar con la participación y colaboración de los diversos actores involucrados en la Educación Básica General.

5.1. Perfil ciudadano:

1. Demuestra dominio del idioma oficial de manera oral y escrita.
2. Valora las lenguas indígenas y su importancia en la identidad cultural del país.
3. Utiliza al menos una lengua distinta de la materna para integrarse en un mundo globalizado.

4. Emplea con responsabilidad las principales tecnologías de la información.
5. Actúa con ética en el ejercicio de sus actividades cotidianas.
6. Demuestra liderazgo en beneficio individual y colectivo de su entorno con miras a la construcción de una sociedad más equitativa.
7. Actúa con auténtica identidad nacional y conocimiento de la realidad del país.
8. Demuestra compromiso social con la protección y cuidado del ambiente de manera sostenible.
9. Integra los elementos multiculturales, étnicos y artísticos a la vida de forma responsable.
10. Valora la importancia del respeto de los derechos humanos, la diversidad cultural y étnica y la igualdad de género.
11. Promueve la integración de personas con capacidades diferentes para el bienestar y desarrollo de la sociedad.
12. Reconoce la importancia de un estilo de vida saludable para lograr el bienestar físico, mental y emocional.
13. Demuestra dominio de sus emociones y capacidad para tomar decisiones asertivas en cualquier tipo de conflicto.
14. Trabaja en equipo para resolver problemas sociales y ambientales.
15. Demuestra compromiso con la participación activa en la construcción de una sociedad más sostenible y justa.

PERFIL CIUDADANO



5.2. Competencias para la educación básica general

El enfoque en el desarrollo de competencias busca formar personas capaces de enfrentar los retos y aprovechar las oportunidades de la época actual de manera exitosa. «El mundo es cada vez más complejo, y los días de los conocimientos empaquetados y los resultados basados en la memorización del contenido han terminado. Necesitamos estudiantes que posean competencias globales que les permitan ser creativos en la resolución de problemas, que puedan colaborar con eficacia y que busquen un liderazgo que los lleve a la acción» (Quinn et al., 2021, p.27). Desde esta perspectiva, se ha considerado pertinente ampliar las ocho competencias básicas e incluir dos nuevas competencias — emprendedurismo y competencia socioemocional — y las habilidades para el siglo XXI.

► **COMPETENCIA 1: Comunicativa**

Se relaciona con la utilización del lenguaje como instrumento para la comunicación oral y escrita; la representación, la interpretación y la comprensión de la realidad; la construcción y la comunicación del conocimiento; así como la organización y la autorrealización del pensamiento, las emociones y la conducta como aspectos necesarios para mejorar la interacción comunicativa dentro del entorno social.

Rasgos de la competencia comunicativa

1. Emplea el lenguaje verbal y no verbal para comunicar hechos, sucesos, ideas, pensamientos y sentimientos con precisión, seguridad y fluidez en situaciones del entorno de manera crítica y reflexiva.
2. Es capaz de comprender y analizar información verbal y no verbal utilizando estrategias comunicativas para la lectura y la escucha en distintos contextos situaciones.
3. Elabora mensajes coherentes y significativos que reflejen una comprensión profunda y organizada de la realidad.
4. Utiliza el lenguaje de manera artística para expresar su visión personal y su manera particular de comprender el mundo.
5. Demuestra habilidad para tomar decisiones a partir del análisis y la síntesis de información verbal y no verbal procedente de diversos géneros discursivos.
6. Utiliza correctamente las normas gramaticales y de comunicación en la producción de textos coherentes y cohesionados de diferentes géneros discursivos y en distintos formatos.
7. Muestra comprensión y respeto por la diversidad lingüística y cultural en los contextos en los que se comunica.
8. Desarrolla el hábito de la lectura para el enriquecimiento personal, cultural y profesional.
9. Produce diversos tipos de textos con ideas originales, creativas e innovadores en diversos contextos.
10. Aplica la empatía, valores y sentido ético en la comunicación.

► **Competencia 2: Pensamiento lógico-matemático**

Consiste en la capacidad de interpretar, comprender, utilizar y relacionar los números, sus operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión y razonamiento matemático, con la finalidad de producir e interpretar distintos tipos de información; así como para desarrollar el pensamiento lógico, el análisis crítico y la resolución creativa de problemas en distintos contextos. Esta habilidad permite a la persona representar, modelar y comunicar situaciones del entorno social y global en la toma de decisiones justas, transparentes y sostenibles en la vida cotidiana, siempre guiado por los principios del bien común, la equidad y la dignidad humana.

Rasgos de la competencia pensamiento lógico-matemático

1. Resuelve operaciones fundamentales en el campo de los números reales, mediante la aplicación de los conceptos matemáticos para responder a situaciones de su entorno.
2. Es capaz de establecer las relaciones entre conceptos y variables para resolver problemas coherentes y fundamentada.
3. Utiliza estructuras básicas, conocimientos y procesos matemáticos que le permiten comprender y resolver situaciones en su vida diaria.
4. Aplica estrategias de resolución de problemas mediante el razonamiento lógico y los procesos sistemáticos para responder a exigencias concretas de su entorno.
5. Integra la matemática como lenguaje universal y utiliza herramientas de aritmética, álgebra, geometría, estadística y cálculo para interpretar fenómenos naturales y sociales.
6. Procesa información del entorno aplicando herramientas y recursos matemáticos para operar sobre fenómenos propios de la interacción social.
7. Analiza la inserción de los conceptos matemáticos en situaciones prácticas de la vida cotidiana con una actitud de reflexión, investigación y curiosidad epistémica.
8. Plantea estrategias matemáticas originales que sean adaptables a los diversos contextos para abordar y resolver problemas.
9. Utiliza recursos tecnológicos y digitales para representar, corroborar, modelar, analizar y comunicar información matemática, para valorar el uso no dependiente, crítico y ético de estas tecnologías.

► Competencia 3: Conocimiento e interacción con el mundo físico

Se refiere a la habilidad para interactuar de forma consciente y crítica con el mundo físico, tanto en sus fenómenos naturales como en los generados por la acción humana, de tal modo que se posibilita la comprensión de los sucesos, la predicción de las consecuencias y la actividad dirigida a la mejora y la preservación de las condiciones de la vida propia, de las personas y del resto de los seres vivos.

Rasgos de la competencia conocimiento e interacción con el mundo físico

1. Preserva su bienestar físico, mental y emocional mediante la práctica de hábitos alimenticios, higiénicos y deportivos para una vida saludable.
2. Distingue la necesidad del aprovechamiento racional y sostenible de los recursos naturales y su protección.

3. Actúa con responsabilidad ante los riesgos y los peligros de los fenómenos naturales.
4. Aprecia la biodiversidad de nuestro país por medio del respeto de las normas que la regulan y de hábitos orientados a su conservación y protección.
5. Demuestra responsabilidad y capacidad de adaptación ante los avances científicos y tecnológicos con una visión crítica y ética, que le permita enfrentar los desafíos del mundo actual y contribuir positivamente a la sociedad y el ambiente.
6. Comprende la importancia de desarrollar actividades productivas sostenibles para garantizar la seguridad alimentaria.
7. Utiliza métodos propios de la actividad científica para la resolución de problemas de su entorno.
8. Valora la importancia de la familia como institución integradora de valores y promueve su salud física mental y emocional, mediante la práctica de hábitos alimenticios, higiénicos y deportivos para fortalecer lazos familiares y el bienestar de sus miembros.

► **Competencia 4: Tratamiento de la información y competencia digital**

Consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información para transformarla en conocimiento. Incorporar habilidades que crean desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse. Resalta la importancia del acceso a la gestión inteligente de información en diversos formatos y medios posicionando las Tic's como herramientas claves para el aprendizaje como pilares de su desarrollo personal y profesional.

Rasgos de la competencia tratamiento de la información y competencia digital

1. Utiliza programas de búsqueda y bases de datos apropiados para la obtención y el análisis de información relevante y procedente de fuentes confiables.
2. Conoce los medios de comunicación digital y los paquetes de software relevantes para la comunicación, así como su funcionamiento y sus limitaciones.
3. Comprende los riesgos asociados con el uso de la tecnología y la importancia de la aplicación de normas éticas relacionadas con la identidad digital, la interacción en línea y la exposición a comportamientos inapropiados y adictivos.
4. Emplea las tecnologías de comunicación digital para la colaboración y la creación de contenidos en diferentes formatos.

5. Aplica los reglamentos de propiedad intelectual y de derechos de autor en la creación y publicación de contenidos en línea.
6. Emplea las tecnologías de la información y la comunicación para incrementar sus conocimientos de manera autónoma.
7. Participa en proyectos innovadores mediante la aplicación de estrategias y herramientas tecnológicas que brinden solución a situaciones de su entorno.
8. Utiliza la tecnología como parte de su proceso de aprendizaje con responsabilidad social.
9. Valora la inteligencia artificial como recursos tecnológicos para aprender, desarrollar proyectos, resolver problemas y afrontar desafíos en el entorno laboral, profesional y social con responsabilidad ética y moral.

► Competencia 5: Social y ciudadana

Hace posible comprender la realidad social en que se vive; cooperar, convivir y ejercer la ciudadanía democrática en una sociedad plural; del mismo modo, comprometerse a contribuir a su mejora. Integra conocimientos diversos y habilidades complejas que permiten participar, tomar decisiones, elegir cómo comportarse en determinadas situaciones y responsabilizarse por las elecciones adoptadas.

Rasgos de la competencia social y ciudadana

1. Manifiesta su identidad regional y nacional mediante la demostración de valores morales, éticos, cívicos y elementos socioculturales y artísticos que fortalecen el ser social.
2. Respeta las normas y los procedimientos legales y éticos en el ejercicio de una ciudadanía activa, responsable y libre de prejuicios.
3. Practica como miembro de la familia, los deberes y derechos que le corresponden en una sociedad de equidad e igualdad.
4. Demuestra tolerancia y comprensión hacia las diferencias culturales y sociales, así como respeto por los derechos y las opiniones de los demás en diferentes contextos sociales.
5. Muestra capacidad y confianza para negociar de manera eficaz en situaciones de conflicto o desacuerdo evitando cualquier forma de violencia o discriminación.
6. Contribuye a la convivencia pacífica en los procesos democráticos para la toma de decisiones colectivas.

7. Muestra habilidades para la comunicación en un marco de respeto y de fomento de la convivencia pacífica en una sociedad multicultural y diversa.
8. Actúa con compromiso y ética en la defensa de los derechos humanos, la justicia social y la sostenibilidad del medio ambiente.

► Competencia 6: Cultural y artística

Esta competencia consiste en conocer, comprender, apreciar, integrar y valorar críticamente diversas manifestaciones culturales y artísticas y utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute; de la misma manera considerarlas parte del patrimonio de los pueblos, en el marco de un planteamiento intercultural donde tienen prioridad las manifestaciones culturales y artísticas como resultado de las culturas heredadas.

Rasgos de la competencia cultural y artística

1. Analiza, valora y describe aspectos relevantes de la evolución histórica, artística y cultural de los pueblos originarios, afrodescendientes y otros grupos étnicos, para destacar su contribución al patrimonio local y global.
2. Desarrolla capacidades estéticas y creadoras, demuestra interés por participar en la vida cultural.
3. Contribuye en la conservación, difusión cultural y artística como patrimonio nacional.
4. Desarrolla habilidades creativas y artísticas que le permiten expresarse de manera efectiva a través de diferentes medios y formas de arte.
5. Expresa las ideas, experiencias o sentimientos mediante diferentes medios artísticos tales como: la música, la literatura, las artes visuales, escénicas, digital, para mejor interacción con la sociedad.
6. Analiza críticamente el significado y la relevancia de obras de arte y otras expresiones culturales en diferentes contextos.
7. Establece conexiones interculturales a través del arte y las manifestaciones culturales de diversas lenguas artísticas.
8. Proyecta el talento artístico en el canto, danza, teatro y otras expresiones folclóricas como herramienta de sensibilización social.
9. Desarrolla aprendizajes basados en proyectos para crear obras de arte que reflejen diferentes perspectivas culturales.
10. Valora la libertad de expresión, el derecho a la diversidad de expresiones culturales, la importancia del diálogo intercultural y la realización de las experiencias artísticas compartidas.

► Competencia 7: Aprender a aprender

Es capaz de gestionar de manera consciente, estratégica y autónoma su proceso de aprendizaje a lo largo de la vida. Implica identificar fortalezas y debilidades, establecer metas realistas, autorregular su progreso y utilizar eficazmente estrategias para resolver problemas, tomar decisiones y construir conocimiento significativo. Abarca el desarrollo de la curiosidad intelectual, el pensamiento crítico y la motivación intrínseca, así como la capacidad de transferir saberes entre contextos diversos.

Rasgos de la competencia aprender a aprender

1. Autorregula su proceso de aprendizaje, para evaluar sus avances, errores y aciertos con actitud reflexiva, crítica y constructiva.
2. Aplica estrategias cognitivas, metacognitivas y motivacionales que le permiten planificar, ejecutar y evaluar tareas de forma autónoma y eficiente.
3. Establece metas de aprendizaje, personales, académicas, y demuestra perseverancia, responsabilidad y compromiso con su formación continua.
4. Transfiere saberes entre áreas del conocimiento y contextos diversos, para construir aprendizajes interdisciplinarios que le permitan resolver problemas reales.
5. Promueve una actitud investigativa con mentalidad de crecimiento que le impulsan a mantenerse en constante actualización en un mundo de conocimiento en expansión.
6. Aplica técnicas de estudio y organización del tiempo adecuado a su estilo cognitivo en favor de la comprensión profunda de los contenidos.
7. Demuestra habilidad para generar nuevas ideas, especificar metas, crear alternativas, evaluarlas y escoger la mejor.
8. Reflexiona sobre su proceso de aprendizaje y realiza los ajustes necesarios para mejorar.
9. Se involucra en el aprendizaje activo, haciendo preguntas y participando en discusiones.
10. Muestra capacidad permanente para obtener y aplicar nuevos conocimientos, adaptarse a situaciones de aprendizaje nuevas o cambiantes y buscar ayuda cuando es necesario.
11. Demuestra curiosidad e interés en aprender de otros, flexibilidad ante nuevos enfoques y tecnologías o entornos de aprendizaje.
12. Utiliza la realimentación para mejorar su aprendizaje y su desempeño.
13. Evalúa su propio aprendizaje y comprensión para asegurarse de que está adquiriendo las habilidades y los conocimientos necesarios.

► Competencia 8: Autonomía e iniciativa personal

Se refiere a la adquisición consciente de un conjunto de valores y actitudes personales entrelazados, como la responsabilidad, la perseverancia, el conocimiento de sí mismo, la autoestima, la creatividad, la autocrítica y el control emocional, así como la capacidad de tomar decisiones, calcular riesgos, afrontar desafíos y aprender de los errores con actitud resiliente.

Rasgos de la competencia de autonomía e iniciativa personal.

1. Toma decisiones de manera autónoma y responsable, al tomar en cuenta las consecuencias de sus actos.
2. Demuestra resiliencia ante situaciones adversas, mantiene una autoestima saludable y se relaciona con los demás, con empatía, promueve la convivencia, el respeto y el bienestar común.
3. Se reconoce a sí mismo de manera crítica, toma decisiones con responsabilidad y respeta las opiniones, el diálogo y la construcción colectiva en contextos sociales, académicos y sociales.
4. Demuestra actitud crítica y creadora para desempeñarse con eficiencia y eficacia en su formación, las expectativas sociales y las políticas de desarrollo nacional al contribuir conscientemente al presente del país y del mundo.
5. Demuestra firme compromiso con la equidad en su comportamiento y relaciones dentro del ámbito familiar, social y laboral.

► Competencia 9: Socioemocional

Abarca procesos cognitivos y áreas afectivas, como la gestión emocional, las relaciones interpersonales y la proyección social. Su desarrollo es crucial para lograr una salud mental positiva, de manera que las personas puedan conocerse a sí mismas, establecer metas y alcanzarlas, mejorar sus relaciones y tomar decisiones responsables, esto reduce la agresividad y la violencia; además, aumenta las posibilidades de lograr un mejor desempeño social y emocional.

Rasgos de la competencia socioemocional

1. Identifica sus propias emociones y las de los demás a través de sus expresiones faciales, tono de voz y lenguaje corporal.
2. Utiliza estrategias efectivas para regular sus emociones.
3. Es capaz de comprender y mostrar empatía hacia las emociones, los sentimientos y las perspectivas de los demás.
4. Interactúa de manera efectiva y respetuosa con los demás.

5. Resuelve problemas de forma autónoma o en grupo.

Las competencias comunicativas, lógico-matemática, interacción con el mundo físico y social y ciudadana se vinculan directamente con las áreas curriculares: Español, Matemática, Ciencias Naturales y Ciencias Sociales. Las demás competencias trascienden las asignaturas y se desarrollan de manera transversal en todas las áreas curriculares, promoviendo así un enfoque holístico y multidimensional en la formación integral de los estudiantes.

El enfoque en el desarrollo de competencias fomenta un aprendizaje más significativo y duradero. En lugar de memorizar información de manera aislada, los estudiantes tienen la oportunidad de aplicar sus conocimientos en contextos auténticos.

► **Competencia 10: Emprendimiento**

Esta competencia implica transformar ideas en acciones por medio de la elección, la planificación y la gestión de conocimientos, habilidades, actitudes y valores éticos para alcanzar un objetivo determinado. Está orientada hacia la formación de ciudadanos emprendedores que desarrollen capacidades y destrezas sobre educación económica y financiera, pensamiento creativo, gestión de riesgo, toma de decisiones, iniciativa, trabajo en equipo y capacidad para innovar.

Rasgos de la competencia emprendimiento

1. Demuestra capacidad innovadora, creatividad e imaginación para identificar necesidades de su comunidad y proponer soluciones sostenibles desde una perspectiva científica y ecológica.
2. Analiza y aplica el marco legal panameño de emprendimiento al integrar principios de responsabilidad social, sostenibilidad, para generar soluciones económicamente viables y socialmente responsable que respondan a los desafíos del contexto actual.
3. Demuestra habilidades de organización, planificación, gestión y control de proyectos con base en análisis de mercado y modelo sostenible para la toma de decisiones y resolución de problemas.
4. Desarrolla habilidades de liderazgo para trabajar individualmente y de manera colaborativa dentro de un equipo.
5. Gestiona aspectos financieros y presupuestarios para lograr la rentabilidad de un proyecto.
6. Toma decisiones basadas en el análisis y la evaluación de un negocio y su impacto social y económico.
7. Demuestra sentido de la responsabilidad, pensamiento crítico y capacidad para gestionar el riesgo y la incertidumbre.
8. Aplica tecnologías digitales en la gestión, promoción y protección de sus emprendimientos.

COMPETENCIAS PARA LA EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL Y EDUCACIÓN MEDIA



5.3. Las habilidades del siglo XXI: ¿cómo ponerlas en práctica en el aula?

Las habilidades del siglo XXI se refieren a un conjunto de destrezas que van más allá del conocimiento académico y se enfocan en aspectos como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la colaboración, la comunicación efectiva y el aprendizaje autónomo. Es importante destacar que los estudiantes necesitan un sólido dominio de las competencias básicas para poder aplicar de manera efectiva las habilidades del siglo XXI en situaciones reales.

Con la integración de estas habilidades en los programas educativos, se pretende dotar a los estudiantes de las herramientas necesarias que los preparen para el éxito, tanto en su vida académica como en su vida personal y profesional. Para lograrlo, los docentes deben adoptar un enfoque que integre habilidades en el currículo, en las metodologías y en las diversas instancias de aprendizaje.

A continuación, se presentan algunas estrategias que se pueden implementar en el aula.

1. Pensamiento crítico y resolución de problemas

- Plantear preguntas desafiantes que requieran análisis, evaluación y síntesis de información.
- Promover la resolución de problemas reales y que integren varias disciplinas, en las que se puedan aplicar conocimientos y habilidades para encontrar soluciones creativas.
- Colaboración y trabajo en equipo
- Diseñar actividades que promuevan la colaboración entre los estudiantes.
- Fomentar la comunicación efectiva, la escucha activa y la negociación de ideas.
- Proporcionar oportunidades para el trabajo en equipo, como proyectos grupales, debates o simulaciones, donde los estudiantes puedan desarrollar habilidades de colaboración, toma de decisiones conjuntas y resolución de conflictos.

Alfabetización digital

- Integrar la tecnología en los trabajos asignados en el aula y fuera de esta.
- Brindar recomendaciones para buscar, evaluar y utilizar críticamente la información en línea.
- Utilizar herramientas digitales que fomenten la creatividad, la comunicación y la colaboración, como plataformas de aprendizaje en línea, inteligencia artificial o herramientas de colaboración en tiempo real.

Comunicación efectiva

- Fomentar el desarrollo de habilidades de expresión oral y escrita, así como la capacidad de escuchar y comprender diferentes puntos de vista.
- Proporcionar oportunidades para practicar la comunicación en diferentes contextos, como presentaciones, debates, mesa redonda, foros, escritura creativa o discusiones grupales.

Aprendizaje autónomo

- Propiciar experiencias que requieran establecer metas, gestionar el tiempo y buscar recursos por sí mismos.
- Proporcionar oportunidades para investigar y explorar temas de interés personal y social.
- Fomentar el autorreflexión y la autoevaluación como mecanismos para monitorear el propio progreso.

Ciudadanía global

- Incluir en el currículo temas relacionados con la justicia social, la sostenibilidad ambiental y los derechos humanos.
- Promover el respeto y la comprensión intercultural mediante actividades que involucren la participación en proyectos comunitarios.

Manejo de las emociones

- Incorporar actividades de reflexión, discusiones grupales y ejercicios de resolución de conflictos.
- Presentar casos en los que sea necesaria la toma de decisiones éticas.
- Incorporar estrategias de enseñanza como la indagación guiada, la resolución de problemas auténticos y el aprendizaje basado en proyectos.

PARTE VI.

6. EL PLAN DE ESTUDIO DE LA EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL

La educación Básica General es de carácter universal, gratuito y obligatorio, con una duración de once (11) años e incluye:

- a. Educación preescolar, para menores de cuatro (4) años a cinco (5) años, con una duración de dos (2) años.
- b. Educación primaria, con una duración de seis (6) años.
- c. Educación premedia, con una duración de tres (3) años.

6.1. Estructura curricular del plan de estudio correspondiente a la etapa preescolar (4 y 5 años)

La nueva propuesta de rediseño curricular presenta un plan de estudio cimentado en cuatro dimensiones del desarrollo: Afectiva y socio emocional, procesos comunicativos, Cognoscitiva y psicomotricidad. Hacer el tránsito de áreas a dimensiones del desarrollo no es un cambio superficial, sino un ajuste profundo y necesario que coloca al niño en el centro del currículo responde a los avances científicos sobre el desarrollo infantil y fortalece la calidad de la práctica educativa y demandas actuales de la educación preescolar.

Este plan de estudio por encontrarse en fase de validación se mantiene integrado por las tres áreas de desarrollo: socio afectiva, cognoscitiva-lingüística y psicomotora considerando el criterio del desarrollo humano del individuo.

► Área socio afectiva:

El área socio afectiva es la dimensión del desarrollo donde, según la naturaleza particular de cada niño o niña, se propicia un proceso de socialización que parte de la percepción de la propia imagen y se extiende a la autovaloración como persona y al desarrollo de la identidad personal, social y nacional, respetando, a la vez, los valores de la diversidad propios de su contexto sociocultural e histórico.

► Área cognoscitivo-lingüística:

Esta dimensión considera a la niñez con múltiples capacidades para reconstruir el conocimiento y apropiarse de saberes median te la interacción permanente con su entorno cultural, el cual es el producto de todos los bienes materiales y espirituales creados por la humanidad.

La comunicación y los intercambios específicos, cuyo eje principal es el lenguaje, hacen posible crear los procesos de aprendizaje que guían el desarrollo psicoevolutivo.

► **Área psicomotora:**

El área psicomotora es la dimensión del desarrollo en la que se estimulan las destrezas motoras y creadoras, que son las bases de los conocimientos y les permiten a niñas y niños descubrir las propiedades de los objetos y sus propias cualidades, estableciendo relaciones entre ambas, haciendo modificaciones y posibilitando la utilización de nuevas tecnologías, como apoyo a los nuevos aprendizajes.

Si bien cada una de estas dimensiones presentan características particulares, las tres se complementan para formar a los sujetos como seres únicos. Esta condición de seres integrales, como unidades psicobiológicas, debe prevalecer dentro de una concepción integral del desarrollo en el marco de aquellos aprendizajes que lo viabilizan.

6.2. Estructura del plan de estudio a partir del primer grado

El plan de estudio para la Educación Básica General, a partir del primer grado, se organiza en tres áreas: humanística, científica y tecnológica.

6.2.1. Área humanística

Esta área se propone fortalecer la cultura nacional, así como los aspectos sociales y económicos, sin olvidar los valores. Es así como se incluyen en ella asignaturas como Español; Religión, Moral y Valores; Ciencias Sociales; Inglés y Expresiones Artísticas.

6.2.2. Área científica

El área científica permite al estudiante obtener conocimientos científicos y prácticos que servirán de apoyo al desenvolvimiento de las ciencias y reforzamiento de la salud física y mental. Incluye asignaturas como Matemática, Ciencias Naturales y Educación Física.

6.2.3. Área tecnológica

Esta área tiene como fin que los estudiantes profundicen su formación integral con un amplio refuerzo en la orientación y la exploración vocacionales de sus intereses y capacidades en la perspectiva del desarrollo científico y tecnológico de la actualidad.

6.3. Los espacios curriculares abiertos

Los espacios curriculares abiertos son una manera de organizar, en la escuela, un conjunto de actividades cocurriculares enriquecedoras de la formación integral. Se trata de la adopción de una nueva manera de entender la vida y la cultura escolar.

La organización y el desarrollo de estos espacios deben ser planificados por el centro educativo en atención a las particularidades e intereses de la institución escolar, la comunidad y la región, para fortalecer la cultura de la institución y con ello, su identidad.



6.3.1. Finalidad de los espacios curriculares abiertos

La finalidad de los espacios curriculares abiertos es contribuir al fortalecimiento de la personalidad integral del estudiantado: fortalecer sus valores humanos, cívicos y ciudadanos; reforzar sus capacidades de ver, entender y transformar la realidad; dar oportunidades para el cultivo de expresiones artísticas; cultivar el sentimiento ético y estético, y fomentar la alegría, el trabajo en equipo y el compartir en la escuela y en la comunidad en un ambiente cálido, horizontal, participativo y jubiloso.

6.3.2. Actividades en los espacios curriculares abiertos

Los espacios curriculares abiertos permiten el desarrollo de actividades diversas. Es importante recordar que se trata de dar respuesta a intereses y motivaciones del grupo escolar y de la institución, por lo cual, deberá contar para su desarrollo con el aporte del personal docente, de directivos y de la comunidad según sus posibilidades y habilidades.

6.3.3. Planificación y ejecución de los espacios curriculares abiertos

Los espacios curriculares abiertos requieren, como toda actividad educativa, de una planificación adecuada que permita definir objetivos y establecer estrategias para su desarrollo, así como tomar previsiones en términos de recursos. Se recomienda considerar lo siguiente:

- En equipo, por grados paralelos, los docentes harán una planificación trimestral que determine el tipo de actividad que se realizará. Se pueden planificar también actividades comunes entre varios grados.
- Habrá un docente o un equipo docente responsable de cada actividad semanal atendiendo a intereses, afinidad y rotación, en la cual todos deberán participar.
- La planificación deberá incluir objetivos para lograr actividades previstas, recursos, requisitos y criterios de evaluación.
- El día indicado para la ejecución de la actividad es necesaria la participación de toda la comunidad educativa para garantizar su éxito.

- Al finalizar, se debe efectuar una evaluación de logros, limitaciones y alternativas futuras.
- Una actividad dentro de los espacios curriculares abiertos puede ser desarrollada por un grado, por grados paralelos o bien por toda la escuela.
- Los trabajos de los espacios curriculares abiertos no son objeto de calificación, pero sí de evaluación en su sentido más amplio.

6.4. Tecnologías

La asignatura Tecnologías se divide en diferentes áreas. Estas se imparten tanto en la etapa de primaria como en premedia, desde tercero a noveno grado de la Educación Básica General. Para la etapa de primaria, de tercero a sexto grado, las áreas de la asignatura son las siguientes:

- Familia y Desarrollo Comunitario
- Agropecuaria
- Artes Industriales: La etapa de premedia comprende las áreas de:
 - Familia y Desarrollo Comunitario
 - Agropecuaria
 - Artes industriales
- Comercio Estas áreas buscan orientar al estudiante hacia el desarrollo de habilidades, destrezas y actitudes que contribuyan a su formación como futuro profesional y ciudadano productivo del país.

Representan una ventana exploratoria de modo tal que el egresado de la etapa premedia seleccione el bachillerato con el cual se sienta más identificado.

6.5. El plan de estudio para la Educación Básica General

PREESCOLAR	ÁREAS	ASIGNATURAS	PRIMARIA						PREMEDIA			
ÁREAS DE DESARROLLO			1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	
SOCIOAFECTIVA	HUMANÍSTICA	ESPAÑOL	8	8	7	7	7	7	5	5	5	
		RELIGIÓN MORAL Y VALORES	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
		CIENCIAS SOCIALES	2	2	4	4	4	4	-	-	-	
		GEOGRAFÍA	-	-	-	-	-	-	2	2	2	
HISTORIA		-	-	-	-	-	-	2	2	2		
COGNOSCITIVA		CÍVICA	-	-	-	-	-	-	1	1	1	
		INGLÉS	7	7	7	7	7	7	4	4	4	
LINGÜÍSTICA	EXPRESIONES ARTÍSTICAS		3	3	3	3	3	3	4	4	4	
		CIENTÍFICA	MATEMÁTICA	7	7	6	6	5	5	5	5	5
			CIENCIAS NATURALES	2	2	4	4	4	4	5	5	5
	EDUCACIÓN FÍSICA		2	2	2	2	2	2	2	2	2	
	TECNOLÓGICA		TECNOLOGÍAS	-	-	3	3	5	5	6	6	6
		SUBTOTAL	33	33	38	38	39	39	38	38	38	
		E. C. A.	2	2	2	2	1	1	2	2	2	
		TOTAL	35	35	40	40	40	40	40	40	40	

Decreto Ejecutivo No. 14 del 7 de mayo 2025; implementa, con carácter experimental por un periodo de dos años (2025-2026), el nuevo plan de estudio para el Primer Nivel de Enseñanza o Educación Básica General, etapas de Preescolar, Primaria y Premedia del Subsistema Regular y se dictan otras disposiciones. El Ministerio de Educación evaluará permanentemente la implementación del plan de estudio establecido en este Decreto Ejecutivo y, conforme al resultado, determinará si es necesario hacer adaptaciones o cambios.

PARTE VII.

7. FUNCIÓN DEL DOCENTE

Desde el modelo educativo por competencias, el docente no es solo un transmisor de conocimiento, sino que su función es actuar como un mediador que guía e impulsa a los estudiantes en la construcción activa de su propio conocimiento por medio del diseño y la planificación de experiencias de aprendizaje innovadoras y que les representen retos cognitivos.

7.1. La competencia pedagógica

La competencia pedagógica se refiere a un conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades, actitudes y destrezas que debe poseer el educador para facilitar el aprendizaje de los estudiantes de manera significativa y satisfactoria. Los profesionales de la educación integran los saberes del área pedagógica, así como de otros campos del conocimiento de las áreas psicológica, investigativa, lingüística, humanística, científica y de innovación tecnológica.

Rasgos de la competencia pedagógica

1. Demuestra un conocimiento profundo de los conceptos clave, las teorías y los enfoques más recientes en su área de especialización.
2. Emplea, en forma instrumental, una segunda lengua como medio para interactuar interculturalmente.
3. Utiliza eficientemente el lenguaje oral y escrito para establecer una fluida y efectiva comunicación al desenvolverse en el medio social donde convive.
4. Demuestra un nivel de conocimiento significativo en los avances científicos, humanísticos y tecnológicos, particularmente en temáticas de actualidad como salud, ambiente y población, entre otras.
5. Analiza críticamente las situaciones socio-históricas, políticas y culturales de su país en el marco de una visión globalizadora.
6. Emplea la tecnología para resolver problemas prácticos de la vida diaria.
7. Manifiesta amor a la patria y respeto hacia las diferentes etnias y grupos culturales dentro de la diversidad de su entorno.
8. Proyecta actitudes positivas que se reflejan en una auto estima equilibrada y en su salud física, psíquica y social.

7.2. El perfil y el rol del docente

Entre los rasgos característicos del perfil docente está la clara conciencia de sus funciones y tareas como mediador del proceso de aprendizaje, intelectual, transformador, crítico y reflexivo; un agente de cambio social y político con profundos conocimientos de los fundamentos epistemológicos de su área de competencia en los procesos educativos. Además, es capaz de liderar las interacciones didácticas con una práctica basada en valores, que posibilita el estímulo de la capacidad crítica y creadora de los estudiantes y promueve en ellos el desarrollo del sentido crítico y reflexivo de su rol social.

El docente es responsable de crear un entorno de aprendizaje propicio para el desarrollo de competencias. Esto implica diseñar situaciones de aprendizaje auténticas y significativas, que permitan a los estudiantes enfrentarse a desafíos reales y aplicar sus conocimientos de manera práctica. Debe ser capaz de identificar las necesidades y habilidades de los estudiantes, así como sus intereses y motivaciones, para adaptar el proceso de enseñanza y crear actividades que promuevan el aprendizaje activo y contextualizado.

El rol del docente, por su parte, consiste en favorecer y facilitar las condiciones para la construcción del conocimiento en el aula como un hecho social en donde estudiantes y docentes trabajan en la construcción compartida del conocimiento. El rol del docente es de gran importancia por las complejas responsabilidades que tiene «el ser profesor». Un docente mediador, en términos de Tebar (2003), se caracteriza porque involucra a sus estudiantes en el proceso de aprendizaje y promueve el desarrollo de habilidades de pensamiento, enseña a aprender y a pensar y se enfoca en la formación de individuos autónomos, capaces de seguir aprendiendo durante toda su vida.

En lugar de simplemente proporcionar respuestas y soluciones, fomenta la reflexión y el pensamiento crítico, estimulando a los estudiantes a investigar, experimentar y descubrir por sí mismos. Plantea desafíos que promueven el análisis, la síntesis y la resolución de problemas, acciones que les permiten desarrollar habilidades cognitivas superiores y fortalecer su capacidad de aprendizaje autónomo.

Asimismo, el docente juega un papel fundamental en los procesos evaluativos. En lugar de centrarse únicamente en la calificación de los estudiantes, se enfoca en la realimentación continua y en el seguimiento del progreso individual de los estudiantes. Esto implica observar y analizar su desempeño, identificar fortalezas y áreas de mejora, fomentar el trabajo colaborativo y la interacción entre ellos, promoviendo el aprendizaje social y emocional en un clima de respeto, confianza y colaboración.

PERFIL DOCENTE	ROL DOCENTE
01 Es consciente de su papel como mediador del proceso de aprendizaje y de su responsabilidad en el desarrollo de habilidades y capacidades de los estudiantes.	Actúa como mediador entre los estudiantes y el conocimiento por medio de orientaciones adecuadas para analizar la información disponible de manera crítica y reflexiva.
Posee conocimientos actualizados de su área de competencia y los aplica en los procesos educativos.	02 Utiliza su conocimiento y experiencia para fomentar una educación transformadora.
03 Reconoce la importancia de los espacios de aprendizajes apropiados para la construcción del conocimiento en el aula.	Diseña ambientes propicios para el aprendizaje, la participación activa, el intercambio de ideas y el diálogo como herramientas fundamentales en el proceso de aprendizaje.
Trabaja desde una base ética y moral con énfasis en valores como el respeto, la responsabilidad y la solidaridad.	04 Promueve el desarrollo integral de los estudiantes, considerando no solo sus conocimientos académicos, sino también su formación ciudadana.
05 Concibe a los estudiantes como protagonistas de su propio aprendizaje.	Aplica estrategias pedagógicas que promuevan el aprendizaje activo y significativo y el desarrollo de las capacidades para seguir aprendiendo a lo largo de la vida.

PARTE VIII.

8. ENFOQUE EVALUATIVO

8.1. La evaluación de los aprendizajes

Dentro del conjunto de acciones y actividades que conforman la práctica educativa, la evaluación es uno de los procesos más importantes, pues involucra la participación de todos los agentes y los elementos involucrados, desde los estudiantes y los docentes hasta el plantel educativo, los factores asociados y las familias. La evaluación de los aprendizajes escolares se refiere al proceso sistemático y continuo mediante el cual se determina el grado en que se están logrando los objetivos de aprendizaje.

8.2. ¿Para qué evalúa el docente?

La evaluación es una parte integral del proceso de aprendizaje, pero no debe considerarse como su etapa final, sino más bien como una herramienta para mejorarlo, ya que una evaluación adecuada permite tomar decisiones efectivas y diseñar estrategias para que el estudiante mejore de manera continua. Esperar hasta el final para evaluar sería demasiado tarde para garantizar un aprendizaje continuo y oportuno. Evaluar permite comprender cómo aprenden los estudiantes, identificar sus fortalezas y debilidades, y brindarles el apoyo necesario para su desarrollo, por lo tanto, es importante tener en cuenta la evaluación en todas las etapas del proceso educativo.

8.3. ¿Qué evaluar?

La evaluación de los aprendizajes se debe realizar mediante criterios e indicadores:

- **Los criterios de evaluación.** Constituyen unidades de recolección de datos y de comunicación de resultados a los estudiantes y sus familias. Se originan en las competencias y las actitudes de cada área curricular.
- **Los indicadores.** Son los indicios o señales que hacen observable el aprendizaje del estudiante. En el caso de las competencias, los indicadores deben explicitar la tarea o el producto que este debe realizar para demostrar que logró el aprendizaje.

- **Los conocimientos.** Corresponden a un conjunto de concepciones, representaciones y significados. No son el fin del proceso pedagógico, es decir, no se pretende que el estudiante acumule información y la aprenda de memoria, sino que la procese, la utilice y la aplique como medio o herramienta para desarrollar capacidades.
- **Los valores.** Corresponden a las manifestaciones evidentes de la conducta, que no son directamente evaluables, normalmente se infieren, por lo que su evaluación exige una interpretación de acciones o hechos observables.
- **Las actitudes.** Se trata de las predisposiciones, tendencias y conductas hacia un objeto, persona o situación. Se evalúan por medio de cuestionarios, listas de cotejo, escalas de actitud, escalas descriptivas y escalas de valoración, entre otros instrumentos.

8.4. ¿Cómo evaluar?

El docente selecciona las técnicas y los procedimientos de evaluación que sean más apropiados para medir los logros del aprendizaje, teniendo en cuenta los propósitos específicos de la evaluación.

En el enfoque basado en competencias, se espera que el docente adopte una actitud crítica y reflexiva hacia los modelos de evaluación tradicionales, como las pruebas objetivas y la memorización. En su lugar, se busca utilizar instrumentos más completos que reflejen un conjunto de aprendizajes, los cuales serán relevantes para la vida futura del estudiante.

La evaluación en este contexto implica la integración y conexión de diversos conocimientos, asignaturas, habilidades, destrezas e inteligencias del estudiante, aplicables a su contexto social, tanto en el presente como en el futuro. Se busca que el estudiante establezca relaciones significativas entre estos elementos, y que la evaluación sea el resultado de esta asociación, brindando una visión integral y pertinente de su aprendizaje.

**INFORMES
DIARIO REFLEXIVO**

- > Carpetas o portafolios
- > Proyectos grupales

**ORALES
ESCRITOS
GRUPALES
DE CRITERIO
ESTANDARIZADOS**

- > Carpetas o portafolios
- > Proyectos grupales
- > Mapa conceptual,
mental cognitivo

**TÉCNICAS
Y MÉTODOS
DE EVALUACIÓN
RECOMENDADOS**

**ENTREVISTAS
PORTAFOLIOS
PREGUNTAS DE DISCUSIÓN
MINIPRESENTACIONES**

- > Rúbricas
- > Informes, ensayos
- > Mural interactivo
- > Carteles, afiches,
lapbook, mamparas
- > Diarios
- > Investigación
- > Creaciones artísticas:
plásticas y musicales
- > Observaciones
- > Elaboración de perfiles
personales
- > Autoevaluación
- > Discursos, disertaciones,
debates

**DISEÑO DE ACTIVIDADES
EJERCICIOS PARA EVALUAR
PRODUCTOS
ENSAYOS COLABORATIVOS
DISCUSIONES GRUPALES
POEMAS CONCRETOS
TERTULIAS VIRTUALES**

- > Estudios de casos
- > Proyectos
- > Experimentos
- > Foros de discusión
- > Textos paralelos
- > Experiencias de
campo
- > Aprendizaje basado
en problemas

8.5. Criterios para la construcción de procedimientos evaluativos

- **Autenticidad:** cercano a la realidad.
- **Generalización:** alta probabilidad de generalizar el desempeño a otras situaciones comparables.
- **Focalización múltiple:** posibilidad de evaluar diferentes resultados de aprendizaje.
- **Potencial educativo:** posibilidad de los estudiantes de ser más hábiles, analíticos y críticos.
- **Equidad:** reducción de sesgos derivados de género, necesidades educativas especiales, nivel socioeconómico o procedencia étnica.
- **Viabilidad:** posibilidad de realizarlo con los recursos disponibles.
- **Corregibilidad:** oportunidad para que lo solicitado al estudiante pueda corregirse en forma confiable y precisa.

8.6. La evaluación auténtica y su importancia

La evaluación auténtica es un enfoque de la evaluación educativa que se centra en medir la competencia del estudiante para aplicar sus conocimientos, habilidades y actitudes en tareas que imitan o simulan situaciones y desafíos del mundo real.

A diferencia de los exámenes tradicionales que miden principalmente la memorización, la evaluación auténtica mide el desempeño en la acción.

La evaluación auténtica se define por los siguientes rasgos:

- **Tareas reales:** Las actividades propuestas son complejas y significativas; reflejan lo que una persona haría en un contexto profesional o social. No son ejercicios abstractos. *Ejemplo:* En lugar de un examen sobre nutrición, se pide al estudiante que diseñe un plan de alimentación completo para un deportista.
- **Proceso y producto:** Evalúa tanto el producto final (la solución, el informe, el proyecto) como el proceso que el estudiante siguió para llegar a él (planificación, investigación, colaboración).
- **Criterios claros:** Se utilizan rúbricas o listas de cotejo detalladas, comunicadas de antemano, que definen claramente los criterios de éxito y los estándares de calidad esperados.

- **Interdisciplinariedad:** A menudo requiere la integración de conocimientos y habilidades de varias asignaturas, reflejando la complejidad de los problemas de la vida real.

Instrumentos

Los instrumentos utilizados en la evaluación auténtica son aquellos que permiten al estudiante demostrar su capacidad de actuación:

- **Proyectos de investigación o aplicación:** Desarrollo de una solución práctica a un problema.
- **Portafolios de evidencias:** Colección organizada de los trabajos del estudiante que muestra su progreso y el logro de las competencias.
- **Simulaciones y estudios de casos:** Actuación o análisis de una situación profesional.
- **Presentaciones orales y debates:** Demostración de habilidades de comunicación y argumentación.
- **Diarios reflexivos:** Documentación del proceso de aprendizaje y la autoevaluación del estudiante.

Importancia

La evaluación auténtica es crucial porque se enfoca en medir la capacidad real del estudiante para aplicar sus conocimientos y habilidades en contextos que simulan situaciones del mundo real. Va más allá de la memorización y evalúa el desempeño y el pensamiento complejo.

La relevancia de este enfoque se manifiesta en varios aspectos clave de la formación educativa y profesional:

1. Relevancia y transferencia al mundo real. La evaluación auténtica utiliza tareas que son significativas y relevantes para la vida y la profesión. Al enfrentar desafíos que imitan situaciones laborales o sociales, el estudiante desarrolla la capacidad de transferir lo aprendido a contextos nuevos y variados, hace que el aprendizaje sea práctico y duradero.
2. Medición de competencias complejas. Este enfoque es indispensable para medir el logro de las competencias (habilidades, conocimientos y actitudes combinados), que son el foco de los modernos diseños curriculares. Permite evaluar:
 - Habilidades de orden superior: Pensamiento crítico, resolución de problemas, y toma de decisiones.
 - Competencias transversales: Comunicación efectiva, trabajo en equipo y liderazgo.
3. Fomenta el aprendizaje activo y formativo. Las tareas auténticas (proyectos, simulaciones, portafolios) obligan al estudiante a involucrarse activamente en la construcción de su propio conocimiento. El proceso de evaluación en sí mismo se convierte en una oportunidad de aprendizaje (evaluación formativa), promoviendo la investigación y la autogestión.
4. Ofrece retroalimentación significativa. Al evaluar el desempeño y el proceso, la retroalimentación que ofrece el docente es más específica, detallada y útil. En lugar de solo una nota, el estudiante recibe información clara sobre sus fortalezas y las áreas que debe mejorar en la aplicación práctica de sus habilidades.

PARTE IX.

9. RECOMENDACIONES GENERALES PARA EL USO DE LOS PROGRAMAS DE ESTUDIO

1. El programa es un instrumento para el desarrollo del currículo, de tipo flexible, cuyas orientaciones deberán adecuarse, mediante el planeamiento didáctico trimestral, a las particularidades y las necesidades de los alumnos y al contexto educativo.
2. Las actividades y las evaluaciones sugeridas no constituyen una lista exhaustiva ni completa. Cada educador deberá diseñar estrategias novedosas y creativas para el logro de las competencias y las subcompetencias.
3. El enfoque de formación por competencias implica la transformación de las prácticas y las realidades del aula, a fin de propiciar el aprender haciendo, el aprender a aprender, el aprender a desaprender y el aprender a reaprender.
4. Se recomienda la incorporación de estrategias que favorezcan el desarrollo de habilidades para la investigación; por ejemplo: la resolución de problemas del entorno, el estudio de casos, el diseño de proyectos y el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.
5. Las actividades y las evaluaciones sugeridas no constituyen una lista exhaustiva ni completa. Cada educador deberá diseñar estrategias novedosas y creativas para el logro de las competencias y las subcompetencias.

PARTE X.

10. LOS PROYECTOS INTERDISCIPLINARIOS

Un proyecto interdisciplinario es una estrategia de aprendizaje activo donde los estudiantes abordan un tema, problema o reto complejo utilizando y conectando los conocimientos, métodos, y perspectivas de dos o más asignaturas o áreas de estudio de manera integrada.

Los proyectos interdisciplinarios están diseñados para romper las fronteras tradicionales entre las materias y reflejar cómo se resuelven los problemas en el mundo real.

Características de los proyectos interdisciplinarios

- **Integración.** A diferencia de los proyectos multidisciplinarios (donde varias asignaturas trabajan en el mismo tema, pero por separado), en un proyecto interdisciplinario los contenidos de las materias se fusionan para crear un entendimiento más holístico del tema central.
- **Reto central.** Giran en torno a una pregunta o un problema significativo y abierto que no puede ser respondido o resuelto desde la perspectiva de una sola disciplina.
- **Desarrollo de competencias.** Son fundamentales para el desarrollo de competencias complejas como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la creatividad y la colaboración, habilidades clave promovidas en el rediseño curricular moderno.
- **Producto final.** El resultado suele ser un producto tangible (un informe, un modelo, una presentación o una propuesta de solución) que requiere la aplicación de las habilidades combinadas de todas las disciplinas involucradas.

PARTE XI.

11. ESTRUCTURA DEL PROGRAMA DE ESTUDIO

JUSTIFICACIÓN

En la actualidad, la educación inicial requiere una constante renovación para responder a los desafíos de una sociedad en cambio permanente. La actualización curricular busca garantizar una educación de calidad para niños y niñas de cuatro y cinco años, fortaleciendo el desarrollo integral y las habilidades para la vida desde una perspectiva inclusiva y humanista.

El currículo se fundamenta en las dimensiones del desarrollo infantil —cognitiva, socioemocional, psicomotriz, comunicativa y moral—, promoviendo aprendizajes integrales y armónicos. Desde la **neurociencia educativa**, se reconoce que el aprendizaje en la primera infancia se potencia a través de experiencias activas, lúdicas y emocionalmente significativas, que estimulan la curiosidad, la creatividad y las conexiones neuronales.

El **juego** se consolida como eje metodológico esencial, ya que impulsa el desarrollo de competencias cognitivas y sociales, favoreciendo la autonomía, la cooperación y la construcción del pensamiento. De igual forma, la incorporación de **recursos tecnológicos** en las experiencias pedagógicas responde a las demandas de la era digital, fortaleciendo la atención, la resolución de problemas y el pensamiento crítico, siempre bajo una mediación docente consciente y ética.

Este currículo, basado en un **enfoque por competencias**, busca articular la formación de conocimientos, valores y actitudes, asegurando coherencia en el sistema educativo y preparando a los niños para enfrentar con éxito los retos del futuro. Se presenta así una herramienta pedagógica renovada que apoya al docente en su labor diaria y contribuye a la construcción de una educación inicial innovadora, significativa y con sentido humano

DESCRIPCIÓN

El programa de preescolar para niños y niñas de cuatro y cinco años se fundamenta en un **enfoque humanista basado en competencias**, orientado al desarrollo integral durante esta etapa crucial de la vida. Su estructura por **dimensiones del desarrollo** busca potenciar las capacidades, habilidades y destrezas propias de la edad, promoviendo el lenguaje, el pensamiento, la creatividad y la convivencia a través de **experiencias significativas** que estimulan el aprendizaje activo, la autonomía y la formación de valores.

DIMENSIÓN AFECTIVA Y SOCIO EMOCIONAL

Se refiere a la capacidad de conocer, expresar y regular las emociones propias; de comprender y empatizar con las emociones de los otros; y de relacionarse adecuadamente con otras personas. También incluye la capacidad de conocerse, apreciarse y valerse por sí mismo. Se divide en los siguientes subdimensiones:

Subdimensión: autonomía

Se refiere a la capacidad de valerse por sí mismo de manera progresiva, separándose con confianza de los adultos significativos, manifestando sus deseos, realizando elecciones y tomando decisiones en función de sus intereses. Además, tiene relación con la capacidad de colaborar con el cuidado de sí mismo, desarrollando prácticas saludables en su alimentación, higiene y vestimenta, de reconocer y evitar en forma creciente las situaciones de peligro.

Subdimensión: reconocimiento y expresión de sentimientos.

Se refiere a la capacidad de expresar y distinguir una gama creciente de sentimientos y emociones propias; de reconocer los sentimientos de los demás.

Subdimensión: interacción social.

Se refiere a la capacidad de confiar, interactuar fácilmente y establecer relaciones con adultos y pares, ejercitando las habilidades de compartir, cooperar y participar en actividades grupales.

Subdimensión: autorregulación.

Se refiere a la capacidad progresiva de modificar la conducta de acuerdo con demandas externas específicas (emocionales, cognitivas y sociales), desarrollando las habilidades de serenarse, tolerar frustraciones, atender, concentrarse y perseverar en sus acciones.

DIMENSIÓN PROCESOS COMUNICATIVOS

Es la adquisición de formas y procedimientos del idioma español y las lenguas indígenas respetando las estructuras de la lengua materna; de reglas y costumbres sociales para expresar e interpretar conocimientos, sentimientos e ideas. El lenguaje incluye también un conjunto de destrezas de comunicación. Además, considera conductas que son precursoras de las formas convencionales de lectura y escritura. Se divide en los siguientes subdimensiones:

Subdimensión: expresión oral.

Se refiere a la capacidad de comunicarse verbalmente utilizando un vocabulario, estructuras lingüísticas y habilidades gestuales (Orolinguofaciales) de la lengua materna, progresivamente más complejas y coherentes.

Subdimensión: comprensión del lenguaje oral.

Se refiere a la capacidad de interpretar el significado de los mensajes o expresiones verbales en niveles de complejidad creciente dentro de los procesos comunicativos.

Subdimensión: Expresiones Literarias y Musicales.

Promueve el desarrollo de la imaginación y la creatividad a través del contacto con diversas manifestaciones literarias y musicales, así como la apreciación estética y el disfrute por el arte como medio de expresión y vínculo social.

Subdimensión: iniciación a la lectura y escritura

Considera el interés del niño y la niña, por comprender el significado de los mensajes gráficos y escritos, el desarrollo de la conciencia fonológica y el interés por utilizar signos gráficos de escritura, en su lengua materna, como medio para comunicarse, con el ejercicio de algunas habilidades que se requieren para ello.

DIMENSIÓN COGNOSCITIVA

Es el proceso complejo de incorporar activamente información del medio, retener dicha información por períodos cortos o prolongados, organizar dicha información para poder hacer uso de ella y resolver adecuada y creativamente problemas surgidos en el intercambio con el medio interno o externo. Se divide en los siguientes subdimensiones:

Subdimensión: razonamiento lógico matemático y cuantificación

Este subdimensión promueve que los niños y niñas comprendan y organicen la información de su entorno para darle sentido y resolver situaciones cotidianas. A través de actividades de juego y exploración, desarrollan habilidades como clasificar, comparar, ordenar, reconocer patrones y establecer relaciones entre objetos y espacios. Al mismo tiempo, comienzan a usar los números y cuantificadores para contar, identificar y ordenar, construyendo así las bases del pensamiento lógico y la comprensión matemática de manera natural y significativa.

Subdimensión: descubrimiento del mundo natural.

Se refiere a la capacidad de conocer las características e interrelaciones de los seres vivos e inertes y fenómenos naturales mediante la exploración, la indagación y la experimentación.

Subdimensión: sensopercepción.

La sensopercepción comprende el proceso mediante el cual los niños y niñas exploran, descubren y comprenden el mundo a través de sus sentidos. En esta etapa, la percepción sensorial

constituye la base del aprendizaje, ya que permite captar, diferenciar e interpretar los estímulos del entorno, favoreciendo el desarrollo de la atención, la observación, la memoria y la curiosidad natural.

Subdimensión: iniciación científica y tecnológica.

Se refiere a la capacidad de desarrollar habilidades de pensamiento científico a través de la exploración activa, la observación y el planteamiento de preguntas simples, sobre situaciones cotidianas junto al uso de herramientas tecnológicas básicas.

DIMENSIÓN PSICOMOTRICIDAD

Orienta al desarrollo integral del niño y la niña a través del movimiento, la exploración y la expresión corporal. En esta etapa, el cuerpo se convierte en el principal medio para conocer, comunicarse y relacionarse con el entorno, permitiendo que el aprendizaje se construya a partir de la acción y la experiencia.

Favorece la maduración de las habilidades motoras gruesas y finas, la coordinación, el equilibrio, la orientación espacial y temporal, así como la conciencia y control del propio cuerpo.

Subdimensión: conciencia y esquema corporal

Puede identificar su cuerpo y sus partes frente a un espejo. Logra asimilar las imágenes a través de la expresión de su cuerpo. Muestra posturas adecuadas en diferentes situaciones. Discrimina con su cuerpo el desarrollo de nociones espaciales y lateralidad (arriba, abajo, delante, detrás, izquierda, derecha, otros).

Subdimensión: habilidades motrices básicas y control motor

Se refiere a la capacidad de realizar movimientos intencionales de todo el cuerpo o grandes partes de éste, que le permiten desplazarse en el espacio manteniendo el equilibrio, en forma

cada vez más coordinada. Habilidades esenciales de esta etapa son correr, saltar, trepar y lanzar objetos, que se dan con grados crecientes de organización y eficacia.

Subdimensión: coordinación motora fina

Se refiere a la capacidad de efectuar movimientos de las manos y dedos en grados crecientes de coordinación y precisión, posibilitando la exploración de los objetos y materiales, el trazado de signos y el uso de herramientas como medios para lograr sus fines.

Subdimensión: ritmo y expresión corporal

Se refiere al desarrollo de la capacidad de niñas y niños para reconocer, interpretar y reproducir ritmos mediante movimientos voluntarios del cuerpo, utilizando gestos, desplazamientos y posturas como formas de comunicación, exploración y creatividad.

Incluye la coordinación motriz al seguir secuencias rítmicas, la expresión de emociones a través del movimiento y la participación en actividades musicales, lúdicas o de danza que fortalezcan la identidad, la sensibilidad estética y la interacción social.

OBJETIVOS GENERALES

Dimensión: Afectiva y Socioemocional

1. Fomentar en los niños y niñas la capacidad de actuar con independencia en actividades cotidianas, tomando pequeñas decisiones y asumiendo responsabilidades acordes a su edad, para fortalecer la confianza en sí mismos, la seguridad personal y la iniciativa en su aprendizaje.
2. Desarrollar la capacidad de reconocer, expresar y manejar sus emociones de manera adecuada, favoreciendo la empatía, el autocontrol y el bienestar personal, a través de experiencias lúdicas y situaciones de convivencia que promuevan la reflexión y el respeto por los demás.
3. Potenciar habilidades de convivencia y comunicación que permitan a los niños relacionarse de forma positiva con sus pares y adultos, fortaleciendo actitudes de cooperación, solidaridad, tolerancia y resolución pacífica de conflictos, dentro de un ambiente de respeto y afecto.

Dimensión: Procesos comunicativos

1. Favorecer el desarrollo del lenguaje oral como medio fundamental de comunicación, promoviendo que los niños y niñas expresen sus ideas, sentimientos y experiencias con claridad, escuchen activamente a los demás y comprendan mensajes en diversos contextos, fortaleciendo así la interacción social y la construcción del pensamiento.

2. Estimular el gusto por la literatura infantil y las manifestaciones musicales, mediante actividades lúdicas y artísticas que despierten la imaginación, el disfrute estético y la creatividad, ampliando su vocabulario y favoreciendo la apreciación del lenguaje en sus distintas formas de expresión.

3. Propiciar el acercamiento temprano a la lectura y la escritura de manera significativa, a través del reconocimiento de símbolos, imágenes, sonidos y letras presentes en su entorno, desarrollando la curiosidad por el texto escrito, la comprensión de su funcionalidad social y las bases para futuros aprendizajes comunicativos.

Dimensión: Cognoscitiva

1. Favorecer el desarrollo del razonamiento lógico-matemático mediante experiencias de exploración, juego y resolución de problemas que promuevan la clasificación, comparación, ordenación y cuantificación, permitiendo a los niños y niñas construir nociones básicas de número, espacio y tiempo, y comprender su aplicación en la vida cotidiana.
2. Estimular la curiosidad y el interés por el entorno natural a través de la observación, la experimentación y la indagación, promoviendo actitudes de respeto, cuidado y valoración hacia los seres vivos, los elementos del ambiente

y los fenómenos naturales, como base para el pensamiento científico.

3. Propiciar experiencias sensoriales y de exploración que fortalezcan la percepción, la observación y la formulación de preguntas, integrando el uso de recursos tecnológicos apropiados para la edad, a fin de potenciar la creatividad, el pensamiento crítico y la comprensión de cómo la ciencia y la tecnología contribuyen a mejorar la vida cotidiana.

Dimensión: Psicomotricidad

1. Fomentar el conocimiento y la conciencia del propio cuerpo a través de actividades lúdicas y significativas que permitan al niño explorar sus posibilidades de movimiento, fortalecer su esquema corporal y favorecer su desarrollo integral

2. Estimular el desarrollo del equilibrio, la coordinación y los movimientos intencionados a través de juegos y dinámicas que promuevan la exploración del espacio, el control postural y la organización motriz, respetando el ritmo y las capacidades individuales de cada niño.

3. Potenciar las habilidades motrices gruesas y finas mediante experiencias significativas que integren el juego, la manipulación de objetos y la expresión corporal, facilitando la preparación para procesos como la lectoescritura y el aprendizaje escolar

REPÚBLICA DE PANAMÁ

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

DIRECCIÓN NACIONAL DE CURRÍCULO Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA

EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL

**CUATRO AÑOS
PREESCOLAR**

ACTUALIZACIÓN 2026

FASE DE VALIDACIÓN

DIMENSION 1: AFECTIVA Y SOCIOEMOCIONAL

SUBDIMENSIÓN 1: AUTONOMÍA

OBJETIVO DE APRENDIZAJE:

- Reconoce quién es, lo que le gusta y lo que puede hacer, compartiendo con sus amigos y respetando que cada uno es diferente.
- Aprender a cuidar su cuerpo, usar el baño, vestirse solo y mantener hábitos de higiene para sentirse bien y seguro.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
1. Habilidades de autonomía • Aceptación de sí mismo ○ Mi nombre ○ Mi edad ○ Soy niño o niña	• Identificación y reconocimiento de su nombre, edad, género y origen cultural a través de actividades lúdicas, canciones, juegos simbólicos, otros.	• Aceptación de su nombre, edad y género con respeto y confianza. • Interés por compartir aspectos personales (gustos, juguetes, colores favoritos). • Seguridad y espontaneidad al presentarse ante el grupo.	• Identifica su nombre y edad en actividades grupales con seguridad y espontaneidad. • Reconoce su género e identidad cultural y lo expresa al responder preguntas básicas.	• Participa en actividades lúdicas de auto presentación para identificar su nombre y edad, e identidad cultural frente al grupo.
2. Rutinas de cuidado Personal • Hábitos de cuidado personal • Control de esfínteres • Vestimenta	• Demostración del lavado de manos con jabón y agua. • Utilización del baño en forma autónoma o con mínima ayuda.	• Muestra interés por ir solo al baño y cuidar de su higiene. • Adaptación con facilidad a sus rutinas diarias realizando actividades que favorecen su	• Practica rutinas diarias en los hábitos de higiene personal en el aula de clases. • Demuestra autonomía en el control de esfínteres al acudir al baño, para el cuidado de su salud	• Practica el lavado de manos en diferentes situaciones (antes de comer, después de ir al baño). • Elabora gráficos o imágenes para ilustrar los pasos del uso del baño.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	• Utilización de las normas de higiene y uso del sanitario. • Confección de un cartel o grafico para recordar el lavado de manos. • Selección de las prendas de vestir, según las partes del cuerpo, para diferentes ocasiones y actividades.	independencia acorde a sus posibilidades.	personal y la de los demás. • Selecciona y utiliza vestuario adecuado de manera independiente en actividades cotidianas. • Logra ponerse y quitarse al menos dos prendas de ropa simple.	• Dialoga sobre la importancia de reconocer las señales de su cuerpo y pedir ayuda al ir al baño. • Juega a vestir muñecos con las prendas adecuadas para cada uno. • Se viste y desviste de manera independiente en diferentes momentos.

DIMENSION 1: AFECTIVA Y SOCIOEMOCIONAL

SUBDIMENSIÓN 2: RECONOCIMIENTO Y EXPRESION DE SENTIMIENTOS

OBJETIVO DE APRENDIZAJE:

- Desarrolla habilidades para expresar sus propios sentimientos e interpretar los de los demás para fortalecer sus relaciones interpersonales y comunicación en el entorno escolar.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
3. Sentimientos • Amor • Miedo • Tristeza • Gratitud • Otros • Vocabulario emocional básico (gestual y verbal, agradables y desagradables) • Relaciones entre emociones y acciones	• Utilización de palabras sencillas y gestos para expresar ¿cómo se siente y por qué? • Ejecución de juegos de roles o actividades lúdicas que promueven la gratitud. • Demostración afectuosa ante la expresión de sentimientos de otra persona.	• Disposición para compartir sus sentimientos con adultos y compañeros. • Respeto por los sentimientos de los demás, evitando burlas o rechazos.	• Respeta los sentimientos de sus compañeros durante momentos de intercambio o resolución de conflictos. • Expresa muestras de afecto con palabras o acciones sencillas, en situaciones cotidianas.	• Utiliza gestos, palabras o dibujos para comunicar sus sentimientos en contextos de juego libre o dirigidos. • Responde con acciones agradables a los sentimientos de otras personas en diferentes contextos y acciones lúdicas. • Aplica la empatía para resolver conflictos en diferentes situaciones o acciones lúdicas.

DIMENSION 1: AFECTIVA Y SOCIOEMOCIONAL

SUBDIMENSIÓN 3: AUTORREGULACIÓN

OBJETIVO DE APRENDIZAJE:

- Desarrolla la capacidad de reconocer y expresar sus emociones de manera adecuada, utilizando técnicas de calma y reconocimiento de los límites de sus acciones, para resolver conflictos de manera pacífica y empática.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
4. Manejo de emociones • Emociones • Empatía • Frustraciones	• Identificación de emociones básicas (alegría, tristeza, enojo, miedo). Expresión de sus emociones a través del juego, el dibujo y el diálogo, entre otros. • Práctica de estrategias de calma (respirar profundo, contar hasta cinco, pedir ayuda). • Demostración de empatía al reconocer y respetar los sentimientos de sus compañeros.	• Muestra interés por comprender cómo se siente él mismo y los demás en diversas situaciones, buscando señales verbales y no verbales.	• Aplica técnica de autocontrol (como respirar o pedir ayuda) al enfrentar una dificultad o cuando una meta no se logra de inmediato para continuar en las actividades y buscar activamente soluciones alternativas en lugar de abandonar o reaccionar con rabia. • Demuestra autorregulación emocional al reconocer, expresar y controlar sus emociones, respetando los sentimientos y límites de los demás,	• Identifica mediante el juego sus emociones, control de impulsos y responde adecuadamente ante distintas situaciones. • Demuestra control de impulsos, para participar de manera efectiva en actividades grupales y mantener la armonía en el aula, (al esperar su turno, seguir reglas sencillas de juego y atender una instrucción verbal sin interrumpir).

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
			mostrando empatía, tolerancia a la frustración y una actitud positiva en la convivencia grupal.	

DIMENSIÓN 1: AFECTIVA Y SOCIOEMOCIONAL
SUBDIMENSIÓN 4: INTERACCIÓN SOCIAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Participa con afecto, respeto y colaboración en las responsabilidades del hogar y las actividades de su comunidad y centro educativo, al interactuar con su familia en las dinámicas grupales del entorno, con el propósito de consolidar su sentido de pertenencia y fortalecer las relaciones interpersonales.
- Identifica los Símbolos de la Nación y otros elementos representativos de la identidad panameña, mediante actividades lúdicas y participativas que fortalezcan el sentido de pertenencia y orgullo nacional.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
5. Centro Educativo • Nombre • Ubicación • Los espacios físicos del centro educativo	• Identificación y reconocimiento del nombre del centro educativo, su ubicación y algunos de sus espacios físicos a través de recorridos guiados, imágenes y conversaciones dirigidas.	• Valoración y respeto hacia las personas que trabajan en el centro educativo, reconociendo su importancia en la vida escolar. • Actitud de cuidado y pertenencia hacia los	• Nombra el centro educativo, algunos de sus espacios (aula, patio, oficina) y a personas que trabajan en él, con apoyo del docente. • Demuestra actitudes de respeto y cuidado	• Dibuja su centro educativo y explica oralmente qué lugares reconoce y quiénes trabajan allí.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
		espacios físicos del centro educativo, demostrando interés por mantenerlos limpios y ordenados.	hacia los espacios y el personal del centro educativo durante las actividades cotidianas.	

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
6.Valores Ciudadanos • Amor • Respeto • Tolerancia • Empatía • Responsabilidad • Solidaridad • Otros	• Representación de acciones que demuestran los valores ciudadanos. • Participación en juegos cooperativos en los que sea necesario trabajar en equipo. • Práctica de pequeñas responsabilidades y cuidado de los espacios comunes en el aula.	• Colaboración en actividades grupales mostrando disposición para compartir, esperar turnos y ayudar a otros.	• Manifiesta actitudes de convivencia respetuosa, empatía, honestidad, cortesía y responsabilidad en situaciones cotidianas del entorno escolar. • Dramatiza expresiones y actitudes que reflejan valores ciudadanos en situaciones cotidianas.	• Participa de juegos de roles en situaciones cotidianas, aplicando comportamientos que reflejan valores ciudadanos. • Utiliza los valores ciudadanos para resolver problemas sencillos de la vida diaria en diferentes contextos. • Interpreta a través de juegos, valores ciudadanos.
7.Respeto por las diferencias.	• Identificación de las distintas	• Aceptación positiva de las cualidades	• Participar en actividades grupales	• Participa en reuniones grupales,

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
• De edad • De etnias • De género • De NEE	características físicas, culturales y personales, reconociendo la diversidad humana. • Utilización de un trato respetuoso al referirse a personas con necesidades especiales, de otras edades, religiones o culturales. • Promoviendo la igualdad de oportunidades entre niños y niñas en juegos y tareas del aula.	propias y de los compañeros, sin hacer comparaciones negativas. • Respeto y disfrute de las actividades compartidas en el aula entre niños con diferentes características personales, promoviendo la convivencia positiva.	respetando las diferencias. (físicas, culturales, de género, de etnia, de edad y de NEE de sus compañeros).	sugiere forma de apoyo y colaboración a la diversidad étnica, cultural, religiosa de género y NEE. • Responde a preguntas sencillas de cuentos, historias o anécdotas de personas de distintas culturas. • Participa activamente en dinámicas grupales utilizando expresiones verbales y gestos amables hacia sus compañeros, demostrando respeto y disposición para la convivencia." • Realiza trabajos artísticos con imágenes de otras culturas o etnias.
8. La familia • Miembros de la Familia. • Fiestas y tradiciones familiares, Culturales,	• Representación gráfica: dibujos, collages, retratos familiares.	• Apreciación afectiva de los vínculos familiares. • Participación de actividades	• Identifica verbalmente a los miembros de su familia y los relaciona	• Dibuja historias cortas sobre su familia y los roles de cada miembro.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
• Sociales. • Normas de Seguridad en el Hogar.	• Creación de historias cortas sobre eventos familiares a través de pictogramas. • Representación con juegos simbólicos, los roles y funciones de los diferentes miembros de la familia. • Identifica objetos o situaciones de peligro en el hogar (enchufes, cuchillo, estufa, ventana) de pertenencia.	familiares en el hogar y comunidad. • Apreciación de los roles que desempeñan los distintos miembros de su familia. • Respeta las normas de seguridad establecidas por los adultos.	con sus roles dentro del hogar. • Participa en el intercambio de tradiciones familiares en actividades grupales. • Identifica normas básicas de seguridad en el hogar, en situaciones simuladas.	• Comparte anécdotas sobre algunas tradiciones familiares que realizan en su hogar. • Clasifica a través de tarjetas con imágenes situaciones en el peligrosa o no peligrosas en el hogar.
9. La Comunidad • Mi comunidad • Oficios y profesiones. • Instituciones de la Comunidad. • Medios de transporte y comunicación. • Fiestas y tradiciones comunitarias.	• Descripción de su comunidad. • Representación de las formas de trabajo de los adultos (profesiones y oficios). • Identificación de instituciones y lugares importantes de la comunidad.	• Satisfacción al participar en actividades que promueven el sentido de pertenencia de su comunidad; reconociendo personas, lugares y costumbres que los identifican. • Interés por los medios de transporte y comunicación.	• Identifica el nombre de su comunidad y los sitios importantes con que cuentan en conversaciones grupales. • Manifiesta respeto por los oficios comunitarios al participar en dramatizaciones. • Demuestra interés por el uso de los	• Ubica imágenes de casas, parques, escuelas y tiendas en un mural formando su comunidad. • Señala lugares importantes como la escuela, el parque o la tienda a través de imágenes. • Manifiesta respeto por los oficios y

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	• Identificación de los medios de transporte, terrestre, aéreo y marítimo. • Participación en manifestaciones culturales de su comunidad.		medios de transporte y comunicación al interactuar por medios de juegos o actividades relacionadas. • Participa con respeto en celebraciones escolares y comunitarias.	profesiones comunitarios cuando participa en juegos de roles. • Explora el uso de medios de transporte mediante circuitos simulados. • Identifica los medios de comunicación de acuerdo con su uso en diferentes actividades. • Crea medios de transporte y de comunicación con materiales reciclados.
10. Símbolos de la Nación • La Bandera • Himno Nacional • El Escudo Nacional Elementos representativos de nacionalidad. • La Moneda	• Fortalecimiento de la identidad nacional mediante el reconocimiento de los Símbolos de la Nación. • Identificación de los colores, formas y elementos de la	• Demostración de respeto y aprecio por los Símbolos de la Nación en actividades cívicas. • Expresa orgullo y respeto hacia los elementos	• Expresa respeto por los símbolos de la nación durante actividades cívicas escolares. • Identifica los colores, formas y elementos de la Bandera y el Escudo Nacional, mediante trabajos artístico.	• Aplica correctamente los colores de la Bandera Nacional en una representación gráfica. • Observa imágenes del Escudo Nacional y construye uno con recortes, reciclados.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
• Ave (Águila Arpia), Árbol (Panamá), Canal de Panamá, • Folclore Panameño • Otros	Bandera y Escudo Nacional. • Identificación de los elementos representativos de nacionalidad.	representativos de la nacionalidad.	• Describe los elementos representativos de la nacionalidad. • Expresa alegría por las tradiciones folclóricas en bailes, cantos en celebraciones culturales.	• Relaciona palabras con imágenes de los símbolos de la nación y sus elementos representativos. • Repite versos o rimas folclóricas con apoyo visual. • Realiza pasos básicos de bailes típicos. • Participa en juegos tradicionales que implican movimiento. • Participa en jornadas folclóricas con bailes típicos, cantos, dramatizaciones y uso de vestimenta tradicional.

DIMENSION 2: PROCESOS COMUNICATIVOS

SUBDIMENSIÓN 1: EXPRESION ORAL

OBJETIVO DE APRENDIZAJE:

- Desarrolla las habilidades de comunicación oral fortaleciendo la motricidad orofacial y la expresividad, mediante la práctica de juegos lingüísticos, actividades de vocabulario y descripción en contextos lúdicos cotidianos.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
11. Habilidades del habla (orolinguofaciales) • Labios • Mejillas • Lengua	• Ejecución de ejercicios Orolinguofaciales como soplar, inflar globos, hacer burbujas, mover la lengua y labios, fortaleciendo la musculatura bucal y mejorando la articulación del lenguaje.	• Participación con entusiasmo en actividades que fortalecen sus habilidades orales.	• Realiza ejercicios gestuales, de forma gradual, con los músculos faciales. (labios, mejillas y lengua)	• Realiza ejercicios para la lengua, labios y mejillas (ejemplo: sacar y meter, girar en círculos). • Participa en juegos e imita gestos como sonreír, fruncir cejas, inflar mejillas, mandar besos, abrir la boca grande entre otros.
12.Contexto lúdico: • Nanas • Rimas • Trabalenguas • Adivinanzas • Rondas • Poesías	• Participación de juegos verbales como nanas, rimas, trabalenguas, adivinanzas rondas y poesías.	• Satisfacción al repetir nanas, rimas, trabalenguas, adivinanzas rondas y poesías.	• Utiliza nanas, rimas, trabalenguas, adivinanzas rondas y poesías en diversas actividades. • Intenta crear rimas y adivinanzas sencillas.	• Interpreta nanas, rimas, trabalenguas, adivinanzas, rondas y poesías de manera Individual y colectiva en actividades diarias. • Juega con títeres, máscaras o

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
				disfraces utilizando rimas, adivinanzas o trabalenguas como una forma de dialogo. (para desarrollar la expresión oral, la creatividad y la interacción grupal).

DIMENSION 2: PROCESOS COMUNICATIVOS

SUBDIMENSIÓN 2: COMPRESIÓN DEL LENGUAJE ORAL

OBJETIVO DE APRENDIZAJE:

- Expresa ideas, emociones y vivencias de manera oral para iniciar el uso del lenguaje como medio de comunicación, en diversas actividades.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
13.Comunicación Oral • Contexto Cotidiano • Vocabulario • Descripción • Diálogo • Relato • Juego de roles	• Organización de vocabularios utilizando diversos contextos. • Descripción de imágenes o situaciones cotidianas.	• Interés por diferentes formas orales de expresión. • Muestra confianza al interactuar en actividades de expresión oral.	• Participa en diálogos y conversaciones cotidianas, usando vocabulario acorde a su edad. • Expresa en secuencia lógica ideas, sentimientos y	• Describe a través de juegos como: "La caja mágica" objetos o imágenes enunciando su nombre características físicas y utilidad, otros.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	• Creación de relatos. • Participación en diálogos y juegos de roles.		experiencias significativas. • Representa situaciones reales a través de juego de roles o dramatizaciones, haciendo buen uso de la expresión oral.	• Participa del diálogo sobre temas de interés colectivo a partir de la lectura de pictogramas, noticias, o anécdotas. • Participa en juegos simbólicos, de oficios y roles como: un día en la tienda o minisúper. • Identifica palabras nuevas extraídas de lectura de portadores de texto.

DIMENSIÓN 2: PROCESOS COMUNICATIVOS
SUBDIMENSIÓN 3: EXPRESIONES LITERARIAS Y MUSICALES

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Disfruta de la lectura de cuentos y crear sus propias historias, usando la imaginación y las palabras para expresarse y comunicarse.
- Entona canciones y disfruta de la música, aprendiendo a escuchar, moverse con ritmo y compartir con los demás.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
14.Lenguaje musical y vocal • Canciones a capela y con pista • Rondas • Voz • Eco	• Reproducción de cantos y rondas infantiles para el desarrollo de la memoria musical. • Interpretación de cantos con su voz y eco siguiendo patrones y frases musicales.	• Demuestra atención e interés por diferentes sonidos musicales. instrucciones musicales, disfrutando del proceso de aprendizaje. • Muestras disposición y respeto al cantar en grupo	• Entona cantos y rondas infantiles al participar en actividades musicales, recordando correctamente la secuencia. • Interpreta cantos con su voz y realiza el eco de manera correcta, siguiendo patrones y frases musicales durante las actividades grupales.	• Interpreta canciones infantiles o folclóricas acompañadas de movimientos o gestos. • Participa en taller de expresión corporal, reconociendo los diferentes tipos de ritmos y música. • Canta y hace eco de frases musicales, demostrando atención y memoria musical.
15.Habilidades musicales • Ritmo • Sonido • Silencio – ruido • Movimientos	• Reproducción de ritmos simples utilizando palmas, pies, instrumentos o el cuerpo.	• Apreciación del ritmo como parte integral de la música y la comunicación. • Manifestación de entusiasmo y	• Reproduce patrones rítmicos sencillos con palmas, instrumentos o movimientos corporales durante	• Repite patrones rítmicos con palmas, instrumentos o el cuerpo (ejemplo: “palma, palma, pie”).

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	• Exploración y reproducción de ritmos en canciones infantiles mediante juegos de movimiento. • Clasificación de sonidos por intensidad, duración. • Coordinación de movimientos corporales con ritmos musicales.	espontaneidad en actividades de movimiento.	actividades musicales guiadas. • Discrimina sonidos de diferentes objetos e instrumentos musicales. • Distingue entre sonidos suaves y fuertes, y entre momentos de silencio y ruido, al participar en juegos auditivos o dinámicas musicales. • Explora diferentes sonidos utilizando instrumentos musicales, objetos del entorno o su propio cuerpo, reconociendo sus variaciones en tono e intensidad.	• Compara y comenta las variaciones en tono (grave o agudo) e intensidad (suave o fuerte), de manera verbal o gestual.
16. Géneros musicales • Infantil • Popular • Folclórica	• Participación en juegos, bailes o rondas con diversos géneros musicales. • Imitación de gestos, movimientos o sonidos	• Interés por participar con entusiasmo y alegría en diferentes géneros musicales.	• Participa en bailes respetando los turnos y siguiendo el ritmo de cada (Estilo musical) • Imita gestos, movimientos y	• Expresa diversos movimientos rítmicos libres y dirigidos de los géneros musicales.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	relacionados con las canciones. Ejecución y desplazamientos bailando libremente al ritmo de cada estilo musical.	Muestra respeto por la 'participación de sus compañeros.	sonidos durante las actividades musicales, mostrando atención y coordinación con el grupo. Realiza desplazamientos siguiendo el ritmo de diferentes estilos musicales, demostrando control corporal y expresión creativa.	Baila y se desplaza libremente al ritmo de distintos estilos musicales.
17.Lenguaje y literatura Infantil - El cuento - Personajes, escenarios, tiempo - Fábulas - Narraciones - Creación de historias	- Participación en conversaciones, narraciones y dramatizaciones mostrando escucha activa y expresión clara. - Comprensión de cuentos, fábulas, poesías y adivinanzas, identificando personajes y secuencias de acciones. - Recreación de historias conocidas	- Participación en el uso adecuado, cuidado e interés por los libros. - Muestra gusto e interés por escuchar, leer o narrar cuentos y poesías. - Manifiesta respeto y atención cuando otros hablan o comparten sus ideas. - Disfruta la lectura y la narración como experiencias	- Comprende y reconstruye cuentos a partir de la narración o de imágenes. - Formula hipótesis y predicciones sobre lo que ocurrirá en una historia. - Describe personajes, escenarios y acciones de los cuentos narrados. - Expresa sentimientos y	- Narra un cuento y realiza diferentes acciones guiadas. - Anticipa lo que podría ocurrir en la historia. - Dramatiza escenas del cuento, destacando personajes y acciones. - Participa en la lectura compartida de un cuento mostrando interés y

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	mediante el uso de títeres, ilustraciones, dramatizaciones o juegos simbólicos. • Creación de pequeños relatos o historias orales a partir de imágenes, objetos o experiencias cotidianas. • Utilización del tono de voz y el ritmo, como recursos expresivos durante la lectura o el canto.	placenteras y de encuentro con otros. • Expresa emociones y opiniones con seguridad y creatividad. • Valora la literatura y la música como medios de comunicación, identidad y convivencia. • Colabora con sus compañeros en actividades de lectura compartida o dramatización.	pensamientos a partir de las obras literarias o lectura de imágenes. • Muestra interés y cuidado por los libros y materiales de lectura. • Incorpora el uso de nuevas palabras en canciones, cuentos, juegos y conversaciones.	cuidado por los libros. • Amplía su vocabulario utilizando palabras nuevas en diferentes contextos. • Propone un nuevo desenlace para la lectura narrada. • Construye una historia de manera agregando un personaje o acción en cada turno.

DIMENSIÓN 2: PROCESOS COMUNICATIVOS

SUBDIMENSIÓN 4: INICIACIÓN A LA LECTURA Y ESCRITURA

OBJETIVO DE APRENDIZAJE:

- Desarrolla habilidades básicas de comprensión lectora y conciencia fonológica, a través de actividades, juegos con imágenes, canciones y materiales impresos para Identificar los sonidos en las palabras.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
18.Textos de uso cotidianos • Invitaciones • Etiquetas de productos • Anuncios • Carteles • Otros	• Elaboración de diversos portadores de texto con etiquetas, invitaciones, anuncios u otros que se utilizan en la vida cotidiana. • Presentación de imágenes e Interpretación de lecturas sencillas. • Descubre el uso de los diferentes textos cotidianos. • Comparación de la forma escrita y otras formas de expresiones gráficas.	• Apreciación de los textos cotidianos y su importancia en las actividades propias de su entorno. • Motivación e interés por reconocer los datos o detalles de los textos cotidianos. • Muestra disposición para expresar ideas por medio de trazos, dibujos o palabras.	• Identifica características y funciones de distintos textos cotidianos. • Enuncia sonidos, letras, palabras mediante la utilización de textos cotidianos. • Clasifica diferentes textos cotidianos de acuerdo con su propósito.	• Participa del juego de “¿Dónde lo encontramos?”: muestra una etiqueta, anuncio u otro material impresos y que los niños digan en qué lugar lo observan con frecuencia. • Identifica en el área de lectura, diferentes portadores de texto: recetarios, afiches, invitaciones, otros.
19.Desarrollo fonológico • Rimas con imágenes • Trabalenguas • Fonemas vocálicos • Diferenciación de las palabras	• Identificación del fonema inicial y final de una palabra. • Asociación de objetos que tengan el mismo sonido inicial y final. (rimas con imágenes) • Comparación entre sonidos iniciales o finales de las palabras.	• Interés por los procesos comunicativos para ampliar su lenguaje. • Disfrute de las actividades lúdicas relacionadas con la palabra escrita. • Interés por los sonidos vocálicos	• Distingue los fonemas vocálicos en palabras a través de estrategias lúdicas que favorecen el desarrollo fonológico. • Identifica el sonido inicial y final de una palabra apoyada en	• Discrimina sonidos a través de juegos tales como: emparejar imágenes entre otros. • Participa en actividades lúdicas realizando diferentes acciones como: aplaudir o golpear al escuchar una palabra

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
		dentro de las palabras.	rimas, trabalenguas y otras actividades.	determinada. (verificar si son largas o cortas) Vocaliza canciones rimadas acompañándolas con gestos o palmadas para reforzar los sonidos en las palabras.

DIMENSION 3: COGNOSCITIVA

SUBDIMENSIÓN 1: RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO Y CUANTIFICACIÓN

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Desarrolla relaciones espaciales y nociones del tiempo, manipulando objetos de acuerdo con sus características y propiedades para despertar su curiosidad.
- Describe diferentes líneas, formas y figuras geométricas presentes en su entorno cotidiano, favoreciendo la capacidad de observación y relación con sus experiencias diarias.

- Identifica los cuantificadores básicos, el uso de la moneda y los beneficios de la tecnología, para comprender relaciones cuantitativas entre grupos de objetos.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
20.Las relaciones espaciales • Con su cuerpo, los objetos y entre los objetos • Arriba- abajo • Detrás-entre-delante. • Izquierda- derecha	• Identificación y representaciones espaciales a través del uso de su cuerpo y objetos de su entorno, en juegos y desplazamientos utilizando consignas verbales. • Realización de movimientos dirigidos. • Utilización de su cuerpo para representar posiciones.	• Muestra atención e interés al participar en juegos y actividades de movimiento. • Colaboración con sus compañeros al realizar actividades grupales, que requiere identificar posiciones. • Satisfacción al jugar ubicándose en el espacio.	• Identifica y aplica relaciones espaciales (delante, detrás, arriba, abajo al orientarse en su entorno. • Demuestra comprensión al seguir instrucciones que implican ubicación y secuencia espacial.	• Ejecuta acciones de posición en el orden solicitado. • Se ubica en el espacio, correctamente en relación con los objetos (arriba-abajo, detrás-entre-delante, Izquierda-derecha)
21.Interioridad, trayectoria, desplazamientos y proximidad. • Dentro – fuera • Cerca – Lejos	• Exploración y representación de las relaciones espaciales. • Utilización de su cuerpo con ubicación y consignas verbales. • Ubicación de objetos y su cuerpo en relación	• Interés por participar en actividades de movimiento siguiendo diferentes trayectorias. • Disfruta nuevas formas de desplazarse y ubicarse en relación con otros objetos o personas.	• Demuestra la ubicación de su cuerpo y los objetos en el espacio, siguiendo instrucciones verbales en actividades de juego o movimientos.	• Identifica y se desplaza usando las nociones espaciales dentro–fuera, mientras sigue consignas orales. • Emplea trayectorias y desplazamientos

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	con otros elementos del espacio.			para ubicarse en relación con otros objetos o personas.
22.Las Nociones del tiempo • Relaciones del tiempo	• Identificación de acciones cotidianas (despertarse, comer, jugar) para reconocer momentos del día (mañana, tarde, noche) mediante conversación guiada y apoyo visual.	• Muestra gusto por seguir rutinas que le ayudan a organizar su tiempo para jugar, aprender, merendar y descansar.	• Emplea relaciones espaciales y de tiempo a través de juego lúdicos y en sus actividades diarias.	• Explora mediante la ruleta del tiempo y menciona que momento del día es, según las imágenes que se observan.
23.Propiedades y características de los objetos y de los seres vivos. • Colores • Formas • Tamaños • Texturas	• Clasificación de los objetos y / o seres vivos según sus propiedades. • Comparación de objetos identificando diferencias y semejanzas en colores, forma, tamaño y textura. • Clasificación de objetos del entorno mediante el juego y actividades de exploración.	• Disposición para realizar actividades de clasificación de objetos, seres vivos y diversos elementos. • Manifiesta curiosidad y disposición para analizar las diferencias entre las características de los seres vivos y objetos de su entorno.	• Explica de manera sencilla como clasificar y agrupar objetos. • Participa activamente en juegos de clasificación, mostrando disposición y respeto.	• Juegos de clasificación por color, forma, tamaño y textura. • Clasifica diferentes objetos del entorno de acuerdo a sus propiedades y características.
24.Experiencias y relaciones • Agrupación	• Exploración de elementos y objetos,	• Respeta el turno y normas durante el trabajo de equipo,	• Clasifica y agrupa objetos según uno o más criterios color,	• Participa en juegos de agrupaciones, ordenamiento y

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
- Diferencias - Clasificación asociación - Igualdad - Seriación-ordenamiento	atendiendo a una o varias características. Clasificación de objetos según características físicas comunes como forma, tamaño, color o textura, utilizando criterios de agrupación que favorecen el desarrollo del pensamiento lógico y la organización del entorno.	compartiendo con sus compañeros. - Colabora y acepta las ideas de sus compañeros. - Disposición en realizar actividades de agrupación con diversos elementos u objetos.	forma, tamaño, función u otros.	clasificación de elementos atendiendo a sus características.
25.Líneas - El punto Tipos de líneas Rectas - Horizontal - Vertical Líneas curvas - Abiertas - Cerradas Líneas mixtas	- Identificación de tipos de línea (recta, curva, mixta) cuando se observan ejemplos en objetos, imágenes o dibujos del entorno. - Observación de líneas en el entorno natural y construido durante paseos guiados, actividades de exploración o juegos de observación.	Manifiesta interés por participar activamente en juegos de exploración relacionados con líneas rectas, curvas y mixtas.	- Representa líneas rectas, curvas y mixtas al realizar dibujos libres o guiados, demostrando comprensión de sus características visuales. - Clasifica líneas según su forma (recta, curva, mixta) al participar en juegos de observación.	- Explora trazos libres y dirigidos cuando se utilizan herramientas gráficas como lápices, crayones o pinceles en diferentes superficies. - Realiza trazos de líneas en actividades al aire libre.
26.Formas geométricas Esfera	Identificación, clasificación y	Convivencia y respeto por la diversidad de ideas y formas de	Identifica las formas y figuras geométricas, mediante la	Confecciona las formas y figuras

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
• Cono • Cubo Figuras geométricas • Círculo • Cuadrado • Triángulo • Rectángulo	exploración de figuras y formas geométricas. • Observación, manipulación y clasificación de los objetos del entorno. • Representación de figuras geométricas, mediante trazos y construcciones con materiales concretos.	aprender al manipular y explorar figuras y cuerpos geométricos. • Colaboración con sus compañeros, durante juegos y tareas relacionadas con formas geométricas.	reproducción de estas, utilizando diferentes materiales. • Emplea las formas y figuras geométricas, para hacer diferentes creaciones.	geométricas, con distintos materiales. • Distingue y reproduce gráficamente las figuras geométricas. • Recorta siluetas cuya forma sean similares a figuras y formas geométricas.
27. Cuantificadores • Todos-algunos-ningunos • Muchos-pocos-nada • Colección de grupos	• Utilización de cuantificadores básicos. • Cuantificación de objetos de una colección pequeña. • Reconocimiento de los cuantificadores básicos.	• Disposición para participar en actividades de conteo, clasificación y comparación.	• Comprender la utilización de conceptos básicos de cantidad, medida y comparación.	• Realiza acciones de cuantificación contar, reunir, comparar y distribuir utilizando materiales concretos (fichas, bloques, tapas u otros) siguiendo instrucciones orales. • Recolecta elementos naturales del entorno y compara su colección y expresan oralmente las diferencias y semejanzas usando

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
				vocabulario comparativo.
28.El número 0-10 • Números ordinales • Primero • Segundo • Tercero, otros. Mayor que-menor que	• Manipulación, conteo, asociación y representación de los números del 0 al 10 mediante actividades lúdicas y significativas. • Representación y ordenamiento de elementos en secuencia para identificar primero, segundo, tercero y otros	• Manifestación de actitudes positivas curiosas y colaborativas, frente a los aprendizajes de los números del 0 al 10, mediante juegos. • Participación en actividades grupales de conteo, comparación y orden mostrando disposición y entusiasmo.	• Relaciona el número con la cantidad en actividades lúdicas o juegos. • Compara colecciones pequeñas utilizando los términos más menos o igual hasta 10. • Identifica la posición de un objeto o persona en una secuencia, usando los términos: primero, segundo, tercero y se ubican en una columna.	• Ubicación en una columna mencionando en qué lugar le corresponde (Primero, segundo, tercero). • Utiliza botones, cuentas palitos o bloques para agrupar (de uno en uno, dos en dos).
29. La unidad • La mitad	• Representación de la unidad mediante objetos concretos, dibujos o los símbolos de los números. • Utilización de la unidad como base para iniciar el conteo de cantidad.	• Curiosidad por aprender el significado de la unidad. • Participación en actividades y juegos que impliquen el uso de la unidad.	• Identifica la unidad y la mitad cuando se presentan objetos concretos en actividades grupales. • Compara cantidades iguales y mitades al manipular materiales	• Divide objetos en dos partes iguales durante juegos dirigidos o actividades de cocina simulada. • Representa la mitad de una figura (como un círculo, corazón o

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
		• Valoración de la importancia de iniciar el conteo desde la unidad.	como frutas, bloques o papel.	mariposa) durante actividades lúdicas y artísticas, demostrando nociones básicas de simetría y coordinación visomotora. • Registra la información al diferenciar un entero de un medio cuando se les muestra visualmente con materiales concreto. • Compara los conceptos enteros y un medio, mediante objetos concretos y dibujos, que demuestren la diferencia entre uno y otro.
30. Habilidades financieras • Monedas • Uso y manejo del dinero • Ahorro	• Utilización de nuestra moneda en diferentes situaciones cotidianas, fomentando el hábito del ahorro.	• Interés por disfrutar el uso de nuestra moneda en actividades lúdicas y en situaciones cotidianas.	• Utiliza nuestra moneda, en situaciones de juego simulando que ahorra en actividades.	• Manipula nuestra moneda, jugando a la tienda, supermercado o en el banco con monedas de juguetes.

DIMENSION 3: COGNOSCITIVA

SUBDIMENSIÓN 2: DESCUBRIMIENTO DEL MUNDO NATURAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Identifica las partes del cuerpo y los sentidos, mediante la comprensión de su función y el respeto por las diferencias físicas entre niños y niñas, en actividades lúdicas.
- Aplica hábitos saludables de alimentación y cuidado del cuerpo, para prevenir enfermedades y accidentes comunes en la infancia, mediante experiencias guiadas.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
31. El cuerpo humano • Partes principales • Crecimiento y desarrollo • Diferencias anatómicas del niño y la niña.	• Exploración y reconocimiento de las partes principales del cuerpo humano, a través de actividades lúdicas. • Identificación de las partes del cuerpo según sus funciones.	• Aceptación y cuidado de su cuerpo, a través del juego seguro y el respeto a su propio cuerpo. • Mostrar interés por las diferencias anatómicas entre el niño y la niña, respetando dichas las diferencias.	• Ubica las partes principales del cuerpo humano (cabeza, tronco y extremidades) en sí mismo y en los demás. • Distingue semejanzas y diferencias entre el niño y la niña.	• Participa en juegos donde señalen y nombra las partes del cuerpo mientras cantan una canción como "Cabeza, hombros, rodillas y pies". • Observa imágenes o muñecos que representen a niños y niñas donde pueda señalar y describir sus partes y diferencias físicas. • Demuestra respeto por las diferencias, en diversas actividades lúdicas.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
32. Los sentidos • Tacto • Olfato • Audición • Gusto • Vista	• Identificación de los sentidos y los órganos que los comprenden. • Clasificación de los sonidos, olores, texturas y sabores, según el sentido que lo percibe. • Participación en actividades lúdicas, que favorezcan la exploración sensorial.	• Mostrar interés por descubrir el mundo a través de los sentidos. • Aceptación y respeto por compañeros y personas con diferentes capacidades sensoriales.	• Describe de manera sencilla la función de los cinco sentidos y los órganos que los comprenden. • Asocia objetos, colores, olores, texturas o sabores con el sentido que los percibe. • Participa con respeto y orden en las actividades sensoriales grupales.	• Participa en actividades lúdicas donde, con los ojos vendados, identifiquen objetos por su textura, olor, sabor o sonido. • Comparte verbalmente y con gestos lo que sintió, vio, escuchó, olió o probó durante juegos o actividades sensoriales reales, utilizando palabras simples para contar su experiencia.
33. La salud y cuidado del cuerpo. • Higiene del cuerpo • Prevención de enfermedades. • Prevención de Accidentes • Seguridad vial	• Demostración de experiencias y anécdotas sobre medidas de prevención para la higiene de nuestro cuerpo y de los accidentes. • Utilización de las normas de seguridad vial para evitar accidentes. Ejemplo: Mantiene contacto	• Disposición para seguir normas, que aseguran el cuidado de su cuerpo. • Respeta las normas de seguridad y prevención de accidentes durante las actividades de juegos y tareas cotidianas.	• Aplica hábitos de higiene personal para prevenir enfermedades y accidentes en el hogar, escuela. • Muestra interés por respetar las normas de seguridad vial para evitar accidentes en la comunidad.	• Practica el lavado de manos mediante canciones y dramatizaciones de los momentos, en que debemos mantener la higiene del cuerpo. • Participa de juegos dirigidos, cantos y rondas, donde se siguen normas de seguridad, para el

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	físico y cercana con el adulto responsable al momento de cruzar la calle.			cuidado del cuerpo y prevención de accidentes.
34. La alimentación • El plato de la alimentación. • Importancia • Higiene de los alimentos	• Ilustración de murales con los principales grupos de alimentos relacionados con su importancia para el cuerpo y su ubicación en el plato de una alimentación saludable. • Observación de prácticas adecuadas de higiene antes, durante y después de la preparación y consumo de los alimentos. • Clasificación de alimentos según su función en el cuerpo en saludables y no saludables.	• Aceptar probar nuevos alimentos saludables en el entorno escolar. • Respetar los horarios de alimentación y normas de higiene en el aula. • Aceptar y respetar la diversidad de costumbres alimenticias de los compañeros.	• Expresa sus gustos por los alimentos. • Clasifica los alimentos y expresa sus preferencias por los alimentos saludables. • Participa en actividades sobre alimentación saludable, manteniendo el respeto hacia las costumbres de los demás.	• Colabora en la preparación de una ensalada de frutas o un plato sencillo de la alimentación. • Manipula los alimentos que se producen en su región cuando los clasifica en saludables y no saludables.

DIMENSION 3: COGNOSCITIVA

SUBDIMENSIÓN 2: DESCUBRIMIENTO DEL MUNDO NATURAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Fomentar en los niños la exploración y descubrimiento de los elementos de la naturaleza, estimulando su curiosidad y promoviendo el cuidado del entorno mediante juegos exploratorios y el uso de materiales visuales atractivos y adecuados a su edad.
 - Reconoce y describe, mediante la observación directa y el juego, las características básicas de plantas y animales, comprendiendo sus necesidades de cuidado y desarrollando actitudes de respeto y responsabilidad hacia los seres vivos de su entorno.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
35. Elementos de la Naturaleza • Tierra • Agua • Aire • Fuego	• Exploración de los elementos de la naturaleza (tierra, agua, aire y fuego) mediante juegos, experiencias sensoriales y actividades cotidianas como sembrar, jugar con agua, sentir el viento y observar el uso del fuego en el entorno. • Representación gráfica de elementos naturales como árboles, flores, animales, el sol y el agua, entre otros.	• Muestra interés por el cuidado del ambiente y curiosidad por elementos de la naturaleza. • Disfruta participar de actividades sensoriales que le permitan experimentar con los elementos de la naturaleza.	• Reconoce los elementos de la naturaleza (tierra, agua, aire y fuego) mediante experiencias sensoriales, juegos y representaciones artísticas y demás. • Realiza experimentos sencillos que le permita descubrir la importancia de los elementos de la naturaleza.	• Participa en tertulias, debates, conversatorios y preguntas de indagación acerca de la importancia, beneficios y función de los elementos de la naturaleza. • Identifica los elementos de la naturaleza de acuerdo con su importancia para la vida en el planeta. • Dramatiza cuentos sobre los elementos de la

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
				naturaleza recalcando su importancia para el planeta.
36. Los astros • El Sol • La Luna • Las estrellas	• Observa y reconoce los astros (el sol, la luna y las estrellas) mediante actividades cotidianas como salidas al aire libre, observación del cielo, canciones y juegos simbólicos, expresando lo aprendido a través de dibujos, gestos y lenguaje oral.	• Manifiesta interés y asombro al descubrir los astros en el cielo, mostrando respeto por los momentos de observación y compartiendo sus impresiones con entusiasmo y curiosidad.	• Reconoce el sol, la luna y las estrellas como astros visibles en el cielo, a través de actividades de observación, juegos simbólicos, canciones y representaciones gráficas, demostrando interés y participación.	• Dibuja dos cielos: uno con el sol y otro con la luna y las estrellas. Pueden usar algodón para simular nubes. • Arma rompecabezas del sol, la luna y estrellas. • Juego de roles donde los niños simulan cómo aparecen los astros en el cielo, siguiendo una historia breve guiada por la maestra. • Distingue y representa elementos del cielo en el día y la noche mediante

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
				la pintura o dibujos.
37. Los animales • Domésticos y salvajes • Cuidado • Protección • Alimentación • Hábitat y utilidad • Locomoción • Sonidos	• Clasificación de animales en domésticos o salvajes. • Asociación de animales con su hábitat y utilidad (granja, casa, selva, etc.). • Observa, imita y representa de manera corporal y sonora las diferentes formas de desplazamiento y los sonidos de diversos animales.	• Curiosidad por las similitudes y diferencias entre distintos tipos de animales. • Respeta los espacios naturales donde viven los animales. • Interés por observar cómo se mueven los animales. • Muestra interés y alegría al participar en juegos de imitación de sonidos de diversos animales.	• Clasifica animales en domésticos y salvajes a partir de imágenes o juguetes. • Asocia animales con su hábitat correspondiente en actividades lúdicas. • Representa con su cuerpo los diferentes modos de desplazamiento animal. • Explica con ejemplos sencillos la importancia de cuidar a los animales y sus hábitats.	• Clasifica imágenes o figuras de animales en grupos: ○ Domésticos y salvajes. ○ Según su locomoción ○ Según su alimentación. • Participa en juegos de memoria asociando animales con su hábitat y utilidad. • Participa en juegos de roles donde se representan acciones sobre el cuidado de los animales, imitando sus sonidos o movilidad. • Expresa, mediante palabras, gestos o dibujos, ideas sencillas sobre la

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
				importancia del respeto y sensibilidad hacia los animales en situaciones cotidianas.

DIMENSION 3: COGNOSCITIVA
SUBDIMENSIÓN 3: SENSOPERCEPCIÓN

OBJETIVO DE APRENDIZAJE:

- Descubre las características básicas de diferentes materiales y objetos, para el desarrollo de la curiosidad científica.
- Explora herramientas tecnológicas tradicionales y digitales programables, reconociendo sus funciones y secuencias básicas para utilizarlas con autonomía y cuidado en rutinas de cotidianas.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
38. Percepción visual • Forma • Figura • Color	• Exploración para identificar y diferenciar formas, colores, tamaños y detalles en objetos y figuras. • Identificación de colores primarios y secundarios a través de actividades lúdicas y artísticas.	• Mantiene curiosidad y atención en actividades que impliquen la discriminación visual. • Interés por participar en actividades relacionadas con el reconocimiento y uso de los colores.	• Agrupa objetos del entorno aplicando criterios simples de clasificación, a partir de la observación directa. • Identifica los colores en actividades lúdicas dirigidas utilizando materiales variados.	• Reconoce los colores, formas y tamaños en objetos de las áreas de aprendizaje del aula a través de juegos o canciones. • Juega combinando colores para descubrir nuevos

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	Estimulación de la percepción visual y la asociación de colores con objetos del entorno en diversas actividades.			colores y usarlos en una obra artística.
39. Percepción auditiva - Sonidos del ambiente y naturaleza - Sonidos fuertes y suave - Memoria Auditiva	- Imitación de sonidos del ambiente con la voz y el cuerpo. - Participación en juegos y actividades que fomenten la atención y la memoria auditiva.	- Interés por explorar los sonidos del entorno, disfrutando de actividades relacionadas con la escucha. - Colaboración con sus compañeros en juegos grupales auditivos.	- Identifica sonidos del ambiente y los reproduce con gestos corporales, demostrando atención auditiva. - Participa activamente en juegos y reproducir secuencia de sonidos o instrucciones.	- Dramatiza cuentos donde pueda emplear los sonidos de su voz modulándola según lo requiera. - Discrimina sonidos del entorno desde un audio mediante la escucha, imitando la secuencia de estos, en el orden exacto en que los escucho.
40. Percepción Táctil - Forma de los objetos - Texturas - Sensaciones Calientes y frías	Diferenciación de los objetos por su forma mediante el tacto en actividades lúdicas.	Participa con interés, curiosidad y disposición en actividades que le permiten descubrir formas, texturas y sensaciones de distintos objetos utilizando el tacto, mostrando cuidado y	- Identifica la forma de objetos mediante la exploración táctil guiado por el docente. Discrimina diferentes texturas al manipular materiales variados en actividades sensoriales dirigidas. - Establece diferencia en sensaciones	- Explora diferentes objetos con formas utilizando el sentido del tacto con los ojos tapados, intentando identificar cada forma. - Crea una caja con diferentes texturas, utilizando materiales variados para describir las

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
		respeto por los materiales.	térmicas al tocar objetos, expresando verbal o gestualmente su percepción.	sensaciones que le produce cada material. • Experimenta mediante el juego de “frio o caliente” diferentes sensaciones.

DIMENSION 3: COGNOSCITIVA

SUBDIMENSIÓN 4: INICIACIÓN CIENTÍFICA Y TECNOLÓGICA

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Descubre las características básicas de diferentes materiales y objetos, para el desarrollo de la curiosidad científica.
- Explora herramientas tecnológicas tradicionales y digitales programables, reconociendo sus funciones y secuencias básicas para utilizarlas con autonomía y cuidado en rutinas de cotidianas.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
41. Característica de los materiales y objetos. • Textura • Flotabilidad	• Exploración de diferentes objetos con texturas variadas. • Descripción de la textura de cada objeto. • Utilización de palabras como, suave, rugoso, liso y áspero. • Promover la curiosidad científica mediante la exploración de objetos con diferentes pesos y materiales, observando si flotan o se hunden.	• Manifestación de interés y curiosidad al explorar objetos y materiales con diferentes características físicas. • Establece semejanzas y diferencias entre objetos. • Curiosidad por identificar los objetos que se hunden o flotan en el agua.	• Reconoce y nombra a través de la exploración táctil la textura de diferentes objetos. • Argumenta porque se da la flotabilidad en ciertos objetos.	• Observa, identifica y agrupa objetos según la similitud de sus texturas, desarrollando el sentido del tacto y la capacidad de clasificación. • Desarrolla experiencias con objetos de diversos materiales prediciendo lo que puede suceder antes de colocarlo sobre el agua.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
42.Elementos tecnológicos • Función de herramientas • Tipos de tecnología • Exploración STEAM • Partes de mecanismos • Secuencias de pasos	• Manipulación de herramientas tecnológicas simples con supervisión y aplicando normas de cuidado. (Teléfono de juguete, radio, linterna, molino de mano, batidora manual o similar) • Clasificación de herramientas tecnológicas según su función o características físicas. (De comunicación: teléfono, radio. De transporte: carro, bicicleta. De iluminación: lámpara, linterna. O por forma, tamaño, material) • Experimentación con mecanismos simples para comprender su funcionamiento. (Palanca con palo y piedra, polea con carrete e hilo, rueda con	• Curiosidad por explorar el funcionamiento de objetos tecnológicos del entorno. • Disposición para compartir y cuidar los materiales tecnológicos del aula. • Interés por participar en actividades de exploración creativa con materiales diversos. • Aceptación de seguir instrucciones paso a paso en la construcción de mecanismos. • Confianza en completar tareas siguiendo una secuencia ordenada de pasos.	• Reconoce el uso de herramientas tecnológicas cotidianas mediante la identificación de su función en la vida diaria. • Identifica secuencias de pasos para realizar una tarea mediante el seguimiento de instrucciones ordenadas. • Manipula herramientas tecnológicas simples con supervisión aplicando normas de cuidado. • Clasifica herramientas tecnológicas según su función o características físicas. • Representa secuencias de pasos cotidianos mediante	• Clasifica herramientas tecnológicas tradicionales y digitales en dos estaciones de juego. • Programa un robot o bloques con secuencias simples de tarjetas pictóricas ordenadas. • Manipula tablet o juguete tecnológico esperando turno y limpiando después del uso. • Ensambla piezas de mecanismos simples con engranajes siguiendo un modelo básico. • Dibuja tres pasos secuenciales para encender y usar un objeto tecnológico cotidiano. • Explora juguetes desarmables señalando partes que hacen funcionar el mecanismo.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	tapa y palito, balancín con tronco o similar) • Ensamblaje de piezas de mecanismos simples siguiendo modelos básicos y con ayuda del docente. (Carrito con caja de leche y tapas de botella, muñeco con palitos y cuerda, marioneta con calcetín y botones o similar) • Representación de secuencias de pasos cotidianos mediante dibujos, fichas ordenadas o uso de robot. (Robot de cartón, robot de lata, títere mecánico, Blue-Bot o similares)		dibujos, fichas ordenadas o uso de robot. • Demuestra curiosidad por explorar el funcionamiento de objetos tecnológicos del entorno.	

DIMENSIÓN 4: PSICOMOTRICIDAD

SUBDIMENSIÓN 1: CONCIENCIA Y ESQUEMA CORPORAL

OBJETIVO DE APRENDIZAJE:

- Reconoce su cuerpo como una unidad, identificando partes principales y específicas (cara, manos, pies, articulaciones) mediante actividades lúdicas, expresivas y de imitación.
- Adopta y controlar posturas básicas del cuerpo (de pie, sentado, acostado, agachado, arrodillado) con equilibrio y seguridad, en situaciones de juego y movimiento guiado.
- Desarrolla la conciencia corporal inicial del lado derecho e izquierdo a través de exploraciones, desplazamientos y acciones motrices dirigidas.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
43. Esquema Corporal. • El cuerpo como un todo (En reposo y en movimiento).	• Exploración del cuerpo mediante movimientos globales utilizando las articulaciones y músculos.	• Confianza en sus capacidades motrices. • Disposición para participar en actividades corporales.	• Reconoce su cuerpo como una unidad a través de actividades como los juegos lúdicos, recreativos y el canto. • Participa activamente en juegos corporales.	• Participa del juego del espejo (imitación de movimientos). • Ejecuta movimientos combinados de brazos y piernas con o sin implementos desplazándose rápido y lento.
44. Imagen corporal (Cara, mano, pies, dedos, articulaciones de codo y rodillas).	• Juegos de imitación y expresión corporal señalando las partes de la cara, mano, pies y articulaciones en sí mismo y otros compañeros.	• Reconocimiento y aceptación de sus rasgos físicos y los de sus compañeros. • Respeto por su cuerpo y el de los demás.	• Señala y nombra correctamente las partes de la cara, articulaciones, manos y pies.	• Participa del juego del espejo (imitación de movimientos). • Realiza gestos corporales cuando canta.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	• Coordinación de movimientos independientes de los dedos (pinza, conteo y agarre).			• El Robot Aceitado" Los niños actúan como robots que están "oxidados". Al ritmo de una música, deben intentar mover los dedos, pies, rodillas, codos y músculos de la cara, cuando el docente "les echa aceite" (imaginario) los mueven con fluidez y velocidad.
45. Lateralidad inicial (dominancia manual y pédica).	• Coordinación de desplazamientos y movimientos hacia un lado y otro del espacio participando en juegos rítmicos que exigen el uso de un lado específico.	• Disposición para seguir instrucciones de dirección y sentido para descubrir su lado de mayor preferencia (dominancia).	• Se desplaza con seguridad en el espacio e identifica cuál es su mano o pie "más fuerte" o preferido al realizar tareas motrices. • Atiende a señales visuales o auditivas para cambiar de dirección durante un juego.	• Representación gráfica libre del propio cuerpo en un espacio determinado.
46. Partes del cuerpo. • Partes principales del cuerpo: cabeza,	• Señalamiento y nombramiento de partes del cuerpo.	• Interés por conocer su cuerpo.	• Identifica y nombra las principales partes del cuerpo.	• Juego "Simón dice".

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
tronco y extremidades. • Función básica de cada parte.	• Movimientos segmentarios. • Coordinación de movimientos corporales.	• Participación en juegos corporales. • Respeto por las diferencias individuales.	• Utiliza intencionalmente diferentes segmentos corporales. • Relaciona el movimiento con la parte del cuerpo que emplea.	• Canciones y rondas corporales. • Señalamiento de partes del cuerpo en sí mismo y en otros.
47. Postura corporal básica. • De pie • Sentado • Acostado • Extendido • Agachado. • Arrodillado • Con piernas cruzadas Equilibrio corporal. • Estático y dinámico • Control corporal • Base de apoyo	• Ejecución de posturas corporales básicas (de pie, sentado, acostado, agachado, arrodillado y piernas cruzadas) siguiendo consignas, donde identifique las partes del cuerpo involucradas en cada posición. • Transición entre posturas de equilibrio (un pie, puntas, talones) con apoyo y sin apoyo según posibilidades. • Realización de recorridos simples	• Atención para seguir las instrucciones y participar en juegos grupales que involucren las diferentes posturas básicas. • Cuidado del cuerpo al realizar las posturas básicas que tengan diferentes movimientos. • Perseverancia ante retos motores. • Cuidado de sí mismo y de sus compañeros durante la actividad	• Adopta diferentes posturas corporales. • Mantiene el equilibrio en posturas básicas de forma cómoda. • Controla su cuerpo al cambiar de una postura a otra con agilidad y control muscular. • Mantiene el equilibrio en posturas y desplazamientos simples. • Controla su cuerpo al cambiar de posición	• "El Cuento de los movimientos y estatuas" Somos gigantes (de pie), ahora somos hormiguitas (agachados), ahora somos troncos caídos (acostados) y finalmente somos flores que crecen (arrodillados)". • Circuito motriz con posturas definidas. • Dramatización de animales y objetos. • Camina sobre líneas marcadas o

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	manteniendo estabilidad sobre líneas, bancos o superficies seguras. • Control del equilibrio estático y dinámico.	con actitud positiva ante los retos motrices.	y dirección durante el movimiento.	trayectos delimitados. • Cruza “puentes” o “islas” (aros, colchonetas) manteniendo estabilidad. • Registro descriptivo del desempeño (observación).

DIMENSIÓN 4: PSICOMOTRICIDAD

SUBDIMENSIÓN 2: HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS Y CONTROL MOTOR

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Explora y desarrollar las habilidades motrices básicas mediante juegos y actividades físicas estructuradas, fortaleciendo el control global del movimiento.
- Favorece la coordinación y el equilibrio corporal a través de desplazamientos, saltos y actividades motrices simples.
- Promueve la organización espacial básica y la ejecución de secuencias motrices sencillas en situaciones lúdicas.
- Fomenta actitudes de confianza, participación y respeto por normas básicas durante la realización de actividades motrices.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
48. Las habilidades motrices básicas: • Caminar • Correr • Desplazarse en diferentes direcciones.	• Realización de desplazamientos variados siguiendo trayectorias simples.	• Disposición para participar activamente en actividades y juegos motores.	• Ejecuta desplazamientos básicos controlando su cuerpo y dirección del movimiento.	• Observación directa mediante lista de cotejo durante juegos de desplazamiento guiado.
49. El equilibrio corporal: • Situaciones estáticas. • Dinámicas simples.	• Ejecución de actividades de equilibrio sobre líneas o superficies delimitadas.	• Confianza en las propias posibilidades corporales al realizar actividades de equilibrio.	• Mantiene el equilibrio corporal en situaciones estáticas y dinámicas simples.	• Circuitos de equilibrio simples con registro de control postural.
50. El salto y la caída controlada • Acciones motrices básicas.	• Práctica de saltos con ambos pies controlando la impulsión y la caída.	• Perseverancia ante desafíos motrices relacionados con saltos.	• Realiza saltos mostrando control progresivo del movimiento.	• Juegos de salto en estaciones, evaluando impulsión y caída.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
51. La coordinación global Juegos motores con lanzamiento y recepción.	Participación en juegos motores que implican lanzar y atrapar objetos.	Actitud de cooperación y respeto durante juegos motores compartidos.	Coordina movimientos globales al lanzar y atrapar objetos.	Juegos guiados de lanzamiento y recepción con objetos livianos.
52. Las normas básicas de seguridad Durante la actividad física.	Aplicación de normas básicas de seguridad y organización en juegos motores.	Respeto por normas, espacio propio y de los demás.	Reconoce y respeta normas básicas de seguridad durante la actividad física.	Registro anecdótico del respeto de normas durante circuitos motores.

DIMENSIÓN 4: PSICOMOTRICIDAD

SUBDIMENSIÓN 3: COORDINACION MOTORA FINA

OBJETIVO DE APRENDIZAJE:

- Desarrolla la coordinación viso-motora mediante experiencias lúdicas y actividades grafo plásticas que permitan explorar colores, formas, materiales y trazos, fortaleciendo su motricidad fina, creatividad y expresión personal.”

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
53.La coordinación ojo-mano	• Emplea la coordinación visomotora para mejorar el desempeño en tareas que requieran precisión visual y control motor fino. (por ejemplo, ensartar cuentas, dibujar líneas, armar rompecabezas). • Participación de actividades cotidianas con movimientos de manos-ojo como recortar, colorear, abotonar o manipular objetos pequeños.	• Participa con interés en actividades cotidianas al realizar movimiento de las manos. • Disfruta de participar en juegos y experiencias manuales que impliquen coordinación entre la vista y las manos.	• Ejercitar la coordinación ojo-mano para manipular con precisión objetos durante actividades lúdicas.	• Ensarta objetos con precisión utilizando cuencas, aros y otras. • Ejercita la coordinación visomotora con ejercicios como amasa, abrir/cerrar horquillas, ensartar, seguir trazos, encajar, armar, modelar, dibujar y otras.
54.Movimientos manuales • Presionar • Arrugado	• Ejecución de coordinación visomotora y fortalecerlos	• Gozar de perseverancia en la realización de actividades	• Coordina la percepción visual con la motricidad fina al realizar tareas de	• Ensarta cuentas, botones o figuras en cordones, siguiendo

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
• Rasgado • Atornillar • Engomado-pegado • Doblado • Ensamblar • Encajar • Abotonar • Picado-recortar • Armar-construir • Collage	movimientos finos a través de la ejecución de manualidades creativas y estructuradas.	manuales, respetando el esfuerzo personal y los materiales, colaborando con sus compañeros.	precisión, demostrando control en los movimientos de ojo-mano.	patrones de color o forma. • Realiza ejercicios de gimnasia digital mediante la creación de dibujos rítmicos, favoreciendo la coordinación ojo-mano y el control de los movimientos finos de los dedos. • Recorta figuras simples siguiendo líneas marcadas en papel, utilizando tijeras apropiadas a su edad.
55. Grafo-plástica	• Exploración de líneas, utilizando distintos materiales y técnicas plásticas para desarrollar coordinación viso motriz y expresión creativa.	• Disposición para experimentar con diferentes materiales y trazos, valorando el proceso creativo y respetando los tiempos propios y de los demás.	• Dibuja trazos y líneas utilizando diferentes materiales y técnicas plásticas, mostrando creatividad en sus producciones artísticas.	• Explora la creación de líneas y formas utilizando diversas herramientas experimentando con trazos sobre distintos tipos de papel para descubrir texturas y efectos visuales. • Recolecta elementos de la naturaleza

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
				utilizándolos para crear trazos. • Realiza dibujos libres centrados en la exploración de líneas rectas, curvas, espirales y formas básicas, utilizando distintos colores y técnicas para expresar ideas, emociones o escenas imaginadas.
56.La Expresión Plástica	• Manipulación de texturas, colores y formas a través de actividades plásticas que estimulen la creatividad y la percepción visual.	• Disfrutar de la exploración de materiales y técnicas plásticas con curiosidad y entusiasmo.	• Explora y aplica diversas texturas, colores y formas en sus producciones artísticas, evidenciando creatividad y desarrollo progresivo en su percepción visual.	• Explora la mezcla de colores utilizando diferentes tipos de pintura y herramientas como pinceles, esponjas y dedos, experimentando con trazos, texturas y combinaciones cromáticas. • Modela formas variadas utilizando arcilla o masa, promoviendo la manipulación, la construcción

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
				tridimensional y el fortalecimiento de la motricidad fina. • Crea composiciones artísticas tipo collage utilizando recortes de revistas con distintos colores, formas y texturas, favoreciendo la expresión personal y la exploración visual.

DIMENSIÓN 4: PSICOMOTRICIDAD

SUBDIMENSIÓN 4: RITMO Y EXPRESIÓN CORPORAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Estimula la coordinación motriz a través de movimientos que respondan a diferentes ritmos musicales (rápido/lento).
- Favorece la expresión de ideas, emociones y sensaciones mediante el uso creativo del cuerpo en actividades libres y dirigidas.
- Desarrolla la capacidad de escucha, atención y respuesta corporal mediante juegos rítmicos y expresivos que involucren la imitación, dramatización y desplazamiento.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
57. Ritmo Corporal • Ritmo (rápido / lento) • Coordinación motriz con música	• Ejecución de movimientos corporales siguiendo diferentes ritmos musicales. • Coordinación de desplazamientos y movimientos corporales al compás de la música mediante juegos rítmicos dirigidos.	• Disposición para participar en actividades rítmicas. • Atención y disfrute durante la realización de movimientos acompañados de música.	• Responde corporalmente a estímulos musicales variando la velocidad y la intensidad del movimiento. • Coordina movimientos básicos de acuerdo con el ritmo musical propuesto.	• Desplazamientos libres y guiados siguiendo cambios de ritmo. • Observación directa con registro descriptivo.
58. Expresión Corporal • Comunicación corporal • Expresar emociones ○ A través del movimiento	• Realización de movimientos corporales libres y guiados para expresar ideas, emociones y sensaciones.	• Creatividad y espontaneidad en la expresión corporal. • Respeto por las expresiones	• Se expresa corporalmente de forma libre y creativa durante actividades guiadas y espontáneas.	• Juegos de imitación y dramatización corporal. • Danzas libres y guiadas.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	Imitación de acciones, personajes, animales u objetos mediante el cuerpo en actividades lúdicas.	propias y las de sus compañeros.	Utiliza el movimiento corporal como medio de expresión de emociones e ideas.	Registro anecdótico de la participación y expresión corporal.

REPÚBLICA DE PANAMÁ

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

DIRECCIÓN NACIONAL DE CURRÍCULO Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA

EDUCACIÓN BÁSICA GENERAL

**CINCO AÑOS
PREESCOLAR**

ACTUALIZACIÓN 2026

FASE DE VALIDACIÓN

DIMENSIÓN 1: AFECTIVA Y SOCIOEMOCIONAL

SUBDIMENSIÓN 1: AUTONOMÍA

OBJETIVO DE APRENDIZAJE:

- Fortalece la identidad personal mediante el desarrollo de la autonomía, el manejo de emociones y la práctica de normas de convivencia.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
1. Mi identidad • Autoestima y valoración	• Reconocimiento de fortalezas y debilidades propias. • Utilización de afirmaciones positivas para reforzar la autoestima. • Identificación de aspectos positivos de la vida diaria.	• Valoración de las propias habilidades y competencias. • Aceptación de sus fortalezas y habilidades.	• Distingue sus características personales como fortalezas y debilidades. • Demuestra habilidades para la autorreflexión y la autoobservación.	• Crea un collage sobre sus intereses y pasatiempos. • Repite a través de juegos frases positivas sobre sí mismo. • Realiza entrevistas a sus compañeros para explorar sentimientos y pensamientos.
2. Habilidades de Autonomía • Autocuidado • Higiene • Vestimenta Autonomía social	• Utilización de medidas de higiene personal y selección de ropa adecuada para diferentes ocasiones. • Participación en juegos grupales,	• Valoración de la presentación personal y la higiene en la vestimenta. • "Disposición para compartir con otros niños.	• Realiza higiene y vestimenta de su cuerpo demostrando habilidades de autonomía, siguiendo los pasos adecuados dentro y fuera del aula.	• Participa en el juego de mímicas para practicar hábitos de higiene personal. • Coloca prendas de vestir a diferentes muñecos.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	respetando reglas y turnos. • Colaboración en tareas colectivas (ordenar, repartir, recoger). • Demostración de normas sociales básicas: saluda, pide permiso, agradece.	• Aceptación en las normas de convivencias en el aula. • Expresa con empatía las emociones de los demás y la propia. • Comparte materiales y espacio en los rincones con sus compañeros durante las actividades de grupos.	• Participa de manera autónoma en las interacciones sociales del aula en dinámicas de juegos. • Demuestra la práctica de normas sociales básicas, saludando, esperando turnos, pidiendo permiso y agradeciendo en sus interacciones con compañeros y adultos. • Respeta turnos y normas básicas de convivencia en juegos y dinámicas colectivas.	• Participa activamente de dramatizaciones utilizando expresiones de cortesía y colaboración. • Comenta y propone iniciativas para integrarse al grupo y a la toma de decisiones en diferentes juegos dirigidos. • Participa en dinámicas grupales, donde pongas en práctica la colaboración de tareas comunes como: ordenar materiales, armar un rompecabezas grande o recoger los juguetes).

DIMENSIÓN 1: AFECTIVA Y SOCIOEMOCIONAL

SUBDIMENSIÓN 2: RECONOCIMIENTO Y EXPRESIÓN DE SENTIMIENTOS

OBJETIVO DE APRENDIZAJE:

- Expresar sentimientos mediante gestos, palabras o representaciones gráficas, fortaleciendo el autoconocimiento y la empatía en la interacción con sus compañeros.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
3. Los sentimientos y emociones • Alegría • Tristeza • Enojo • Miedo • Sorpresa. • Reacciones • Normas básicas de convivencia • Respeto • Escucha • Cooperación.	• Identificación de emociones propias y ajenas a través de imágenes, gestos y situaciones cotidianas. • Representación de emociones mediante dramatizaciones, dibujos o juegos simbólicos. • Aplicación de normas de convivencia en actividades grupales y juegos colaborativos.	• Muestra empatía al reconocer cómo se sienten sus compañeros. • Expresa sus emociones de manera respetuosa y busca soluciones ante conflictos. • Participa activamente en actividades grupales respetando turnos y normas.	• Reconoce y nombra emociones básicas en sí mismo y en los demás, utilizando expresiones verbales y no verbales. • Colabora en actividades grupales respetando normas de convivencia y mostrando disposición para resolver conflictos de forma pacífica.	• Elige entre otras una tarjeta con una emoción y la representan con gestos o dibujos, explicando durante que situación la ha sentido. • Dramatiza situaciones conflictivas donde los niños proponen formas de resolverlas respetando a los demás. • Participa de un espacio de diálogo donde comparten cómo se han sentido durante el día y qué acciones le ayudaron a convivir mejor.

DIMENSIÓN 1: AFECTIVA Y SOCIOEMOCIONAL
SUBDIMENSIÓN 3: AUTORREGULACIÓN

OBJETIVO DE APRENDIZAJE:

- Desarrolla la capacidad de reconocer y aceptar sus emociones, regular sus reacciones frente a diversas situaciones y a convivir de manera armoniosa, demostrando respeto, empatía y autocontrol en las interacciones cotidianas.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
4.La autorregulación Habilidad para manejar emociones y comportamientos. • Aceptación de emociones • Estrategias para regular emociones.	• Identificación de emociones propias y ajenas mediante juegos, cuentos y dinámicas. • Aplicación de estrategias de regulación emocional en situaciones cotidianas (respirar profundo, contar hasta 5, buscar apoyo). • Participación en actividades grupales respetando turnos, normas y resolviendo conflictos de forma pacífica.	• Manifiesta disposición para resolver los conflictos de manera pacífica. • Acepta las normas del aula como parte de una buena convivencia. • Participa de manera activa en actividades de relajación y respiración para mantener el autocontrol en diversas situaciones. • Respeta los turnos y espacios de los demás durante juegos u otras actividades.	• Reconoce y expresa sus emociones de forma verbal o gestual, utilizando estrategias básicas para regularlas. • Participa en actividades grupales respetando normas de convivencia y mostrando empatía hacia sus compañeros.	• Utiliza la técnica “Respira y cuenta hasta 5” para regular sus emociones en diferentes actividades lúdicas. • Se integra en juegos por turnos (la pelota viajera, ruleta de colores) entre otros, respetando las reglas. • Participa en dramatizaciones donde se representan pequeños conflictos y sus soluciones pacíficas.

DIMENSIÓN 1: AFECTIVA Y SOCIOEMOCIONAL

SUBDIMENSIÓN 4: INTERACCIÓN SOCIAL

OBJETIVO DE APRENDIZAJE:

- Demuestra respeto, empatía e inclusión hacia las diferencias religiosas, las necesidades especiales y las normas de convivencia, mediante comportamientos adecuados en actividades grupales, reconociendo que todos tienen habilidades, creencias y formas de ser valiosas que enriquecen la convivencia escolar.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
5. Celebraciones y prácticas espirituales. • Respeto por la identidad cultural y sus creencias.	• Exploración de costumbres, celebraciones y símbolos de distintas culturas y creencias mediante cuentos, imágenes y juegos. • Participación en actividades que promuevan el diálogo y la escucha activa sobre lo que cada niño cree o celebra. • Representación artística de elementos culturales o espirituales (dibujos, canciones, dramatizaciones).	• Muestra interés y curiosidad por conocer cómo piensan y celebran otras personas. • Respeta las creencias de sus compañeros sin burlarse ni juzgar. • Participa con alegría en actividades que promueven la diversidad y la inclusión.	• Reconoce que existen diferentes creencias y costumbres, y las valora como parte de la identidad de cada persona. • Participa en actividades grupales mostrando respeto por las ideas, celebraciones y símbolos de sus compañeros.	• Dramatiza pequeñas escenas donde se representan celebraciones o costumbres familiares, promoviendo el respeto y la escucha. • Dibuja algo que represente sus costumbres o creencias familiares, arma un mural colectivo y lo explica en frente al grupo.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
6. La diversidad Escolar (NEE) - Habilidades diferentes - Inclusión - Respeto - Convivencia.	- Observación y participación en actividades inclusivas donde se valoren las diferencias. - Identificación de acciones que promueven el respeto y la ayuda entre compañeros. - Representación de situaciones inclusivas mediante juegos simbólicos, cuentos y dramatizaciones.	- Muestra empatía y respeto hacia compañeros con diferentes habilidades. - Participa en actividades inclusivas con disposición para colaborar y ayudar. - Valora la diversidad como parte de la riqueza del grupo.	- Reconoce que todos los niños tienen habilidades diferentes y expresa respeto hacia compañeros con necesidades especiales. - Participa en actividades grupales mostrando actitudes de inclusión, colaboración y empatía.	- Lectura de un cuento sobre niños con distintas habilidades; se conversa sobre lo aprendido y se realiza un dibujo que represente cómo ayudar o incluir a un compañero. - Participa de la dinámica "Manos amigas" en la que los niños realizan tareas en pareja, adaptando roles para incluir a todos (por ejemplo, uno guía con los ojos cerrados, otro ayuda a mover objetos), promoviendo la empatía y el trabajo en equipo.
7. Normas de urbanidad - Buenos modales - Reglas de urbanidad - Comportamiento	- Representación de situaciones de convivencia. - Aplicación de normas de urbanidad en juegos simbólicos. - Utilización las "palabras mágicas"	- Disposición para el cumplimiento de normas. - Aceptación de límites y reglas. - Muestra atención y consideración hacia las necesidades de	- Utiliza expresiones de cortesía durante interacciones con adultos y compañeros en actividades diarias. - Demuestra respeto hacia sus compañeros y	- Utiliza la caja de palabras mágicas (tarjetas con imágenes y palabras de cortesía) y representa una situación - Dramatiza pequeñas escenas cotidianas

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	(por favor, gracias, con permiso, disculpa) de forma pertinente en la interacción diaria con adultos y pares.	otros (ej. cede el paso, no interrumpe), valorando la importancia del buen trato para una convivencia armónica.	adultos en distintos momentos del día. • Colabora en actividades grupales respetando turnos, escuchando a los demás y evitando conductas agresivas.	(pedir un juguete, recibir ayuda, entrar al aula) y actúa usando expresiones de cortesía. • Vocaliza canciones que incluyan expresiones de cortesía. • Contribuye con una parte de una historia inventada, uno comienza, y los demás continúan por turnos.

DIMENSIÓN 1: AFECTIVA Y SOCIOEMOCIONAL
SUBDIMENSIÓN 4: INTERACCIÓN SOCIAL

OBJETIVO DE APRENDIZAJE:

- Estimular en los niños el desarrollo de valores ciudadano mediante experiencias lúdicas que promuevan la participación activa y la convivencia armoniosa en el centro educativo, fortaleciendo su sentido de pertenencia escolar y proyectando estos aprendizajes hacia el entorno familiar.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
8. Centro Educativo • Nombre • Ubicación • Los espacios físicos del centro educativo	• Identificar las funciones principales de un centro educativo (enseñanza, formación en valores, convivencia). • Describir la organización interna de un centro educativo (dirección, docentes, estudiantes, personal administrativo).	• Promover la importancia del centro educativo como espacio de crecimiento personal y social. • Mostrar disposición para participar activamente en la vida escolar respetando normas y promoviendo la convivencia.	• Explica las funciones básicas de un centro educativo en la sociedad. • Colabora con responsabilidad y respeto en actividades escolares, promoviendo el cuidado del entorno educativo.	• Elabora una maqueta que muestre la organización de los espacios del centro educativo. • Participa en una discusión sobre la importancia del centro educativo en la formación ciudadana, evaluando la actitud y el respeto en la interacción a través de un debate guiado.
9. Valores Ciudadanos Principales valores • Respeto • Solidaridad • Responsabilidad • Cooperación. • Importancia de los valores para	• Identificación de acciones cotidianas que reflejan valores ciudadanos (ayudar, compartir, cuidar). • Aplicación de los valores ciudadanos	• Muestra respeto por sus compañeros y adultos en diferentes espacios. • Valora las normas de convivencia como	• Reconoce y menciona valores ciudadanos presentes en su entorno escolar y familiar. • Participa en actividades grupales	• Lanza el dado de los valores donde cada cuadrante tiene un valor (respeto, solidaridad, etc.); al lanzarlo, el niño cuenta una situación donde lo ha

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
vivir en comunidad.	como el respeto, la Solidaridad, la responsabilidad, la cooperación en actividades cotidianas y juegos grupales. • Representación de situaciones donde se aplican valores ciudadanos mediante dramatizaciones, dibujos o juegos simbólicos.	parte del bienestar común. • Participación en actividades grupales, demostrando disposición para colaborar, ayudar y llegar a acuerdos.	demostrando respeto, cooperación y responsabilidad hacia sus compañeros y demás personas durante juegos, actividades grupales y rutinas escolares.	practicado o lo representa con gestos o dibujos. • Colabora en tareas grupales que promuevan la cooperación y la responsabilidad durante la organización del aula (ordenar materiales, preparar el rincón de lectura, cuidar plantas). • Representa escenas cotidianas donde aplican valores ciudadanos (ayudar a un amigo, cuidar los materiales, respetar turnos).

DIMENSIÓN 1: AFECTIVA Y SOCIOEMOCIONAL

SUBDIMENSIÓN 4: INTERACCIÓN SOCIAL

OBJETIVO DE APRENDIZAJE:

- Reconoce la importancia de la familia como base de la sociedad, valorando sus funciones, diversidad y el rol que cumple en el desarrollo personal y social, mediante experiencias lúdicas que promuevan el respeto, la identidad y la participación.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
10. La familia en la sociedad • Tipos de familia • Nuclear • Extensa • Monoparental • Roles y funciones de la familia: ○ Protección ○ Enseñanza de valores ○ Prevención de accidentes en el hogar. • La familia en la comunidad. ○ Convivencia con otras familias.	• Identificación de miembros de su familia y sus roles mediante dibujos, juegos y conversaciones. • Comparación de diferentes tipos de familia a través de cuentos, imágenes y dramatizaciones. • Participación en actividades que promuevan el respeto, la prevención de accidentes y la colaboración entre familias.	• Muestra respeto por las diferentes formas de familia presentes en su entorno. • Valora el cuidado y protección que recibe de su familia. • Celebra con alegría actividades que promueven la prevención de accidentes y la convivencia armoniosa de la familia.	• Reconoce los diferentes tipos de familia y sus funciones, valorando su importancia en la vida cotidiana. • Identifica acciones que promueven la prevención de accidentes en el hogar y la convivencia respetuosa entre familias.	• Dibuja a su familia y explica quiénes son y qué hacen para cuidarse mutuamente. Se conversa sobre las diferencias entre familias y se promueve el respeto. • Observa imágenes de espacios del hogar y señalan posibles riesgos (enchufes, objetos cortantes, etc.), proponiendo soluciones para prevenir accidentes. • Participa en una celebración comunitaria donde distintas familias, muestran respeto, colaboración y alegría

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
				en la convivencia. (Exposición familiar, Rincón de talentos familiares, Talleres colaborativos , otras).

DIMENSIÓN 1: AFECTIVA Y SOCIOEMOCIONAL
SUBDIMENSIÓN 4: INTERACCIÓN SOCIAL

OBJETIVO DE APRENDIZAJE:

- Reconocer los elementos que conforman la comunidad y valorar su importancia para la vida cotidiana y la seguridad, mediante experiencias lúdicas.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
11. La Comunidad. • Tipos de comunidad • Ubicación básica. • Tipos vivienda. • Instituciones y su importancia. • Medios de transporte. • Medios de comunicación. • Educación y seguridad vial.	• Diferenciación de los tipos de comunidad que existen (urbana-rural). • Descripción de las características visibles de su vivienda (color, forma, elementos cercanos). • Clasificación de los medios de transporte y	• Interés por conocer los sitios importantes de la comunidad. • Respeto por las distintas formas de vivir y de organizar la comunidad, reconociendo que todas son importantes y valiosas.	• Nombra los lugares más importantes de su comunidad y expresa sentido de pertenencia cuando participa en actividades de la comunidad. • Explica los servicios que ofrecen las instituciones de su comunidad.	• Reconoce características de comunidades rurales, urbanas, costeras e indígenas. • Representa el uso de medios de comunicación para fortalecer la expresión oral, la escucha activa y el juego simbólico.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	comunicación según sus características. • Reconocimiento de señales de tránsito y normas básicas de seguridad vial. • Representación de instituciones y su función mediante dramatizaciones y juegos simbólicos. • Identifica normas básicas de seguridad vial como el uso del paso peatonal, el respeto a los semáforos y señales de tránsito, mediante actividades lúdicas, conversaciones guiadas y salidas supervisadas al entorno escolar.	• Demuestra actitudes de responsabilidad, cuidado y precaución al utilizar medios de transporte y comunicación, garantizando su seguridad y la buena convivencia en actividades cotidianas y escolares.	• Establece comparaciones entre su comunidad y otras, mencionando características que las diferencian. • Identifica diferentes medios de transporte y expresa curiosidad por su uso cuando participa en juegos. • Describe los medios de comunicación y explica su función básica cuando participa en actividades lúdicas y conversacionales.	• Participa del recorrido simulado por una comunidad (con imágenes o maqueta) donde los niños identifican viviendas, instituciones y medios de transporte, explicando su función. • Participa en un circuito de seguridad vial diseñado por ellos en el aula o patio escolar, donde se representan calles, señales de tránsito, pasos peatonales y zonas de juego, respetando las normas básicas.

DIMENSIÓN 1: AFECTIVA Y SOCIOEMOCIONAL
SUBDIMENSIÓN 4: INTERACCIÓN SOCIAL

OBJETIVO DE APRENDIZAJE:

- Reconoce los símbolos de La Nación y elementos de identidad de la nacionalidad panameña, valorando su significado y función en la vida comunitaria, mediante experiencias lúdicas que promuevan el respeto, el sentido de pertenencia y la participación en celebraciones nacionales.
- Reconocer los símbolos de la nación y los elementos de identidad panameña mediante experiencias lúdicas que promuevan respeto y pertenencia.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
12. Símbolos de La Nación • La Bandera • Himno Nacional • El Escudo Nacional Elementos de Identidad Nacional • Costumbres y Tradiciones de los Pueblos (vestuario, gastronomía, bailes folclóricos entre otros) • Sitios y fechas históricas • Otros elementos.	• Representa los Símbolos de La Nación de Panamá mediante actividades lúdicas como la entonación del Himno Nacional, juegos simbólicos, dramatizaciones y expresiones artísticas. • Participación en actividades de exploración y representación de elementos culturales del país, a través de cantos, danzas, dramatizaciones, visita a sitios de interés histórico, álbumes y murales fortaleciendo el sentido de	• Manifestación a través de acciones de respeto y aprecio, su conocimiento de los símbolos de La Nación. • Interés por conocer lugares importantes de su país. • Participación con entusiasmo en actividades que celebran la historia patria.	• Expresa sentimientos de, respeto y pertenencia hacia su país, en actividades relacionadas con los símbolos de La Nación, las tradiciones culturales y los distintivos de la nacionalidad. • Identifica los colores de La Bandera Nacional, el escudo y el significado de sus partes. • Entona con respeto el Juramento a la Bandera y el Himno	• Participa en una conversación guiada sobre el origen y significado de los símbolos de La Nación (Bandera, Himno, Escudo), utilizando imágenes, cuentos y juegos de memoria. • Crea un collage colectivo con imágenes de paisajes, comidas, trajes, u otros distintivos de nacionalidad fortaleciendo el sentido de pertenencia y la expresión creativa. • Reconoce y comenta aspectos relevantes de un sitio histórico después

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	pertenencia y la valoración de la diversidad cultural.		Nacional durante el acto cívico. • Representa elementos culturales mediante expresiones artísticas como cantos, danzas, dramatizaciones y dibujos.	de visitado, relacionándolo con una fecha o acontecimiento nacional. • Comenta aspectos relevantes del sitio histórico visitado, relacionándolos con una fecha o acontecimiento nacional

DIMENSION 2: PROCESOS COMUNICATIVOS
SUBDIMENSIÓN 1: EXPRESION ORAL

OBJETIVO DE APRENDIZAJE:

- Desarrolla habilidades Orolinguofaciales mediante juegos, canciones y actividades lúdicas que favorecen la articulación, la respiración, la coordinación buco facial y la expresión verbal.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
13.Habilidades Orolinguofaciales • Articulación de sonidos • Movimientos linguales	• Implementación de rutinas lúdicas que implican soplar, inflar las mejillas, mover la lengua y otros movimientos para	• Disposición al participar en ejercicios que mejoran su expresión oral.	• Coordina movimientos básicos de labios, lengua y mejillas en ejercicios orales.	• Participa en actividades lúdicas que combina distintos ejercicios de motricidad oral tales como: (soplar bolitas,

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
• Coordinación orofacial • Imitación de sonidos	- desarrollar la coordinación motriz oral. • Ejecución de ejercicios motores con labios, mejillas y lengua para fortalecer las habilidades Orolinguofaciales. • Ejecución de actividades rítmicas con la boca, como silbidos, soplos o sonidos repetitivos, que estimulan las habilidades orolinguofaciales.		• Mantiene la atención y la participación en rutinas lúdicas de motricidad oral. • Utiliza la respiración controlada en actividades de soplo para mejorar la coordinación bucofacial. • Demuestra seguridad y disposición al realizar juegos y ejercicios orales frente al grupo.	- inflar y desinflar mejillas y otros) • Participa en juegos de silbidos o sonidos: imitando sonidos de animales como: caballo, serpiente, rana, otros.
14.Contexto lúdico: • Rimas • Trabalenguas • Adivinanzas • Cantos • Cuentos • Rondas • Poesías	• Identificación de sonidos similares en rimas, trabalenguas y otros. • Participación en juegos verbales con rimas, rondas, trabalenguas, poesías, cantos, cuentos. • Repetición y memorización de rimas, trabalenguas o	• Disfruta y se involucra en actividades lúdicas que promueven el lenguaje oral. • Se expresa con seguridad al participar en juegos de palabras y recitación de textos breves.	• Distingue y diferencia sonidos similares en rimas y juegos verbales. • Participa con entusiasmo en rondas, cantos y poesías cortas. • Reproduce trabalenguas y versos sencillos con pronunciación clara.	• Participa en Rondas o juegos infantiles donde la maestra dice una palabra (ej. sol) y los niños deben mencionar otra que rime. • Vocaliza trabalenguas cortos y sencillos apoyado en diversos pictogramas.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	versos cortos, mejorando su pronunciación y ritmo al hablar.		• Mantiene el ritmo al recitar rimas o cantar. • Memoriza secuencias breves de palabras en rimas o juegos orales.	• Participa en juegos de palabras que rime con la anterior, formando una secuencia. • Participa en cantos, rimas, trabalenguas, adivinanzas con el apoyo de la maestra. • Recita una poesía y la recita frente al grupo con apoyo gestual.

DIMENSION 2: PROCESOS COMUNICATIVOS
SUBDIMENSIÓN 2: COMPRENSION DEL LENGUAJE ORAL

OBJETIVO DE APRENDIZAJE:

- Desarrolla habilidades de comunicación oral en contextos cotidianos, fortaleciendo el pensamiento crítico a través de juegos de palabras y dramatizaciones.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
15. Comunicación Oral Contexto Cotidiano • Vocabulario • Descripción • Narraciones • Exposición oral • Relatos creativos. Habilidades de pensamiento crítico • Juegos de palabras • Juego de roles y dramatizaciones	• Descripción de imágenes o situaciones. (de contexto cotidiano) • Presentación de exposiciones, entrevistas, diálogo. • Creación de relatos, narraciones, juegos de palabras, juegos de roles y dramatizaciones. • Emite opiniones sencillas sobre situaciones, personajes o experiencias cotidianas, expresando sus ideas con claridad.	• Apreciación por interactuar en actividades de expresión oral. • Disfrute de las diferentes expresiones literarias. • Respeto por las opiniones de sus compañeros, aunque sean diferentes a las propias.	• Utiliza el lenguaje mediante eventos lingüísticos relevantes y significativos en sesiones de clases. • Demuestra interés para comunicarse con personas distintas a su ámbito familiar, tanto niños/as como adultos en actividades cotidianas. • Expresa en forma clara y con secuencia lógica, sus ideas y sentimientos referentes a sus	• Dramatiza cuentos por medio de gestos, con expresiones faciales, y palabras frente a sus compañeros. • Narra cuentos sencillos, teniendo en cuenta sus partes: el inicio, desarrollo y final durante las actividades diarias. • Realiza entrevista al personal del centro educativo o de la comunidad. • Describir las características de un

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	Formulación de juicios personales utilizando frases como “me gusta”, “no me gusta”, “porque”, desarrollando su pensamiento crítico oral.		experiencias familiares y comunitarias. Expresa opiniones sencillas sobre cuentos, fábulas, poemas y lecturas diversas.	objeto de manera estructurada.

DIMENSION 2: PROCESOS COMUNICATIVOS

SUBDIMENSIÓN 3: EXPRESIONES LITERARIAS Y MUSICALES

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Participar en cantos infantiles, rondas y en la exploración de diversos géneros musicales, para desarrollar habilidades de ritmo, entonación, coordinación motriz y disfrute de la expresión musical en el contexto escolar.
- Escuchar cuentos, fábulas y poemas infantiles, demostrando comprensión a través de expresiones orales, gestos, dramatizaciones y respuestas sencillas.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
16. Cantos infantiles y rondas - Ritmo - Letra - Melodía - Movimiento - Escucha - Repetición	- Reproducción de patrones rítmicos simples. - Representación de letras de canciones y poemas con dibujos o imágenes.	- Gozar de la reproducción de patrones rítmicos simples. - Cooperación en la creación de letras de canciones y poemas.	- Repite patrones rítmicos básicos siguiendo palmas, instrumentos u objetos. - Coordina movimientos	- Juego de eco rítmico: el docente marca un patrón con palmas o instrumentos y los niños lo repiten. - Crea ritmos usando diferentes partes del

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
• Coral • Juego cantado • Expresión	• Experimentación con diferentes escalas y modos melódicos. • Ejecución de secuencias rítmicas con acompañamiento musical.	• Participación con entusiasmo y alegría en el desarrollo de los cantos y rondas.	corporales al ritmo de la música de forma progresiva. • Explora sonidos agudos y graves con la voz o instrumentos. • Diferencia entre variaciones melódicas sencillas reconociendo cambios de intensidad y timbre en lo que escucha.	cuerpo (palmas, pies, muslos). • Acompaña canciones infantiles con percusión sencilla (maracas, tambores, claves). • Realiza rondas y bailes infantiles con gestos (ej. "Cabeza, hombros, rodillas y pies").
17.Habilidades musicales • Pulso • Timbre • Volumen (fuerte/suave) • Tono (grave/agudo) • Repetición	• Exploración sonora mediante el cuerpo y materiales musicales. • Clasificación y reproducción de sonidos según sus características.	• Participación colaborativa en experiencias musicales. • Apreciación de la diversidad sonora como medio de expresión y comunicación.	• Mantiene el pulso al seguir ritmos repetitivos con instrumentos, palmas o movimientos corporales durante actividades musicales. • Identifica tonos graves y agudos al escuchar sonidos musicales o al experimentar con diferentes instrumentos.	• Utiliza instrumentos hechos con materiales reciclables (botellas con arroz, latas, cajas) para marcar el pulso de una canción. • Interpreta personaje tales como: (robot que marca el pulso con pasos firmes, la mariposa con aleteos suaves) y se mueve al pulso de la música según su estilo. • Escucha sonidos agudos (ej.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
				campanitas, silbatos) y salta en puntas de pie y cuando escucha sonidos graves (ej. tambor, contrabajo), camina con pasos pesados. • Imita el sonido de animales (agudos: pájaro, ratón; graves: elefante, león). y representa al animal con movimientos. • Reproduce los sonidos con su voz o instrumentos de un cuento donde los personajes hablan con tonos agudos o graves y actúa las escenas.
18. Géneros musicales: • Infantil • Popular • Folclórica • Instrumental • Clásica	• Reconocimiento y clasificación auditiva de géneros musicales. • Interpretación y participación de diversos géneros musicales en actividades escolares.	• Interés por escuchar diferentes géneros musicales, participando activamente en cantos, movimientos y bailes. • Muestra disposición, alegría y confianza	• Participa en actividades musicales, mostrando interés y disfrute al explorar diferentes géneros. • Relaciona distintos géneros musicales en distintas	• Escucha rondas y canciones infantiles conocidas y las acompaña con gestos o palmas. • Participa en juego de dramatización representando personajes de la

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	• Crear secuencias rítmicas o melodías simples inspiradas en los géneros trabajados. • Combinar sonidos con instrumentos escolares para acompañar una pieza infantil o folclórica.	para explorar y crear expresiones musicales propias, valorando sus producciones y las de sus compañeros sin emitir juicios negativos.	celebraciones de la vida diaria.	canción (animales, niños o profesiones, otros.). • Ejecuta bailes al ritmo de la música popular sencilla (ej. cumbia, salsa, folclórica). • Utiliza pañuelos o cintas de colores para seguir el pulso de la música. • Participa de juego de relajación escuchando música instrumental suave acostados o sentados.
19.Lenguaje y literatura infantil • Comprensión y creación cuentos • Narraciones	• Anticipación de lo que puede suceder en una historia a partir de las imágenes, el título, lo que ha escuchado u observado. • Expresión de ideas sobre lo que cree que sienten o piensan los personajes, usando su imaginación.	• Aprecia los libros como medios para aprender, imaginar y disfrutar. • Se compromete con el cuidado, orden y conservación del material de lectura.	• Infiere posibles desarrollos de una historia a partir de las imágenes o del título. • Comprende ideas principales de cuentos, poemas o relatos, respondiendo preguntas y comentando los	• Escucha un cuento imaginando lo que sucederá al observar la portada, anticipando el desarrollo de la historia cuando se detiene la lectura y expresa mediante gestos o dibujos, los sentimientos de los personajes.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	- Realiza inferencias de las escenas y personajes del cuento. - Comprensión de las ideas importantes de distintos tipos de narraciones. - Crea cuentos, a partir de imágenes.		aspectos más relevantes. Representa cuentos o fábulas a través de dibujos, dramatizaciones o narraciones.	Inventa pequeños cuentos en grupo y representa con títeres o dibujos diferentes escenas de este.

DIMENSION 2: PROCESOS COMUNICATIVOS
SUBDIMENSIÓN 4: INICIACIÓN A LA LECTURA Y ESCRITURA

OBJETIVO DE APRENDIZAJE:

- Reconoce y utiliza diferentes textos presentes en su entorno cotidiano para obtener información y desarrollar habilidades comunicativas básicas.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
20.Textos Cotidianos Función - Características - Etiquetas - Recetas - Logos - Afiches - Anuncios	Observa y comenta etiquetas, logos y anuncios presentes en su entorno (hogar, escuela, comunidad).	- Muestra curiosidad y disposición para explorar textos del entorno. - Respeto las opiniones de sus compañeros durante	Identifica y comenta características visibles en etiquetas, logos y anuncios (colores, imágenes, letras).	- Identifica funciones y características de etiquetas, logos y anuncios. - Argumenta la utilidad de los textos cotidianos

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
• Lectura de imágenes	• Clasifica textos según su función (informar, advertir, identificar). • Relaciona imágenes, colores y palabras con los productos o lugares que representan. • Participa en juegos de asociación entre logo y producto, o entre anuncio e intención comunicativa. • Elabora, de forma guiada, su propia etiqueta o logo para un producto imaginario o personal. • Participa en dramatizaciones o juegos de roles simulando tiendas o supermercados.	• la observación y análisis de textos. • Demuestra cuidado por los materiales impresos y visuales. • Manifiesta entusiasmo y creatividad al crear sus propios textos visuales.	• Explica con sus palabras qué representa un logo o etiqueta y para qué sirve. • Clasifica imágenes según su uso o intención comunicativa (informativa, publicitaria, de advertencia). • Crea representaciones gráficas (dibujos o collages) que simulan textos cotidianos con sentido comunicativo. • Participa activamente en actividades grupales de lectura de imágenes y producción de textos visuales.	(etiquetas, logos, otros) utilizando juegos de memoria. • Diseña un logo o etiqueta para su juguete, comida favorita o producto imaginario.
21.Desarrollo fonológico • Diferenciación de las palabras • Sílabas	• Diferenciación entre la forma escrita y otras formas de expresiones gráficas.	• Apreciación de actividades lúdicas relacionadas con la palabra escrita.	• Identifica la diferencia entre dibujos, símbolos y palabras escritas.	• Discriminación ente dibujo y palabras. • Emparejar tarjetas de objetos que

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
• Fonemas • Asociación, combinación de sílabas • Fonemas dentro de la palabra (vocálicos y consonánticos) • Rimas simples y con movimiento	• Identificación de la escritura de su nombre. • Diferenciación del número de palabras en oraciones. • Identificación del número de sílabas, en una palabra. • Identificación del fonema inicial y final de una palabra. • Asociación de objetos que tengan el mismo sonido inicial. • Expresión y reconocimiento de la direccionalidad en la escritura.	• Desarrolla producciones orales y escritas a partir de sus experiencias previas con textos. • Disposición en el desarrollo de habilidades de lectoescritura.	• Reconoce que las palabras se escriben separadas al observar oraciones sencillas. • Relaciona imágenes u objetos que inicien con el mismo fonema. • Clasifica palabras según su sonido inicial.	comiencen con el mismo sonido. • Reconoce el orden de lectura y escritura de izquierda a derecha, a través de actividades lúdicas. • Desarrolla la conciencia fonológica mediante la segmentación silábica de palabras, integrando el movimiento corporal para reforzar la memoria auditiva, la coordinación y el ritmo.

DIMENSION 3: COGNOSCITIVA

SUBDIMENSIÓN 1: RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO Y CUANTIFICACIÓN

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Desarrolla la conciencia espacial mediante experiencias lúdicas que fortalezcan su orientación y percepción del entorno.
- Organizar actividades cotidianas en relación con el tiempo, utilizando herramientas como el calendario y el reloj, para fortalecer la noción temporal, la planificación y la participación activa en su vida escolar.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
22.Relaciones espaciales • Arriba – abajo • Encima – debajo • Detrás–entre delante. • Izquierda-derecha. • Antes – después.	• Describe la ubicación de objetos en el aula y su entorno utilizando vocabulario espacial. • Manipula materiales (bloques, figuras, objetos) para establecer relaciones de posición y dirección. • Representa gráficamente situaciones espaciales (por ejemplo, ubicar elementos en un dibujo según una consigna: el sol arriba, la casa al centro, el árbol al lado). • Participa en juegos de desplazamiento siguiendo	• Disfruta muestra interés y curiosidad por explorar el espacio que lo rodea. • Escucha y sigue con atención las consignas espaciales en los juegos y actividades. • Colabora con sus compañeros para resolver desafíos espaciales o juegos de orientación. • Demuestra perseverancia ante retos de ubicación y desplazamiento.	• Utiliza adecuadamente vocabulario espacial en situaciones cotidianas (arriba, abajo, delante, detrás, entre, cerca, lejos). • Ubica objetos o a sí mismo según indicaciones dadas a través de juegos. • Describe oralmente posiciones y direcciones de objetos en imágenes o situaciones reales. • Participa activamente en juegos y actividades que	• Ejecuta acciones de orientación espacial en diferentes circuitos, utilizando objetos y siguiendo consignas dadas por la docente. • Ordena objetos dentro, fuera o encima de cajas, clasificándolos según su posición y cantidad, siguiendo, atendiendo las indicaciones. • Representa gráficamente elementos en posiciones espaciales específicas según consignas (arriba, al lado, al centro).

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	instrucciones espaciales (“ponte detrás de la silla”, “camina hacia adelante”). • Ordena y organiza objetos en función de su posición y relación con otros.		implican desplazamiento y orientación en el espacio.	
23. Interioridad • Dentro- fuera • Abierto - Cerrado • Esquina- Borde • Proximidad ○ Cerca – Lejos	• Experimentación de ejercicios de Interioridad en actividades diarias: ○ Dentro – fuera ○ Abierto – cerrado ○ Esquina- borde	• Muestra disposición para participar en actividades de exploración espacial con curiosidad y atención. • Respeto turnos y espacios compartidos durante las actividades grupales. • Valora su cuerpo y el entorno como medios para aprender y expresarse.	• Identifica y utiliza correctamente los conceptos espaciales (dentro-fuera, cerca-lejos, abierto-cerrado, esquina-borde) en actividades lúdicas y cotidianas. • Se orienta en el espacio utilizando referencias corporales y del entorno inmediato. • Representa gráficamente situaciones espaciales con apoyo de materiales	• Practica instrucción en relacionados con el espacio usando el propio cuerpo en actividades lúdicas y dirigidas. Ejemplo: Simón dice, juegos en parejas, circuitos de movimientos.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
			concretos dibujos.	
24.Relación del tiempo con las actividades cotidianas • Hoy– Ayer. – Mañana. • Lectura del tiempo ○ Horas ○ Minutos • Calendario ○ Días ○ Semana ○ Meses	• Ordena actividades diarias según su secuencia temporal. • Identificación de los días, semanas y meses en el calendario escolar. • Examina la hora en relojes didácticos y relaciona la hora con rutinas escolares (hora de entrada, recreo, salida). Realización de eventos controlando el tiempo en horas, días y semanas. • Confección de reloj y representación de diversas horas utilizando el calendario.	• Muestra interés por participar en actividades relacionadas con el tiempo y el calendario. • Valora la organización del tiempo como parte de la vida escolar y familiar. • Participa con responsabilidad en las rutinas diarias, respetando horarios y turnos.	• Utiliza correctamente los conceptos de nociones temporales, durante una conversación guiada, sobre su rutina diaria. • Identifica lectura básica del tiempo en actividades con relojes de juguetes o tarjetas ilustradas. • Reconoce los elementos del calendario, durante las actividades preliminares.	• Ubica en una línea del tiempo imágenes de actividades cotidianas. • Reconoce elementos del calendario, durante la rutina diaria de saludos y organización del día. • Participa en la lectura del calendario, señalando el día, los meses, mediante canciones. • Ordena actividades de secuencia temporal lógica.

DIMENSION 3: COGNOSCITIVA

SUBDIMENSIÓN 1: RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO Y CUANTIFICACIÓN

OBJETIVO DE APRENDIZAJE:

- Reconoce, describe y clasifica líneas, formas y figuras geométricas presentes en el entorno, identificando sus propiedades y características mediante actividades lúdicas, creativas y de exploración.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
25. Líneas • El punto • Tipos de Líneas • Líneas rectas ○ Horizontal ○ Vertical ○ Diagonal • Líneas curvas ○ Abiertas ○ Cerradas • Líneas quebradas • Líneas mixtas	• Exploración de trazos y líneas, mediante su cuerpo.	• Participación en juegos que involucren las diferentes líneas y crear dibujos como obra de arte.	• Identifica y traza distintos tipos de líneas (rectas, curvas, quebradas) en sus producciones gráficas. • Distingue las líneas rectas de las curvas en objetos del entorno.	• Distingue las líneas rectas de las curvas en objetos del entorno. • Realiza trazos de líneas utilizando diferentes técnicas grafomotoras y grafo plásticas. • Ejecuta trazos de líneas rectas, curvas y quebradas.
26. Formas y figuras geométricas • Formas ○ Esfera ○ Cono ○ Cilindro ○ Cubo ○ Rombo ○ Pirámide • Figuras	• Utilización de las formas y figuras geométricas, en diversas situaciones de aprendizaje.	• Disfruta de sus creaciones de arte, utilizando las formas y figuras geométricas.	• Clasifica figuras y formas geométricas en diferentes actividades lúdicas y plásticas utilizando objetos del entorno.	• Demuestra mediante juegos el reconocimiento de las formas geométricas. • Modela con masilla las formas geométricas. • Dibuja formas geométricas.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
○ Círculo ○ Cuadrado ○ Triángulo ○ Rectángulo ○ Óvalo				
27. Propiedades y características de los objetos. • Colores • Formas • Tamaños • Texturas • Grosor • Materiales • Analogía (semejanzas y diferencias)	• Observación y manipulación de objetos para identificar sus propiedades. • Clasificación de objetos según una o más características comunes. • Asociación de objetos por semejanza o diferencia.	• Muestra curiosidad y disposición para explorar objetos del entorno. • Participa activamente en actividades de clasificación y comparación. • Respeta los turnos y colabora con sus compañeros en actividades grupales.	• Identifica y describe propiedades básicas de los objetos mediante el uso de lenguaje verbal y gestual. • Clasifica objetos según una o más características observables (color, forma, tamaño, textura). • Establece relaciones de semejanza y diferencia entre objetos, explicando sus observaciones de forma sencilla.	• Organizar en pares diferentes objetos del entorno y encuentra los que son iguales, diferentes o que se parecen, y justifica su decisión. • Elabora un libro de textura utilizando diferentes materiales. • Manipula objetos variados (esponjas, botones, telas, bloques, etc.) y los agrupa según color, forma o textura, explicando sus elecciones.

DIMENSION 3: COGNOSCITIVA

SUBDIMENSIÓN 1: RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO Y CUANTIFICACIÓN

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Desarrolla en los niños la capacidad de usar cuantificadores básicos para comparar y organizar objetos mediante experiencias lúdicas que fortalezcan el pensamiento lógico-matemático.
- Desarrolla habilidades para identificar, comparar y representar la relación entre medidas mediante experiencias lúdicas que promuevan el razonamiento lógico-matemático.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
28.Experiencias y relaciones de: • Agrupación • Diferencias • Clasificación-asociación • Igualdad • Seriación-ordenamiento • Correspondencia uno a uno. • Otros	• Manipulación de materiales concretos para agrupar, clasificar y ordenar. • Resolución de retos lúdicos que impliquen establecer relaciones entre objetos. • Representación gráfica de seriaciones y asociaciones mediante dibujos o fichas. • Participación en juegos que impliquen correspondencia uno a uno (por ejemplo, poner un plato por cada silla).	• Muestra interés y curiosidad por explorar relaciones entre objetos. • Participa activamente en actividades que implican organización y lógica. • Respeta turnos y colabora en juegos grupales que promueven el pensamiento matemático.	• Agrupa y clasifica objetos según uno o más criterios observables (color, forma, tamaño). • Realiza seriaciones simples y establece relaciones de correspondencia uno a uno en actividades lúdicas. • Reconoce diferencias e igualdades entre elementos, explicando sus observaciones de forma verbal o gráfica.	• Agrupan botones, tapas semillas o juguetes fichas por color, forma y tamaño, explicando cómo lo hicieron y por qué. • Ordenan objetos de menor a mayor tamaño (bloques, pelotas, figuras) y luego dibujan la secuencia en su cuaderno o tablero mágico. • Coloca un objeto en cada espacio (por ejemplo, una fruta en cada plato, una ficha en cada casilla),

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
				reforzando la relación cantidad-número.
29.Los Cuantificadores • Todos-algunos-ningunos • Muchos-pocos-nada • Más que - menos que - igual que • Mayor que - menor que Colección de grupos	• Clasificación y agrupación de objetos según cantidad. • Comparación de grupos utilizando cuantificadores y lenguaje matemático básico. • Representación gráfica o manipulativa de relaciones entre cantidades. • Asociación de objetos en correspondencia uno a uno.	• Muestra interés y curiosidad por explorar cantidades y relaciones entre objetos. • Participa activamente en juegos que implican comparación, agrupación y conteo.	• Utiliza cuantificadores básicos para describir y comparar colecciones de objetos en actividades lúdicas. • Establece relaciones de cantidad entre grupos utilizando expresiones como “más que”, “menos que” e “igual que” en situaciones de clase. • Realiza agrupaciones y asociaciones uno a uno, reconociendo semejanzas y diferencias entre conjuntos en sus áreas de juego.	• Identifica a través del juego de manera concreta cuantificadores todos-algunos-ninguno. • Clasifican frutas o juguetes en grupos (muchos, pocos, ninguno) y explican sus elecciones usando lenguaje matemático. • Comparan cantidades de legos u objetos ¿cuál tiene más, menos o igual cantidad? construye dos torres una que sea de “mayor” y otra que sea de “menor” tamaño.
30.Relación entre medidas: • Longitud ○ Largo-corto ○ Conservación de la cantidad	• Comparación de objetos por tamaño, peso, volumen y altura mediante manipulación directa.	• Muestra curiosidad por explorar las propiedades físicas de los objetos. • Participa activamente en	• Compara objetos utilizando conceptos básicos de medida como largo-corto, pesado-liviano, alto-bajo, lleno-vacío en diversas actividades.	• Participa en grupo para medir distancia entre dos puntos utilizando sus pies: caminando en línea recta y contando los pasos, palitos de

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
• Peso ○ Pesado-liviano • Tiempo ○ Temprano-tarde • Volumen ○ Lleno-vacío ○ Mucho-poco-igual • Altura ○ Alto – bajo	• Ordenamiento de elementos según una medida específica (de más alto a más bajo, de más liviano a más pesado). • Utilización de lenguaje descriptivo para expresar relaciones de medida. • Participación en juegos que impliquen estimación y clasificación por medidas.	• actividades de comparación y ordenamiento. • Respeta turnos y colabora con sus compañeros en actividades grupales.	• Ordena elementos según una característica medible, explicando sus observaciones con lenguaje sencillo. • Reconoce relaciones de cantidad y volumen en actividades cotidianas, aplicando conceptos como mucho, poco e igual.	paleta: colocándolos uno tras otro, cuerda o cinta extendiéndola a lo largo del trayecto. • Experimenta con diversos recipientes llenos de líquido (agua coloreada, jugo, etc.) para observar, comparar y describir las diferencias de volumen. • Utilizan vasos, botellas, tazas y otros envases transparentes para verificar cuánto líquido cabe en cada uno marca el nivel del líquido, acompañándolo con palabras clave como “mucho”, “poco”, “igual” cantidad. • Utiliza una balanza simple y determinar el peso de diferentes objetos (más pesado, menos pesado).

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
				• Ordenan objetos reales (cajas, botellas, bloques) de mayor a menor según su altura, peso o volumen, y explica sus decisiones.

DIMENSION 3: COGNOSCITIVA

SUBDIMENSIÓN 1: RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO Y CUANTIFICACIÓN

OBJETIVO DE APRENDIZAJE:

- Desarrolla nociones básicas para el manejo del dinero mediante juegos y actividades cotidianas, aprendiendo a identificar, contar y usar monedas para comprender su valor y utilidad.
- Aprende conceptos matemáticos básicos: contar, ordenar y comparar cantidades jugando, usando números y objetos para sumar y quitar en situaciones cotidianas.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
31.Habilidades Financieras: • Reconocimiento de monedas Al Comprar • Necesidades • Aspiraciones (comprar juguetes,	• Clasificación para ordenar monedas por tamaño, color o valor. • Simulación de compras y ventas en juegos de tienda. • Elaboración de una alcancía para guardar una parte de sus	• Muestra interés y entusiasmo por aprender a usar el dinero. • Interesar por el ahorro como una forma de cuidar lo que se tiene.	• Identifica y nombra correctamente monedas y billetes básicos. • Participa en juegos de compra-venta mostrando comprensión del valor del dinero.	• Juego de la tiendita: los niños simulan comprar y vender objetos con monedas de juguete. • Clasificación de monedas: ordenar monedas por tamaño y valor en equipos.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
pasear, ir al Mc Donald, otros) • Guardar dinero	monedas como ahorro.			• Alcancía del ahorro: cada niño guarda una moneda en su alcancía y explica por qué es importante ahorrar.
32.La unidad • La unidad como totalidad. • La mitad como una de dos partes iguales. • Simetría en objetos y figuras.	• Manipulación de materiales para dividir objetos en mitades. • Identificación de figuras u objetos simétricos. • Representación gráfica de mitades y simetrías.	• Manifiesta curiosidad e interés por descubrir las partes que conforman un todo. • Disposición para explorar y experimentar con materiales concretos. • Respeto por las ideas y producciones de los demás.	• Explora objetos o figuras, reconociendo cuando una parte representa la mitad de una unidad. • Identifica objetos o figuras que pueden dividirse en dos partes iguales (mitades) de forma simétrica. • Representa gráficamente la mitad de una figura u objeto utilizando trazos, colores o recortes.	• Sostiene un objeto completo (ejemplo: un banano, una manzana, una barra de plastilina) y lo nombra como "el todo" y lo identifica como la unidad. • Utiliza masilla, plastilina u otro material para aplicar la división en dos porciones y la identifica como la mitad. • Dobla por mitad las figuras (círculo, corazón, mariposa, etc.), las recorta y luego se le invita a unir mitades diferentes para observe ¿qué sucede cuando no hay simetría?

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
33.El número • Experiencias concretas • Conjuntos • Representación de los números del 0 al 20 • Números ordinales (primero a décimo) • Correspondencia • Mayor que-menor que • Serie numérica • Ascendente-descendente • Seriación(ordemar) Operaciones concretas de agregar y quitar	• Agrupación objetos en conjuntos y establecer correspondencia. • Representación de cantidades con objetos, dibujos y números. • Ordenar elementos según criterios numéricos. • Realizar operaciones concretas de suma y resta con apoyo visual y material manipulativo. • Asociación de cantidad de objetos, con el número que le corresponde.	• Interés y curiosidad por descubrir relaciones numéricas. • Participación en juegos y actividades matemáticas.	• Reconoce y representa cantidades del 0 al 20 utilizando objetos concretos, dibujos o símbolos numéricos, estableciendo correspondencia uno a uno entre elementos y números. • Ordena conjuntos y números del 1 al 10 en forma ascendente y descendente, identificando posiciones ordinales en actividades lúdicas y cotidianas. • Resuelve situaciones sencillas de agregar y quitar elementos en contextos concretos (juego y rutinas), utilizando lenguaje matemático básico.	• Representa con objetos del aula conjuntos según diferentes criterios: color, forma o tamaño, explica cómo formó su conjunto y qué criterio utilizo. • Forma con sus compañeros un tren con tarjetas numeradas del 0 al 20. Deben ordenarse en forma ascendente y luego en forma descendente. • Clasificar y formar conjuntos a partir del numeral solicitado fortaleciendo el pensamiento lógico-matemático. • Manipula objetos concretos para resolver operaciones básicas de agregar (sumar) y quitar (restar) a través del juego simbólico.

DIMENSION 3: COGNOSCITIVA

SUBDIMENSIÓN 2: DESCUBRIMIENTO DEL MUNDO NATURAL

OBJETIVO DE APRENDIZAJE:

- Diferencia las características, necesidades y roles de los seres vivos (hombre, plantas y animales), promoviendo la conservación y el respeto por la vida mediante experiencias educativas significativas.
- Promueve el cuidado del planeta mediante experiencias lúdicas que fortalezcan la conciencia ambiental y el respeto por la naturaleza.
- Reconoce los fenómenos atmosféricos y los desastres naturales, aplicando medidas básicas de prevención para fortalecer la conciencia ambiental y la seguridad en su entorno.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
34.El cuerpo humano. • Cabeza • Tronco • Extremidades • Diferencias anatómicas físicas y sexuales. (Educación Sexual) • Los sentidos.	• Identificación de las partes del cuerpo y los sentidos al participar en diversas actividades. • Comparación entre las similitudes y diferencias físicas y sexuales del niño y la niña, en diferentes actividades. • Exploración de los sentidos, mediante actividades sensoriales.	• Concienciación sobre la importancia y localización de las partes de su cuerpo. • Respeto por las diferencias anatómicas entre el niño y la niña, valorando las cualidades de cada uno. • Respeto y cuidado de los sentidos.	• Describe las partes del cuerpo al participar en cantos y rondas. • Demuestra cuidado por su privacidad al establecer límites frente a personas ajenas a su núcleo familiar. • Compara semejanzas y diferencias anatómicas entre el niño y la niña en diferentes actividades.	• Utiliza las partes del cuerpo para seguir instrucciones en juegos de movimiento, como "toca el cielo con las manos" o "salta sobre un pie", entre otros. • Participa en juegos de ubicación de objetos, según el sentido que lo percibe. (caja de los sentidos) • Confecciona mapa mental de imágenes de los sentidos,

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
			• Menciona el nombre científico de los órganos sexuales, manifestando respeto por las diferencias. • Relaciona cada uno de los cinco sentidos con su función específica al participar en actividades sensoriales.	asociando el órgano que lo representa y la sensación que percibe. • Compara las partes principales del cuerpo de un niño o niña, resaltando las diferencias observables mediante juegos, cantos, videos.
35.Las necesidades vitales y funciones del cuerpo • Alimentación • Agua • Aire • Descanso • Higiene • Afecto y cuidado	• Identificación de situaciones de riesgo, que puedan afectar su salud.	• Demuestra interés por el autocuidado de su cuerpo para garantizar la buena salud.	• Mantiene hábitos de higiene adecuados durante diversas actividades y situaciones de la vida cotidiana.	• Participa de una dramatización donde representa situaciones cotidianas (despertar, ir al parque, comer) aplicando hábitos de higiene como cepillarse los dientes, usar pañuelo, otros. • Expresa la importancia de la higiene para la salud, mediante pequeñas charlas guiadas.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
36.La alimentación • Origen de los alimentos • El plato de la alimentación. • Los alimentos y sus beneficios. • Consumo del agua	• Conversación sobre el origen de los alimentos y su importancia en la vida de los seres vivos. • Elaboración del plato de la alimentación según el contexto que lo rodea. • Clasificación de los alimentos, según sus beneficios, incluyendo al agua.	• Interés por una buena alimentación para el sano crecimiento y desarrollo de los seres humanos. • Colaboración activa en la elaboración del plato de la alimentación con alimentos del medio que los rodea. • Manifestación de hábitos de consumo de agua y alimentos saludables.	• Clasifica los alimentos según su grupo nutricional y la función que cumplen en el organismo al identificarlos en distintos platos o formas de presentación. • Manifiesta hábitos de consumo saludable al preferir agua y alimentos nutritivos durante las rutinas diarias.	• Clasifica los alimentos según su origen, mediante el juego del mercadito del aula, entre otros juegos creativos, ubicándolos en el lugar que corresponde. • Ilustra el "Plato de la alimentación" con recortes de revistas o alimentos de juguete. • Clasifica los alimentos en beneficiosos y perjudiciales, mediante el semáforo de los alimentos, ubicándolo en los colores verde(beneficioso) amarillo (consumo moderado) Rojo (poco saludable).
37. Las Plantas • Partes • Funciones • Necesidades.	• Descripción de las diferentes partes de las plantas y explicación de sus	• Demostración de interés por cuidar y conservar las plantas.	• Identifica las partes principales de una planta y reconoce sus necesidades	• Observa una planta con lupa y nombra lo que ves (hojas, tallo, flor).

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
Clases de plantas. • Alimenticias. • Ornamentales. • Medicinales. • Maderables. • Ciclo de vida. • Germinación. Beneficios que ofrecen al planeta	funciones y necesidades. • Clasificación de plantas según su uso: alimenticias, ornamentales, medicinales y maderables. • Experimentación del proceso de germinación en el aula o huerto escolar. • Clasificación de dibujos o tarjetas de plantas según el beneficio que ofrecen: aire, sombra, alimento, hogar de animales.	• Interés por conocer las diferentes clases de plantas. • Colaborar en actividades de siembra y cuidado de plantas. • Manifestar respeto hacia las plantas y su importancia para el medio ambiente.	básicas durante actividades de exploración. • Clasifica en categorías según su uso y justifica la utilidad de cada grupo en contextos cotidianos o escolares. • Ordena imágenes que representan el ciclo de vida de una planta. • Reconoce al menos dos beneficios que las plantas aportan a las personas o el ambiente y los comunica de forma oral o gráfica.	• Participa en actividades de experimentación para descubrir las necesidades de las plantas, relacionarlas con su crecimiento y conservación. • Explora texturas, colores, y otras características de las plantas mediante actividades sensoriales registrando sus observaciones a través de representaciones gráficas. • Explica con apoyo de imágenes por qué las plantas son importantes para la vida (dan oxígeno, alimento, sombra).
38.Los animales • Animales según su hábitat	• Clasificación de animales de acuerdo con su hábitat natural.	• Muestra interés por conocer y respetar los hábitats de los animales.	• Clasifica animales de acuerdo con su hábitat natural.	• Explica con apoyo de imágenes los cuidados básicos que necesita una

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
• Los animales y sus crías. • Cuidado y conservación de los animales. • Las mascotas	• Identificación de crías y sus respectivas especies. • Reconocimiento de prácticas de cuidado y conservación animal. • Descripción de los cuidados y responsabilidades al tener una mascota.	• Manifiesta actitudes responsables y respetuosas hacia los animales participando activamente en su cuidado y protección.	• Reconoce las crías de diferentes animales y los vincula correctamente con su especie, al observar imágenes, relatos o situaciones. • Reconoce prácticas sencillas de cuidado y conservación de los animales en el entorno. • Describe de manera simple los cuidados y responsabilidades al tener una mascota.	mascota y los representa mediante acciones concretas en un juego de roles. • Participa en conversación grupal o juegos de roles expresando la importancia de cuidar y proteger a los animales en su entorno natural. • Elabora un mural o cartel sobre el cuidado de las mascotas y lo explica frente al grupo.
39. Nuestro Planeta y los Cuerpos Celestes ○ Planeta Tierra ○ Sol ○ Luna ○ Estrellas	• Diferenciación entre el Sol, la Luna y las Estrellas según su forma, brillo y momento de aparición. • Elaboración de maquetas o representaciones sencillas para distinguir los cuerpos celestes. • Formulación de preguntas sencillas	• Manifiesta curiosidad por conocer el universo, apreciando la belleza del cielo y el cuidado por el planeta como nuestro hogar común.	• Reconoce el sol, la luna y las estrellas como cuerpos celestes visibles desde la tierra. • Representa los cuerpos celestes mediante diferentes expresiones artísticas demostrando creatividad.	• Identifica nuestro planeta y cuerpos celestes de acuerdo con sus formas, colores y funciones básicas mediante adivinanzas y actividades lúdicas. • Asume el rol de explorador espacial y elabora un informe de misión donde compara las características

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	sobre las características del universo observable.			observables del planeta con otros cuerpos celestes utilizando recursos visuales y lenguaje descriptivo.
40. Manejo de los residuos • Reduce • Reutiliza • Recicla	• Clasificación de residuos para el uso adecuado del contenedor. (vidrio, plástico, papel, otros) • Identificación y diferenciación de materiales que pueden ser reciclados para reutilizarlos. • Transformación de materiales de desecho en objetos nuevos (reutilizar). • Aplicación de la regla: consumo responsable (usar solo lo necesario: papel, otros).	• Responsabilidad al asumir el cuidado de su entorno inmediato (aula y patio escolar). • Valoración de la importancia de mantener limpio el medio ambiente. • Interés y curiosidad al participar en la práctica de aplicación de las tres R (reducir, reutilizar, reciclar).	• Clasifica correctamente los residuos del aula (papel, plástico, orgánico) en los contenedores designados. • Reutiliza materiales de desecho (ej. cartón, botellas) para crear juguetes u objetos nuevos durante el juego libre.	• Clasifica residuos en contenedores o estaciones de colores según su tipo. • Confecciona un objeto útil o decorativo reutilizando materiales como botellas, cajas o tapas.
41. Desastres naturales • Inundaciones • Terremotos • Tormentas Prevención básica	• Comparación entre las medidas de prevención para diferentes tipos de	• Asume una actitud proactiva y de responsabilidad ante la planificación de la	• Relaciona imágenes y situaciones de riesgo, con el tipo de	• Participa en juegos de identificación de señales y efectos visibles de

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	riesgo (ej. lluvia vs. viento). • Elaboración de un mapa o plan de evacuación sencillo del aula. • Reconocimiento de zonas seguras y peligrosas en caso de desastres naturales. • Participación en simulacros sencillos.	seguridad individual y colectiva. • Concienciación sobre la importancia de la colaboración en la ejecución de simulacro.	desastre correspondiente. • Describe con sus propias palabras cómo un desastre natural puede afectar a las personas o al entorno a través de material audiovisual.	inundaciones, terremotos y tormentas, que se localicen dentro de su región o entorno. • Juega con tarjetas tipo “memoria” con imágenes de antes y después de un desastre. • Narra Cuentos visuales con personajes infantiles que enfrentan desastres con valentía y cuidado.
42.Fenómenos atmosféricos. • Lluvia • Viento • Arcoíris	• Exploración de los diferentes fenómenos atmosféricos (lluvia, viento, arcoíris). • Análisis de las consecuencias de los fenómenos atmosféricos en el entorno y las actividades diarias.	• Muestra interés por conocer los fenómenos atmosféricos al participar de actividades cotidianas. • Iniciativa al proponer ideas para adaptar las actividades a los cambios del clima.	• Relaciona elementos visuales y sensoriales con la lluvia, el viento y el arcoíris. • Identifica los fenómenos atmosféricos básicos y sus características principales.	• Participa en juegos sensoriales, que le permiten percibir las sensaciones físicas de cada fenómeno atmosférico. (frío, humedad, brisa).

DIMENSION 3: COGNOSCITIVA
SUBDIMENSIÓN 3: SENSORIOPERCEPCIÓN

OBJETIVO DE APRENDIZAJE:

- Explora el entorno a través de sus sentidos y relaciona lo percibido con experiencias previas, expresa sus ideas y emociones mediante el lenguaje oral, gestual y corporal.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
43. Percepción visual • Memoria visual • Discriminación visual • Constancia Perceptual	• Discriminación de forma, colores y tamaño en actividades lúdicas con apoyo visual, evidenciando avances en el desarrollo de la percepción visual.	• Participación en actividades que estimula la percepción visual aceptando ayuda y manteniendo una actitud positiva ante los retos.	• Agrupa objetos de su entorno por su color, forma y tamaño estimulando la percepción visual en diversas actividades.	• Se integra en juegos que involucren el desarrollo de la observación, comparación y reconocimiento de detalles visuales. • Participa en juegos interactivos con imágenes proyectadas en pantalla o Tablet, donde los niños señalan o marcan los objetos encontrados.
44. Percepción Auditiva • Discriminación Auditiva • Memoria auditiva	• Clasificación de los sonidos del entorno, diferenciando entre naturales, artificiales, fuertes, suaves, graves y agudos.	• Valoración de la escucha como medio para aprender, comunicarse y compartir con los demás, disfrutando de los sonidos del entorno.	• Identifica y reproduce sonidos del entorno, del cuerpo y de instrumentos, diferenciando sus cualidades (intensidad, duración, timbre)	• Experimenta los sonidos naturales y artificiales, suaves y fuertes a través de la discriminación auditiva en diferentes actividades lúdicas.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	• Reproducción de diferentes sonidos del entorno, del cuerpo, de instrumentos y del lenguaje, utilizando la voz, el movimiento y materiales sonoros, con intención expresiva y lúdica.		mediante la voz, el movimiento y materiales sonoros.	• Realiza una caminata sonora por el aula o el patio, escuchando atentamente sonidos del entorno (viento, pasos, hojas, voces), reproduciendo esos sonidos con la voz o con objetos disponibles. • Vocaliza canciones conocida con gestos asociados a palabras clave para repetir sin cantar, solo con gestos, y recordar qué parte corresponde a cada gesto.
45. Percepción táctil • Discriminación Táctil	• Clasificación de objetos según sus características táctiles. • Utilización del tacto como medio para resolver desafíos sensoriales o creativos. • Identifica y organiza objetos según su	• Disfruta al descubrir las cualidades de los objetos de acuerdo con sus texturas.	• Discriminar diferentes texturas a través de actividades sensoriales, desarrollando su percepción táctil y el reconocimiento de las características de los materiales.	• Identifica y clasifica diferentes texturas manipulando una caja con diversos materiales. • Realiza un collage usando materiales con distintas texturas (papeles, telas, granos).

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	grado de dureza (blando, semiduro, duro) mediante la exploración táctil.			Manipular diferentes elementos naturales (hojas, cortezas, piedras) y discutir sus texturas.

DIMENSION 3: COGNOSCITIVA

SUBDIMENSIÓN 4: INICIACIÓN CIENTÍFICA Y TECNOLÓGICA

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Explorar las propiedades y características de diferentes materiales y objetos a través de la experimentación y la observación, para desarrollar habilidades de análisis, curiosidad científica y valoración de su utilidad en la vida cotidiana.
- Usa herramientas tradicionales y digitales de manera sencilla para construir, ordenar y resolver pequeños problemas mediante juegos y actividades colaborativas.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
46. Características físicas de los materiales y objetos. - Brillo - Textura - Transparencia - Elasticidad - Flotabilidad - Magnetismo (Imán)	- Exploración de objetos con diferentes características físicas. - Discriminación de objetos y materiales que son iguales o diferentes según sus características.	- Manifiesta curiosidad al explorar objetos y materiales con diferentes características. - Curiosidad por experimentar con objetos con diferentes características.	- Clasifica objetos de acuerdo con una o más características físicas observables en los objetos o materiales. - Describe con vocabulario básico las sensaciones que percibe al tocar o manipular diferentes materiales.	- Participa en juegos colectivos para encontrar objetos en el aula, fomentando la observación y el vocabulario científico. - Selecciona objetos con diferentes propiedades (ej. transparente y elástico) y diseña un

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
			Participa activamente en experiencias de exploración sensorial y científica. (experimentos sencillos).	juego o herramienta simple que utilice funcionalmente esas características. Predice si un objeto flotará, se hundirá o si será atraído por un imán, mediante la experimentación y explica por qué el material actúa de esa manera.
47.Elementos tecnológicos - Clasificación de herramientas - Tecnología tradicional y digital - Concepto de programación - Componentes de mecanismos - Algoritmos cotidianos - Tecnología y vida diaria	- Utilización de herramientas tecnológicas de manera intencional para resolver tareas específicas con autonomía. (Teléfono para llamar, reloj para ver la hora, calculadora para contar, app educativa o similar) - Construcción de mecanismos simples siguiendo instrucciones gráficas paso a paso. (Lego, bloques técnicos, mecano, materiales	- Responsabilidad en el uso y cuidado de herramientas tecnológicas del aula y el hogar. - Autonomía al utilizar herramientas tecnológicas para resolver tareas de aprendizaje. - Valoración del uso adecuado de la tecnología discriminando entre tiempo de pantalla educativo y recreativo.	- Utiliza intencionalmente herramientas tecnológicas (teléfono, reloj, calculadora, app) para resolver tareas específicas con autonomía. - Construye mecanismos simples (Lego, mecano, reciclados) siguiendo instrucciones gráficas paso a paso. - Programa movimientos secuenciales básicos en robots (Blue-Bot,	- Clasifica seis herramientas tecnológicas en estaciones y las usa para resolver tareas reales (teléfono para "llamar al amigo", calculadora para contar juguetes). - Construye grúa o puente con Lego/Mecano siguiendo cinco tarjetas gráficas paso a paso. - Programa Blue-Bot para recorrer laberinto

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	reciclados con pegamento o similar) • Programación de movimientos y acciones mediante instrucciones secuenciales básicas. • (Niño como robot, robot de cartón con cuerdas, Blue-Bot, app de programación por bloques o similares) • Diseño de algoritmos cotidianos representando secuencias de pasos mediante fichas, dibujos, diagramas visuales o programación con robot. (Fichas de colores, pictogramas, historieta de pasos, Blue-Bot, Cubetto o similares) • Experimentación con estrategias STEAM proponiendo soluciones creativas a problemas simples del entorno. (Construir puente para	• Cooperación en actividades tecnológicas grupales compartiendo materiales y respetando turnos. • Perseverancia al enfrentar dificultades en la construcción de mecanismos, programación o resolución de problemas, intentando nuevas estrategias. • Curiosidad por descubrir nuevas funciones de las herramientas tecnológicas y comprender su funcionamiento interno.	app bloques) o simulaciones (niño-robot). • Diseña algoritmos cotidianos representándolos con fichas, dibujos o programación con robot (Cubetto). • Experimenta estrategias STEAM proponiendo soluciones creativas a problemas simples del entorno. • Opera dispositivos tecnológicos (tablet, linterna) aplicando normas de seguridad y cuidado responsable.	completo usando 6 comandos secuenciales. • Desarma juguete tecnológico y clasifica componentes (ruedas, engranajes, botones) en bandejas. • Diseña y representa con fichas/dibujos algoritmo para "preparar mochila escolar" (6 pasos). • Opera tablet en grupo para juego educativo aplicando normas: espera turno, limpia pantalla, guarda en lugar.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	que cruce un carrito, torre que soporte peso, mecanismo que mueva agua o similar) • Operación de dispositivos tecnológicos aplicando normas de seguridad y cuidado de manera responsable. (Tablet, computadora, celular educativo, radio, linterna o similar)			

DIMENSIÓN 4: PSICOMOTRICIDAD

SUBDIMENSION 1: CONCIENCIA Y ESQUEMA CORPORAL

OBJETIVOS DE APREDNIZAJE:

- Consolida el conocimiento y uso funcional del propio cuerpo mediante actividades lúdicas que involucren el reconocimiento y movimiento de los segmentos corporales.
- Fortalece la coordinación segmentaria y el cruce de la línea media a través de juegos y circuitos motores que integren movimientos disociados de brazos, piernas y tronco.
- Mejora el control postural mediante la práctica de posturas básicas, alineación corporal y estabilidad en cambios de posición dentro de actividades psicomotrices dinámicas.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
48. Esquema Corporal • Cuerpo como unidad funcional • Identificación de segmentos corporales (cabeza, tronco, extremidades) • Lateralidad en construcción.	• Ejecución de movimientos que involucran diferentes partes del cuerpo en juegos dirigidos y actividades musicales realizando movimientos globales libres. • Identifica y nombra segmentos corporales. • Usa segmentos específicos.	• Confianza en el uso de su cuerpo durante las actividades motrices.	• Identifica y utiliza las partes de tu cuerpo durante juegos y actividades dirigidas.	• Juegos corporales con música señalando partes del cuerpo.
49. Relación entre partes del cuerpo y el movimiento • Coordinación segmentaria	• Coordinación de movimientos de brazos, piernas y tronco en desplazamientos variados siguiendo secuencias simples.	• Disposición para participar activamente en juegos corporales. • Perseverancia y esfuerzo ante tareas	• Coordina movimientos básicos de brazos, piernas y tronco durante el juego.	• Juegos de imitación motriz y secuencias de movimiento guiadas. • Actividades rítmicas y juegos motores con

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
(brazos, piernas, tronco) • Disociación simple (mover una parte sin mover otra). • Cruce de la línea media en acciones básicas.	• Disociación simple: moviliza una parte del cuerpo mientras mantiene otra estable (por ejemplo, mover brazos sin mover piernas). • Cruce de la línea media en acciones básicas (alcanzar, lanzar, transportar objetos de un lado a otro del cuerpo). • Integración de coordinación segmentaria, disociación y cruce de la línea media en circuitos motores sencillos.	motrices de mayor dificultad. • Confianza en sus posibilidades corporales y autonomía en el movimiento. • Autocontrol y respeto de normas y turnos durante el juego.	• Realiza movimientos disociados simples con control corporal. • Cruza la línea media del cuerpo de forma intencional en acciones motrices básicas. • Integra coordinación, disociación y cruce de la línea media en actividades motrices con mayor control.	consignas específicas por segmento corporal. • Juegos con pelotas, aros u objetos que impliquen cruce de la línea media; registro anecdótico.
50. Control postural básico • Posturas básicas (de pie, sentado, acostado). • Alineación postural simple (espalda recta, cabeza arriba).	• Adopción y mantenimiento de posturas básicas: de pie, sentado y acostado durante actividades lúdicas guiadas siempre manteniendo las posturas por mayor tiempo, según las indicaciones del docente.	• Interés por cuidar su cuerpo y mejorar su postura. • Disposición para participar y seguir indicaciones posturales.	• Mantiene una alineación postural simple en diferentes posiciones. • Adopta la alineación postural simple con apoyo del docente.	• Juegos de imitación postural frente al docente o espejo; lista de cotejo. • Circuitos motores progresivos con énfasis postural; lista de cotejo. Así como Juegos de sentarse y levantarse

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
• Estabilidad en cambios de posición (subir/bajar; girar/parar).	• Ajuste de la alineación postural simple (espalda recta, cabeza arriba) en posiciones de pie y sentado y adopta la postura correcta (espalda recta y cabeza arriba) al estar de pie con apoyo visual y verbal del docente. • Transición entre posturas (sentado–de pie, acostado–sentado) con control corporal Integrando el control postural en situaciones dinámicas: subir y bajar, girar y detenerse con estabilidad.	• Perseverancia ante tareas motrices de mayor dificultad.	• Realiza cambios de postura con control y estabilidad.	correctamente; registro anecdótico. • Circuitos motores simples con cambios de posición; observación directa; Integrando los juegos de equilibrio dinámicos.

DIMENSIÓN 4: PSICOMOTRICIDAD

SUBDIMENSIÓN 2: HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS Y CONTROL MOTOR

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Consolida y perfeccionar las habilidades motrices básicas mediante juegos motores estructurados que exijan mayor control y precisión del movimiento.
- Fortalece el equilibrio, la coordinación y el control postural en situaciones motrices dinámicas y variadas.
- Desarrolla la capacidad para ejecutar secuencias motrices más complejas integrando desplazamientos, saltos y manipulaciones.
- Promueve la autonomía, la cooperación y el respeto por normas durante la participación en actividades físicas y juegos motores organizados.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
51. Habilidades motrices básicas aplicadas a desplazamientos controlados.	• Ejecución de desplazamientos variados controlando dirección y velocidad. • Realización de desplazamientos con cambios de dirección (adelante, atrás y lateral) durante el movimiento.	• Disposición activa y segura ante actividades motrices complejas.	• Ejecuta desplazamientos controlando postura, dirección y velocidad.	• Observación directa en juegos de desplazamiento con cambios de dirección.
52. El equilibrio corporal en situaciones dinámicas con cambios de ritmo.	• Actividades de equilibrio dinámico integrando movimientos continuos.	• Confianza corporal ante desafíos de equilibrio y coordinación.	• Mantiene el equilibrio en situaciones dinámicas con cambios de ritmo.	• Circuitos de equilibrio dinámico con registro de estabilidad.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
53.El salto combinado y el control corporal en la caída.	• Práctica de saltos combinados controlando impulsión y caída.	• Perseverancia y esfuerzo en tareas motrices de mayor precisión.	• Realiza saltos combinados mostrando control del cuerpo.	• Juegos de salto en estaciones con rúbrica simple.
54.Coordinación global integrando: • Lanzamiento. • Recepción. • Desplazamiento.	• Juegos motores que integran lanzar, recibir y desplazarse coordinadamente.	• Actitud de cooperación, respeto y juego limpio.	• Coordina movimientos al lanzar y recibir objetos mientras se desplaza.	• Juegos motores integrados con observación de coordinación global.
55.Normas de seguridad, organización y cooperación.	• Aplicación autónoma de normas durante juegos y circuitos motores.	• Responsabilidad en el cuidado del espacio, materiales y normas.	• Aplica normas de seguridad y cooperación de forma autónoma.	• Registro anecdótico del cumplimiento de normas y autonomía.

DIMENSIÓN 4: PSICOMOTRICIDAD

SUBDIMENSIÓN 3: COORDINACION MOTORA FINA

OBJETIVO DE APRENDIZAJE:

- Fortalece la coordinación viso-motriz mediante juegos y actividades gráficas, explorando colores, formas y materiales para estimular la motricidad fina, la creatividad y la expresión personal.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
56.La coordinación ojo-mano	• Emplea la coordinación visomotora para mejorar el desempeño en tareas que requieran precisión visual y control motor fino.	• Participa con interés en actividades cotidianas al realizar movimiento de las manos.	• Ejercitar la coordinación ojo-mano para manipular con precisión objetos durante actividades lúdicas.	• Ensarta objetos con precisión utilizando cuencas, aros y otras. • Ejercita la coordinación visomotora con ejercicios como amasa, abrir/cerrar horquillas, ensartar, seguir trazos, encajar, armar, modelar, dibujar y otras.
57.Movimientos manuales • Presionar • Arrugado • Rasgado • Atornillar • Engomado-pegado • Doblado • Ensamblar • Encajar • Abotonar • Picado-recortar • Armar-construir	• Ejecución de coordinación visomotora y fortalecerlos movimientos finos a través de la ejecución de manualidades creativas y estructuradas.	• Gozar de perseverancia en la realización de actividades manuales, respetando el esfuerzo personal y los materiales, colaborando con sus compañeros.	• Coordina la percepción visual con la motricidad fina al realizar tareas de precisión, demostrando control en los movimientos de ojo-mano.	• Ensarta cuentas, botones o figuras en cordones, siguiendo patrones de color o forma. • Realiza ejercicios de gimnasia digital mediante la creación de dibujos rítmicos, favoreciendo la coordinación ojo-mano y el control de los movimientos finos de los dedos.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
• Collage				• Recorta figuras simples siguiendo líneas marcadas en papel, utilizando tijeras adaptadas para su edad.
58. Grafo-plástica	• Exploración de líneas, utilizando distintos materiales y técnicas plásticas para desarrollar coordinación viso motriz y expresión creativa.	• Disposición para experimentar con diferentes materiales y trazos, valorando el proceso creativo y respetando los tiempos propios y de los demás.	• Dibuja trazos y líneas utilizando diferentes materiales y técnicas plásticas, mostrando creatividad en sus producciones artísticas.	• Explora la creación de líneas y formas utilizando diversas herramientas experimentando con trazos sobre distintos tipos de papel para descubrir texturas y efectos visuales. • Recolecta elementos de la naturaleza utilizándolos para crear trazos. • Realiza dibujos libres centrados en la exploración de líneas rectas, curvas, espirales y formas básicas, utilizando distintos colores y técnicas para expresar ideas, emociones o escenas imaginadas.
59. La Expresión Plástica	• Manipulación de texturas, colores y formas a través de actividades plásticas que estimulen la	• Disfrutar de la exploración de materiales y técnicas plásticas	• Explora y aplica diversas texturas, colores y formas en sus producciones artísticas,	• Explora la mezcla de colores utilizando diferentes tipos de pintura y herramientas como pinceles, esponjas y dedos,

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	creatividad y la percepción visual.	con curiosidad y entusiasmo.	evidenciando creatividad y desarrollo progresivo en su percepción visual.	experimentando con trazos, texturas y combinaciones cromáticas. • Modela formas variadas utilizando arcilla o masa, promoviendo la manipulación, la construcción tridimensional y el fortalecimiento de la motricidad fina. • Crea composiciones artísticas tipo collage utilizando recortes de revistas con distintos colores, formas y texturas, favoreciendo la expresión personal y la exploración visual.

DIMENSIÓN 4: PSICOMOTRICIDAD

SUBDIMENSIÓN 4: RITMO Y EXPRESIÓN CORPORAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Fortalece la coordinación global del cuerpo mediante actividades lúdicas que integren brazos, piernas y tronco con fluidez, ritmo y control motriz, favoreciendo la seguridad corporal en el movimiento.
- Consolida el patrón cruzado y la conciencia lateral a través de desplazamientos, juegos rítmicos y dinámicas que crucen la línea media corporal, promoviendo una mejor organización espacial y orientación del propio cuerpo.
- Desarrolla la atención y la memoria motriz al ejecutar secuencias de 2 a 3 movimientos simples de manera precisa y continua, respondiendo a consignas verbales, visuales y sonoras dentro de juegos dirigidos.
- Potencia la expresión corporal y la interacción grupal utilizando el movimiento para representar ideas, emociones y situaciones, promoviendo la creatividad, la comunicación y el respeto por las formas de expresión de los compañeros.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
60.Coordinación global del movimiento • Coordinación de brazos y piernas. • Integración del tronco en el movimiento • Fluidez motriz en actividades lúdicas	• Realiza acciones combinadas con fluidez y control del cuerpo completo. • Realiza movimientos alternos de brazos y piernas al desplazarse. • Controla el movimiento del tronco en acciones como giros y balanceos.	• Participa activamente y con entusiasmo en dinámicas grupales. • Muestra disposición para coordinar sus movimientos. • Coopera en ejercicios que requieren equilibrio y control corporal.	• Ejecuta movimientos con fluidez y coordinación integral. • Coordina brazos y piernas en actividades motrices. • Integra el tronco en movimientos coordinados y estables.	• Juegos con pelotas y obstáculos; circuitos motores; “Simón dice” con partes del cuerpo. • Carrera con obstáculos bajos; circuito de marchas y relevos. • Integra el tronco en movimientos coordinados y estables. • Juegos de persecución y ritmo (el tren, sigue al líder)

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
	Ejecuta juegos motores con movimientos continuos y fluidos.	Se esfuerza por mantener ritmo y control en sus movimientos.	Muestra fluidez y control al moverse en juegos grupales.	
61. Patrón cruzado en actividades motrices - Cruce de la línea media del cuerpo. - Movimientos alternados (brazo–pierna contrarios) - Lateralidad en consolidación	- Aplica movimientos cruzados en desplazamientos y juegos de ritmo. - Realiza movimientos que implican cruzar brazo o pierna al lado opuesto del cuerpo. - Alterna brazos y piernas en juegos de locomoción. - Identifica y utiliza los lados del cuerpo en desplazamientos y ejercicios.	- Se esfuerza por lograr nuevos patrones motrices con constancia. - Participa con interés en ejercicios nuevos y desafiantes. - Demuestra constancia para mejorar sus movimientos. - Reconoce y respeta sus tiempos y habilidades en tareas motrices.	- Realiza movimientos alternados brazo–pierna cruzando la línea media corporal. - Cruza la línea media del cuerpo en juegos y desplazamientos. - Ejecuta movimientos alternados de forma armónica. - Utiliza con intención derecha e izquierda en actividades.	- Carrera saltando con cambios de pierna; “Marcha cruzada”; juegos rítmicos. “Toca el pie contrario con la mano”; marcha cruzada al ritmo. - Juegos con coordinación cruzada (zancadas, saltos con palmas cruzadas). - Actividades como “toca con la mano derecha el pie izquierdo”; juegos de dirección (simón dice con lateralidad).
62. Organización de secuencias motoras simples	Ejecuta secuencias cortas de movimientos siguiendo instrucciones.	Muestra concentración durante secuencias grupales.	Organiza correctamente una serie de movimientos básicos.	“Secuencia sorpresa”; juegos con tarjetas de movimientos; mini coreografías por pasos.

CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
• Secuencias de dos y tres acciones. • Atención y memoria motriz	• Reproduce secuencias básicas de movimientos siguiendo una guía. • Retiene y repite secuencias vistas o guiadas anteriormente.	• Muestra atención y compromiso al seguir instrucciones. • Persevera en aprender y corregir sus movimientos.	• Ejecuta secuencias motoras de 2 a 3 pasos sin perder el orden. • Mantiene la secuencia motriz con mínima ayuda.	• “Camina – salta – rueda”; tarjetas con instrucciones; juego de repeticiones. • Imitación de secuencias del adulto o de un compañero; coreografía básica.
63.Ritmo corporal y control del movimiento • Control del movimiento según el estímulo musical. • Coordinación de movimiento.	• Ejecución de movimientos corporales siguiendo diferentes ritmos musicales. • Control del movimiento al iniciar, detener o modificar la acción según la señal sonora.	• Disposición para participar en actividades rítmicas.	• Responde corporalmente a estímulos musicales variando la velocidad y el control del movimiento. • Detiene y reinicia el movimiento siguiendo consignas rítmicas.	• Juegos musicales de movimiento y pausa. • Desplazamientos libres y guiados según el ritmo.
64.Expresión corporal intencional • Movimiento con intención expresiva • Representación de ideas, acciones y emociones. Uso creativo del cuerpo.	• Realización de movimientos corporales libres y guiados para expresar ideas, emociones y acciones. • Imitación de personajes, animales u objetos mediante el movimiento corporal.	• Creatividad y espontaneidad en la expresión corporal. • Respeto por las expresiones propias y de los demás.	• Se expresa corporalmente de forma intencional durante actividades guiadas y libres. • Utiliza el movimiento para representar ideas y emociones.	• Juegos de dramatización corporal. • Representación de animales, oficios o situaciones cotidianas mediante el movimiento.

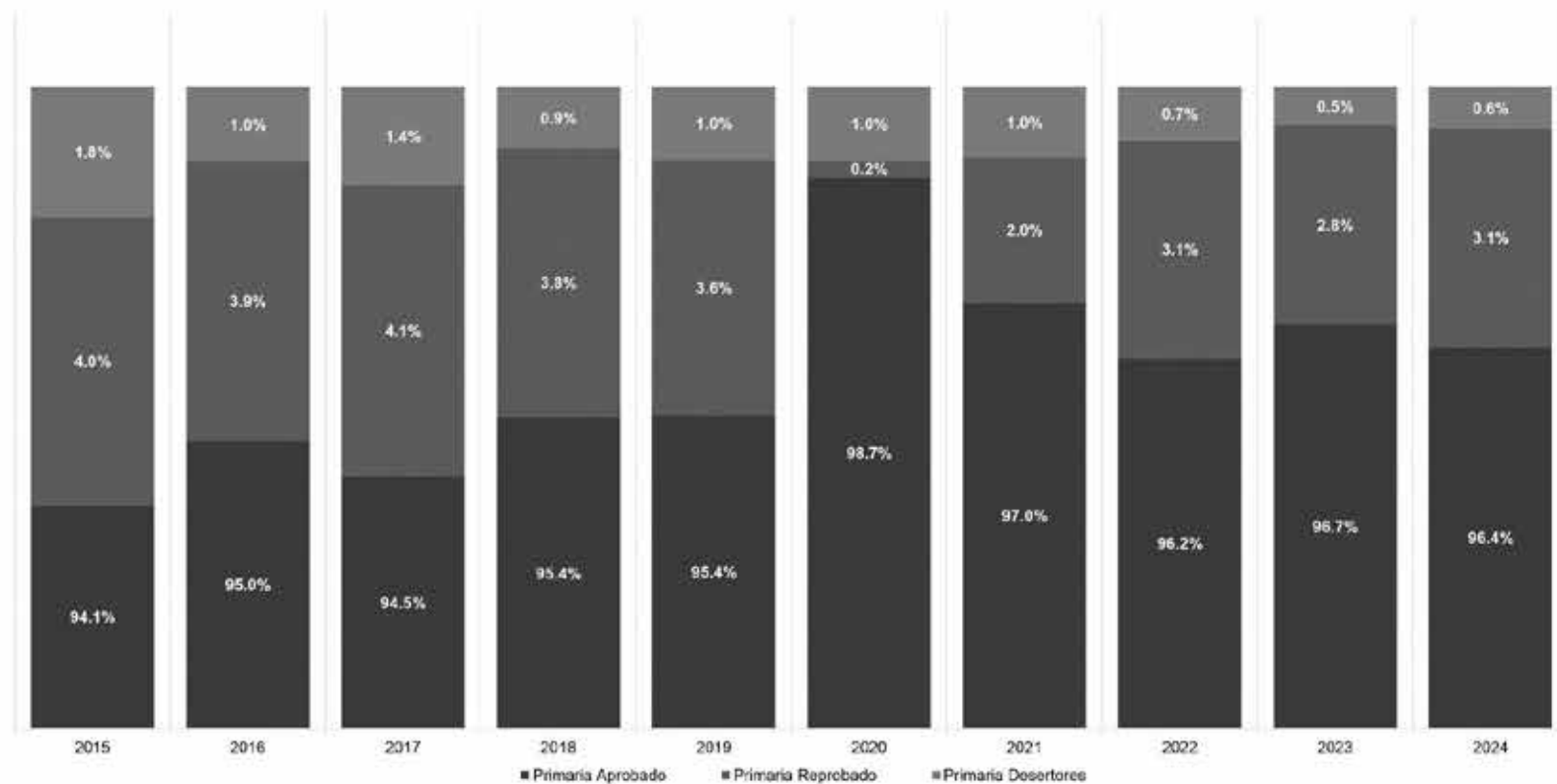
CONTENIDOS			INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES SUGERIDAS DE EVALUACIÓN
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES		
65.Comunicación corporal a través del movimiento • El cuerpo como medio de comunicación. • Interacción corporal con otros.	• Utilización del cuerpo para comunicar mensajes simples en juegos y actividades expresivas. • Interacción corporal con compañeros mediante juegos de imitación y representación.	• Disposición para comunicarse corporalmente. • Aceptación de las formas de expresión de los demás.	• Utiliza el movimiento corporal para comunicarse e interactuar con sus compañeros. • Participa en actividades expresivas grupales mostrando respeto y colaboración.	• Juegos de imitación en pareja o grupo. • Actividades de expresión corporal colectiva.

ANEXOS

ESTADÍSTICAS ACADÉMICAS

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
OFICINA DE ESTADÍSTICA

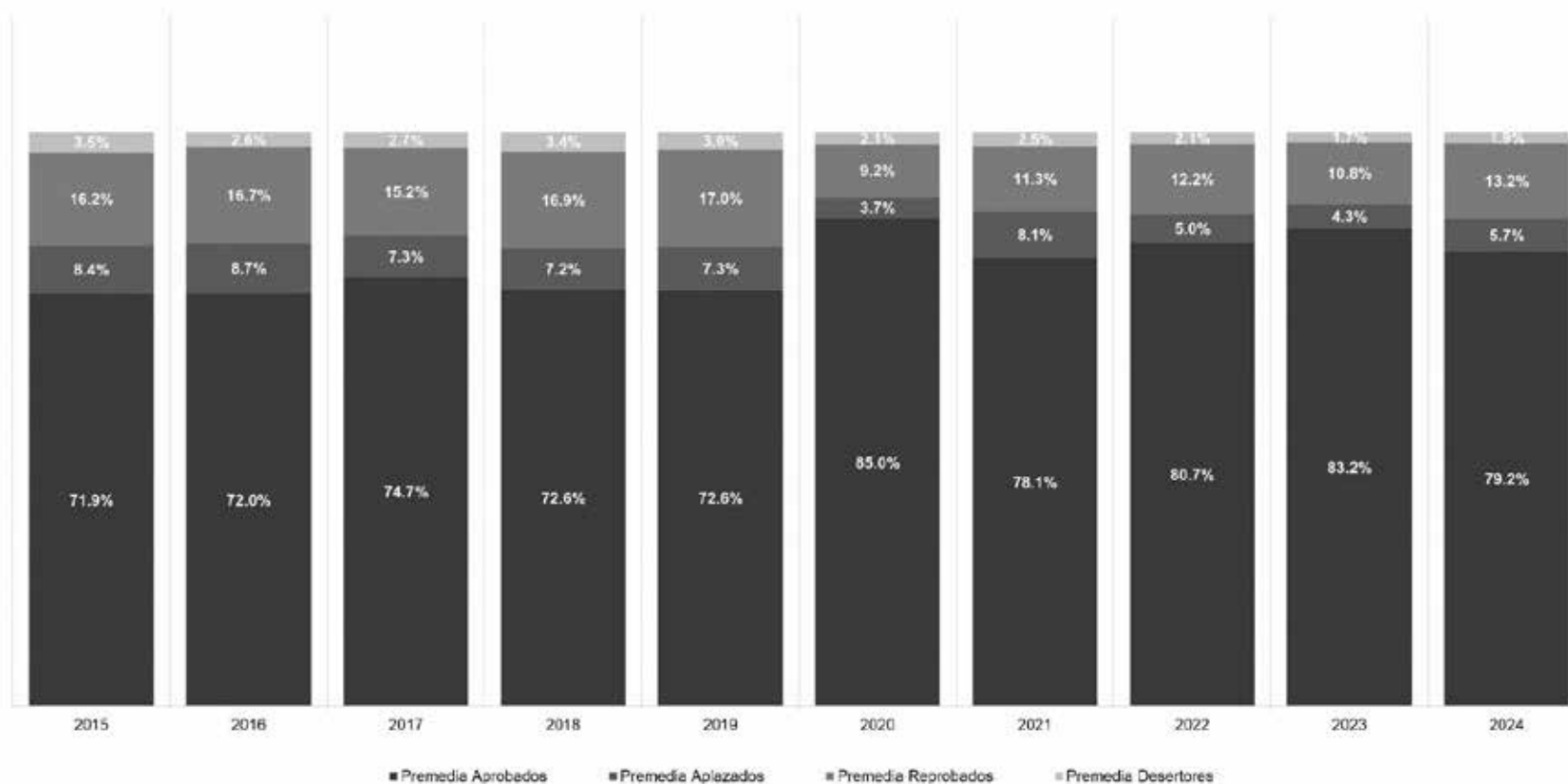
INDICADORES ACADÉMICOS EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA REPÚBLICA DE PANAMÁ. AÑO 2015-2024



Fuente: Sistema de Integración de Datos Estadísticos (SIDE), Ministerio de Educación.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
OFICINA DE ESTADÍSTICA

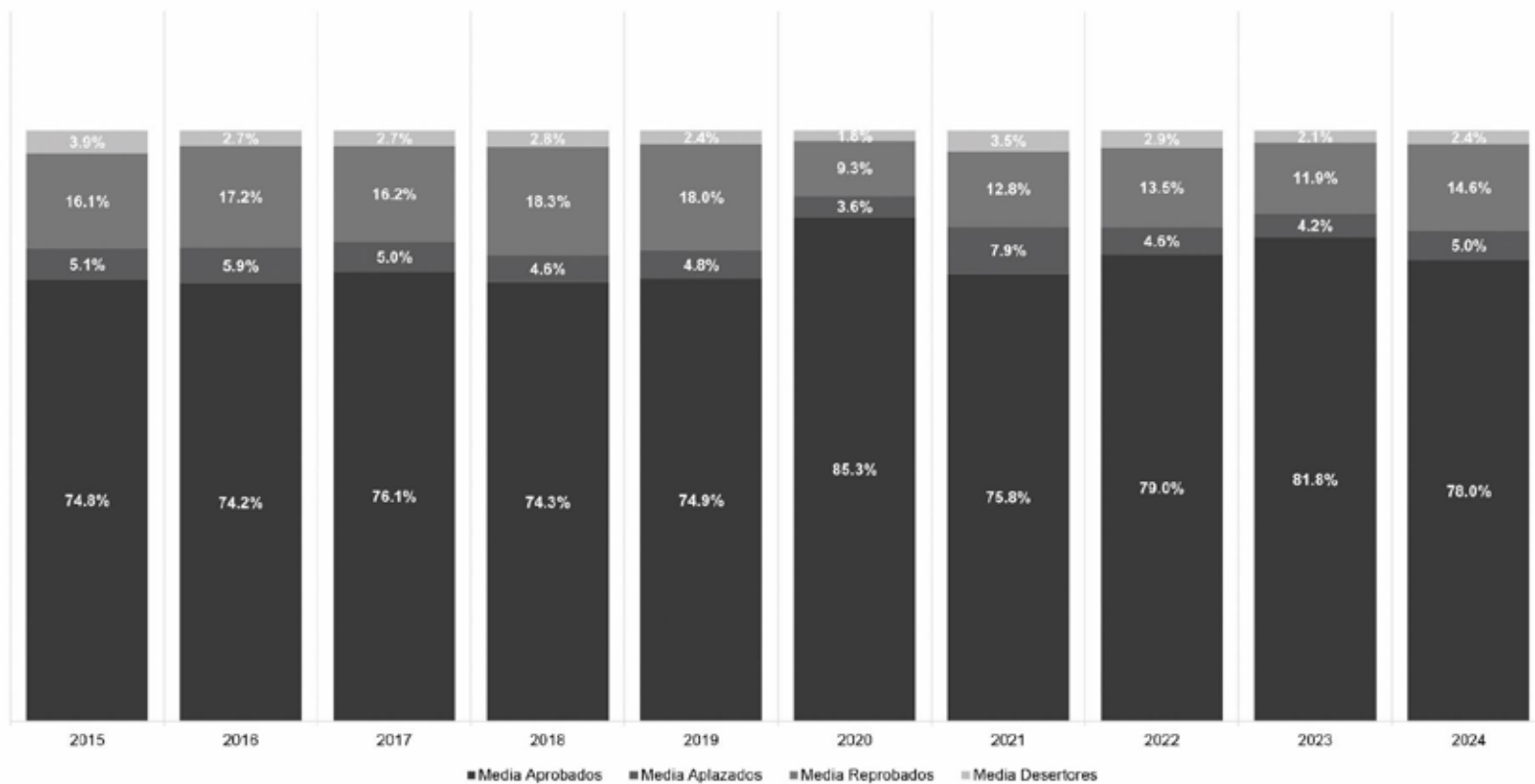
INDICADORES ACADÉMICOS EN LA EDUCACIÓN PREMEDIA EN LA REPÚBLICA DE PANAMÁ. AÑO 2015-2024



Fuente: Sistema de Integración de Datos Estadísticos (SIDE), Ministerio de Educación.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
OFICINA DE ESTADÍSTICA

INDICADORES ACADÉMICOS EN LA EDUCACIÓN MEDIA EN LA REPÚBLICA DE PANAMÁ. AÑO 2015-2024



Fuente: Sistema de Integración de Datos Estadísticos (SIDE), Ministerio de Educación.

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

Metodología Juego – Trabajo

De acuerdo con **Ezequiel Ander-Egg**, la metodología Juego-Trabajo como un pilar fundamental en la educación infantil, propone que el aprendizaje en preescolar se organice en espacios o áreas de aprendizaje donde el juego, especialmente el de roles, sea el medio para explorar, aprender y socializar.

Esta estrategia pedagógica, que combina el juego como actividad central con momentos de trabajo estructurado, reconoce que el mismo es la forma natural en que los niños desarrollan sus capacidades, fomentando autonomía, creatividad, pensamiento crítico y habilidades socioemocionales.

El docente prepara diversas áreas de aprendizaje con recursos variados que despiertan la curiosidad y responden a los intereses y diversidad del grupo, promoviendo en los niños una actitud investigadora y participativa. Este periodo es esencial para el desarrollo integral, se ejecuta durante 60 minutos con la intervención activa y oportuna del docente.

Los momentos de la Metodología Juego Trabajo son:

- I. La Planificación:** Los niños/as eligen el área de aprendizaje donde desean ir y lo que van a hacer allí
- II. Desarrollo de las actividades:** los niños/as interactúan con los elementos que la/el docente colocó intencionalmente para que el construya su aprendizaje. La/el docente recorre todas las áreas de aprendizaje y da atención individual inmediata.
- III. Recuento y revisión:** Conversatorio sobre los logros y desafíos en las áreas de aprendizaje.
- IV. Orden y limpieza:** todas las áreas de aprendizaje deben quedar completamente limpias y ordenadas.

El registro de las visitas a las áreas de aprendizaje en el periodo Juego-Trabajo es una herramienta que permite la recolección de información y seguimiento de las áreas donde participa el niño y la niña durante la semana. El /la docente debe llevar este registro anecdótico en una libreta especial, para llevar el control logro, reconocimiento e incidencias que ocurran durante el periodo de las áreas donde participa.

PROYECTO DE AULA

La/el docente debe elaborar el proyecto de aula mensualmente con el aporte que emana de los niños en la planificación colaborativa, considerando además los contenidos seleccionados de su programación trimestral.

El Proyecto de aula posee las siguientes características:

- **Debe ser observable, medible y evaluable**

Significa que los resultados o evidencias del proyecto se pueden ver o identificar claramente.

Implica que se pueden cuantificar los avances mediante indicadores concretos.

Se refiere a que el proyecto permite aplicar instrumentos o criterios para valorar el cumplimiento de los objetivos.

- **Contextualización del aprendizaje**

Parte de una situación de aprendizaje de acuerdo con los intereses, necesidades y experiencias de los niños.

Integra la realidad del entorno, haciendo que el aprendizaje sea más cercano y relevante.

- **Desarrollo integral**

Favorece todas las dimensiones del desarrollo infantil: **afectiva y socioemocional, procesos comunicativos, cognoscitiva y psicomotricidad**. Incluye valores y habilidades para la vida.

- **Participación**

Involucra a los niños como protagonistas del aprendizaje.

Estimula la curiosidad, la exploración y el trabajo colaborativo.

- **Flexibilidad y creatividad**

Permite adaptar actividades según el ritmo y estilo de aprendizaje de cada niño.

Da espacio para la innovación pedagógica y el uso de recursos variados.

- **Articulación con la familia y la comunidad**

Facilita la participación de los padres en el proceso educativo.

Vincula saberes culturales y experiencias comunitarias.

- **Evaluación formativa**

Ofrece oportunidades para observar y valorar el progreso de los niños en contextos reales.
Se centra en procesos más que en resultados, respetando la individualidad.

Ejemplo de Proyecto pedagógico de aula:

**PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA
PPA**

Temas

Situación de Aprendizaje

Título

Descripción

Objetivo Generales del Programa

Objetivo del Proyecto

Fases:

- **Organización**

Considere las fases del ABP y los roles

- Reglas e instrucciones para niños y padres.

- **Ejecución**

- Planificación Colaborativa
- Orientación Metodológica

Temas generadores (frases activas que potencian las actividades)

- Actividades de inicio, desarrollo y cierre (para las secuencias) cierre del proyecto

- **Evaluación**

- Interna
- Externa

PLANIFICACIÓN COLABORATIVA			
Tema: _____		Fecha: _____	
¿Qué sabemos?	¿Qué queremos saber?	¿Cómo lo investigamos?	¿Qué Aprendimos?

Esta planificación nos permite tomar en cuenta los conocimientos previos que tienen los alumnos sobre diversos temas, e integrar en el proyecto mensual sus intereses y necesidades de aprendizaje. El proceso inicia cuando solicitamos a los niños que digan todo lo que piensan, sienten o saben del tema que se pretende desarrollar. El docente ayuda y estimula al grupo a organizar sus ideas y a expandir su campo de interés. Todo lo expresado por los niños se escribe para luego, a partir de ello, organizar estrategias de aprendizaje.

El siguiente cuadro nos permite registrar dicha información.

Para trabajar esta estrategia se debe considerar lo siguiente:

- Se realiza antes que la docente elabore el proyecto de aula mensual,
- Se convoca al grupo a una asamblea en donde se realizan preguntas a los alumnos y sus respuestas se escriben en el cuadro, a la vez que se va haciendo comentarios.
- Todo esto se incorpora al proyecto pedagógico de aula (PPA)
- La última columna del cuadro se irá llenando en la medida que se va desarrollando el proyecto.
- Es importante que el cuadro tenga alguna representación ilustrativa y que aparezcan las sugerencias e iniciativas de los niños/as.
- Colocar a la vista de los niños la planificación colaborativa.

LA JORNADA DIARIA EN PREESCOLAR Y SU INTENCIONALIDAD

La jornada diaria que realiza la docente con los niños / niñas, para el logro de los objetivos de aprendizaje, está distribuido en cuatro (4) horas, reloj divididas en siete periodos diarios.

TIEMPO (MIN)	PERIODO	INTENCIONALIDAD
15	Actividades Preliminares	Ofrecer actividades que motiven el inicio de la clase.
30	Actividades de Lenguaje	Favorecer el desarrollo del lenguaje a través de actividades como cantos, cuentos, poesías, trabalenguas, entre otras.
60	Juego-Trabajo	Desarrollar la imaginación, el trabajo en equipo y situaciones de la vida cotidiana, mediante el uso de las áreas de aprendizaje.
30	Merienda	Promueve la práctica de hábitos de aseo, compañerismo y solidaridad.
30	Actividades al aire libre	Desarrollar habilidades de motora gruesa, a través de la práctica de juegos, rondas, ejercicios físicos y otros.
45	Exploración del mundo físico	Desarrollar habilidades de razonamiento matemático e iniciación científica a través de actividades como la observación, exploración, comparación, entre otras
30	Reunión de grupo y despedida	Desarrollar habilidades de motricidad fina. Realizar recuento de la jornada y proyecciones para el siguiente día.

OBSERVACIÓN: Diariamente la docente debe ofrecer atención individual a los estudiantes en el momento que se necesite. Ha de recordar que la planificación didáctica es flexible, lo que le permitirá a la docente intercambiar los periodos diarios a de acuerdo con las necesidades e intereses de los niños/as.

MODELOS DE PLANIFICACIÓN ANUAL / TRIMESTRAL Y SEMANAL

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
PLANEAMIENTO DIDÁCTICO ANUAL / TRIMESTRAL
CENTRO EDUCATIVO _____

Docentes: _____ Período Escolar: _____ Fecha: _____
Grupo: _____

	DIMENSION:				
	SUB-DIMENSIÓN				
	OBJETIVO DE APRENDIZAJE				
Trimestre	CONTENIDOS			COMPETENCIAS	INDICADORES DE LOGRO
Semanas					
	CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES (Habilidades)	ACTITUDINALES		
I					

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS:

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN:

Fuentes Literarias

Bibliografías:

Mesografías:

FORMATO DE PLANIFICACIÓN

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE _____
CENTRO EDUCATIVO _____
SECUENCIA DIDÁCTICA SEMANAL – EDUCACIÓN INICIAL

(1) DOCENTE: _____ (2) NIVEL PREESCOLAR: _____ (3) GRUPO: _____
(4) SEMANA DEL _____ AL _____ DE _____ (5) TRIMESTRE: _____
(6) TÍTULO DEL PROYECTO: _____ (7) TEMA: _____
(8) OBJETIVO(S) DEL PROYECTO: _____

(9) DIMENSIONES (ENFOQUE INTEGRADO): AFECTIVA Y SOCIOEMOCIONAL – COGNOSCITIVA – PROCESOS COMUNICATIVOS - PSICOMOTRICIDAD

(10) OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

(11) INDICADOR (ES) DE LOGRO:

(12) COMPETENCIA(S) – Rasgo(s) de la competencia:

(13) Actividades	(14) EVALUACIÓN		
	(14.1) EVIDENCIAS	(14.2) CRITERIOS	(14.3) TIPOS DE EVALUACIÓN E INSTRUMENTOS
➤ Actividades de inicio			
➤ Actividades de desarrollo	➤ Actuaciones directas:		➤ Tipo:
➤ Actividades de cierre	➤ Entregables		➤ Instrumentos:
(15) OBSERVACIÓN:			

(16) FIRMA DEL O LA DOCENTE: _____ (17) FIRMA DEL DIRECTOR (A) O SUPERVISOR (A): _____

PROMOVER INTERÉS POR LA LECTO-ESCRITURA INICIAL EN LOS NIÑOS/AS.

El aprendizaje significativo ocurre cuando el niño se involucra activamente y encuentra sentido en lo que aprende. Se refiere a un conjunto de acciones intencionadas que el docente implementa para despertar la curiosidad, la motivación hacia la lectura y la escritura desde edades tempranas en un ambiente placentero, enriquecido, divertido e interesante.

Se utilizan para hacer predicciones sobre la lectura, intercambiar impresiones y comentarios, dibujar, pintar, crear, jugar, aprender cantos, poesías, rimas, adivinanzas y trabalenguas, confeccionar manualidades, iniciarse en la escritura, crear cuentos e ilustrarlos, participar con sus padres en talleres creativos.

OBJETIVOS:

- Desarrollar estrategias que permitan entusiasmar, motivar y formar niños lectores e incitar al aprendizaje de manera divertida y apropiada al desarrollo de los niños.
- Incentivar la lectura en casa e involucrar a padres, madres y demás miembros del núcleo familiar en el proceso.
- Afianzar la comunicación y el acercamiento familiar.

PASOS PARA SU FORMACIÓN:

- Conversación con el grupo para la formación del círculo.
- Seleccionar entre todos los nombres del círculo de lectores.
- Seleccionar un distintivo para el grupo.
- Adecuar un espacio en el aula destinado a la lectura y escritura creativa.
- Conversar con los participantes del círculo de lectores sobre las actividades que desean realizar.
- Involucrar a los padres y madres de familia.

ESTRATEGIAS:

- Lector Invitado
- Muros de palabras
- Cuentos diarios con preguntas guiadas
- Buzón de palabras
- Tarjetas de palabras familiares
- Gusanita Lector
- Diario de Lectura
- Bolsa Viajera
- Completa palabra

- Creación Literaria

TAXONOMÍA DE BLOOM

RECORDAR		COMPRENDER		APLICAR		ANALIZAR		EVALUAR		CREAR	
Recordar hechos/datos sin necesidad de entender. Se muestra material aprendido previamente mediante el recuerdo de términos, conceptos básicos y respuestas.		Mostrar entendimiento a la hora de encontrar información del texto. Se demuestra comprensión e ideas.		Usar en una situación. Resolver problemas mediante la aplicación de conocimiento, hechos o técnicas previamente adquiridos en una manera diferente.		Examinar en detalle. Examinar y descomponer la información en partes identificando los motivos o causas; realizar inferencias y encontrar evidencias que apoyen las generalizaciones.		Justificar. Presentar y defender opiniones realizando juicios sobre la información, la validez de ideas o la calidad de un trabajo basándose en una serie de criterios.		Cambiar o crear algo nuevo. Recopilar información de una manera diferente combinando sus elementos en un nuevo modelo o proponer soluciones alternativas.	
PALABRAS CLAVE:		PALABRAS CLAVE:		PALABRAS CLAVE:		PALABRAS CLAVE:		PALABRAS CLAVE:		PALABRAS CLAVE:	
Afirmar	Mostrar	Clasificar	Informar	Actuar	Modificar	Agrupar	Encontrar	Apoyar	Influir	Adaptar	Hipotetizar
Citar	Nombrar	Comparar	Interpretar	Agrupar	Operar	Aislar	Encuestar	Apreciar	Justificar	Añadir	Innovar
Copiar	Observar	Contrastar	Mostrar	Calcular	Organizar	Asumir	Priorizar	Argumentar	Juzgar	Cambiar	Maximizar
Decir	Omitir	Defender	Observar	Conectar	Planear	Buscar	Establecer	Comparar	Medir	Combinar	Mejorar
Definir	Ordenar	Demostrar	Parafrasear	Construir	Practicar	Calcular	Estructurar	Contrastar	Opinar	Compilar	Minimizar
Deletrear	Organizar	Discutir	Predecir	Desarrollar	Resolver	Catalogar	Examinar	Convencer	Percibir	Componer	Modelar
Describir	Rastrear	Ejemplificar	Preguntar	Dramatizar	Resumir	Clasificar	Inferencia	Criticar	Persuadir	Construir	Modificar
Duplicar	Recitar	Esquemmatizar	Reafirmar	Elegir	Seleccionar	Categorizar	Inspeccionar	Debatir	Premiar	Crear	Originar
Elegir	Recordar	Explicar	Resumir	Emplear	Seleccionar	Centrarse	Investigar	Deducir	Probar	Desarrollar	Planear
Escribir	Relacionar	Expresar	Revisar	Entrevistar	Simular	Comparar	Motivar	Decidir	Recomendar	Descubrir	Proponer
Leer	Repetir	Generalizar	Traducir	Hacer uso	Transferir	Debatir	Observar	Defender	Seleccionar	Diseñar	Reescribir
Listar	Reproducir	Ilustrar	Ubicar	Identificar	Unir	Descomponer	Ordenar	Demstrar	Testar	Elaborar	Suponer
Localizar	Rotular	Inferir		Manipular	Usar	Destacar	Preguntar	Discriminar	Valorar	Estimar	Sustituir
Memorizar	Seleccionar				utilizar	Detallar	Razonar	Ejercer		Experimentar	Teorizar
Mencionar	Subrayar					Diagramar	Relacionar	Elegir		Extender	Transformar
						Diferenciar	Reorganizar	Explicar		Formular	Visualizar
						Discutir	Seleccionar	Estimar			
						Distnguir	Separar				
						Dividir	Simplificar				
						Elegir	Subdividir				
ACCIONES	RESULTADO	ACCIONES	RESULTADO	ACCIONES	RESULTADO	ACCIONES	RESULTADO	ACCIONES	RESULTADO	ACCIONES	RESULTADO
Describir	Definición	Clasificar	Colección	Desempeñar	Demostración	Atribuir	Reseña	Examinar	Adaptación	Construir	Anuncio
Encontrar	Hechos	Comparar	Ejemplos	Ejecutar	Diario	Deconstruir	Gráfica	Formular	Tutorías	Diseñar	Película
Identificar	Etiquetado	Ejemplificar	Explicación	Implementar	Ilustraciones	Integrar	Lista de control	Verificar	Hacer ajustes	Trazar	Juego
Listar	Listado	Explicar	Etiquetado	Usar	Entrevista	Organizar	Base de datos	Evidenciar	Replicar	Idear	Proyecto
Localizar	Cuestionario	Interpretar	Listado	Emplear	Interpretación	Esquemmatizar	Gráfico	Justificar	prácticas	Planificar	canción
Nombrar	Reproducción	Parafrasear	Esquema	realizar	Simulación	estructurar	Informe	Retroalimentar	Reconocimiento	Producir	Historia
Reconocer	Test	resumir	Cuestionario		Presentación		Encuesta		Motivación	Hacer	Producto
recuperar	Cuaderno fotocopia		Resumen		dibujo		Hoja de cálculo				audiovisual

PREGUNTAS	PREGUNTAS	PREGUNTAS	PREGUNTAS	PREGUNTAS	PREGUNTAS
¿Puedes enumerar? ¿Puedes recordar? ¿Cómo ocurrió? ¿Cómo es ...? ¿Cómo describirías ...? ¿Podrías explicar ...? ¿Cómo mostrarías ...? ¿Qué es ...? ¿Cuál ...? ¿Quién fue ...? ¿Quiénes fueron los principales ...? ¿Por qué ...?	¿Puedes explicar qué está ocurriendo ...? ¿Cómo clasificarías ...? ¿Cómo compararías / contrastarías ...? ¿Cómo podrías parafrasear el significado de ...? ¿Cómo resumirías ...? ¿Qué puedes decir sobre ...? ¿Cuál es la mejor respuesta ...? ¿Qué afirmaciones apoyan ...? ¿Podrías afirmar o interpretar en tus propias palabras ...?	¿Cómo usarías ...? ¿Qué ejemplos sobre ... puedes encontrar? ¿Cómo organizarías ... para presentar ...? ¿Cómo aplicarías lo que has aprendido para desarrollar ...? ¿Qué enfoque usarías para ...? ¿Qué aspectos seleccionarías para mostrar ...? ¿Qué preguntas harías en una entrevista a ...?	¿Cuáles son las partes o rasgos de ...? ¿En qué aspectos está ...? ¿Relacionado(a) con ...? ¿Por qué opinas que ...? ¿Qué motivo hay para ...? ¿Puedes hacer un listado de las partes ...? ¿Qué ideas justifican ...? ¿Qué conclusiones extraes de ...? ¿Qué evidencias de ... encuentras? ¿Puedes distinguir entre ...? ¿Cuál es la relación entre ...? ¿Cuál es la función de ...?	¿Estás de acuerdo con ...? ¿Cuál es tu opinión sobre ...? ¿Cómo comprobarías ...? ¿Sería mejor si ...? ¿Por qué ese personaje ...? ¿Cómo valorarías ...? ¿Cómo determinarías ...? ¿Cómo priorizarías ...? ¿Qué información podrías para apoyar tu punto de vista sobre ...? ¿Cómo justificarías ...? ¿Qué datos te llevaron a esa conclusión sobre ...? ¿Qué seleccionarías para ...? ¿Qué elección hubieras tomado si ...?	¿Qué cambios harías para ...? ¿Cómo mejorarías ...? ¿Qué pasaría si ...? ¿Podrías proponer una alternativa para ...? ¿Puedes elaborar ... basándose en ...? ¿De qué forma evaluarías ...? ¿Podrías formular una teoría alternativa ...? ¿Qué harías para maximizar/minimizar ...? ¿Cómo pondrías a prueba ...? ¿Podrías construir un modelo que cambie ...? ¿Se te ocurre un modo original para ...? ¿Cómo cambiarías el guion / plan? ¿Cómo adaptarías ... para?

GLOSARIO DE TÉRMINOS CURRICULARES

1. **Actividades Sugeridas de Evaluación:** Son una guía y no un imperativo que tiene que ser tomado al pie de la letra. El docente puede y debe realizar los ajustes y adecuaciones necesarias para que las actividades de evaluación sean significativas para sus alumnos.
2. **Aprender a aprender:** Principio de intervención educativa. Implica emprender una serie de medidas orientadas a que el alumno desarrolle habilidades y estrategias que faciliten futuros aprendizajes de una manera autónoma. Se materializa, entre otras acciones y elementos en orientar la educación al desarrollo de capacidades relacionadas con el interés por buscar información y tratarla de manera personal.
3. **Aprendizajes previos:** Los aprendizajes previos de los estudiantes son el mejor punto de partida para establecer pautas metodológicas de aprendizajes significativos.
4. **Áreas de Aprendizajes:** Las **áreas de formación** son divisiones curriculares que agrupan contenidos y competencias similares para organizar el aprendizaje, abarcando desde disciplinas básicas hasta áreas más específicas y diseñadas para desarrollar capacidades integrales y preparar a los estudiantes para distintos contextos y su vida profesional.
5. **Asignatura:** Son las materias que integran un plan de estudio o carrera.
6. **Cartel de Alcance y Secuencia:** Es una herramienta muy útil en el proceso de elaboración y/o actualización de un programa de asignatura porque nos permite evitar y/o corregir errores como: repetición innecesaria de contenidos, ausencia de contenidos, ausencia de contenidos esenciales, automatización de contenidos en una asignatura, desorden y falta de secuencia y coherencia lógica en la organización de los contenidos.
7. **Contenidos Conceptuales:** Son los más estáticos y se expresan con sustantivos propios y específicos de cada uno de las áreas o materias.
8. **Contenidos Procedimentales:** Son el "**saber hacer**": habilidades, técnicas, métodos y estrategias que permiten aplicar conocimientos teóricos en la práctica para resolver problemas y lograr objetivos y se adquieren a través de la práctica y la repetición. Se centran en **cómo actuar y ejecutar tareas**, no solo en saber los conceptos.
9. **Contenidos Actitudinales:** Son los **valores, normas, creencias y actitudes** que guían el comportamiento de una persona, respondiendo al "¿saber ser?" y al "¿saber convivir?", complementando el "saber" (conceptuales) y el "saber hacer" (procedimentales) en la educación, y formando individuos éticos, críticos y solidarios para la sociedad.

10. **Competencia:** Combinación de conocimientos, habilidades (saber hacer) y actitudes (saber ser) que permiten a una persona actuar eficazmente en diversos contextos como el trabajo, la educación o la vida personal, adaptándose a

situaciones y resolviendo problemas de manera transversal. Se desarrollan a través del aprendizaje y la práctica, y se clasifican en **técnicas** (específicas de un área) y **transversales** o blandas (comunicación, liderazgo, inteligencia emocional).

11. **Contrato Social:** Refleja un consenso amplio sobre lo que una sociedad considera valioso transmitir a las nuevas generaciones.
12. **Contextualización:** Considera las realidades locales, nacionales y globales, y la infraestructura educativa de cada país.
13. **Currículo:** Es el "qué, por qué, cómo y cuándo" del aprendizaje, una herramienta vital para la justicia social, el desarrollo sostenible y la preparación de ciudadanos críticos y reflexivos para el siglo XXI. **UNESCO**
14. **Enfoque por Competencias.** Conjunto de conocimientos, actitudes, disposiciones y habilidades (cognitivas, socio afectivas y comunicativas), relacionadas entre sí para facilitar el desempeño flexible y con sentido de una actividad en contextos relativamente nuevos y retadores. Por tanto, la competencia implica conocer, ser y saber hacer.
15. **Estándares Educativos:** Son criterios claros y públicos que permiten conocer lo que deben aprender los niños, niñas y jóvenes, y establecen el punto de referencia de lo que están en capacidad de saber y saber hacer, en cada una de las áreas y niveles. Son una guía referencial para que todas las instituciones escolares, urbanas o rurales, privadas o públicas de todo el país, ofrezcan la misma calidad de educación a los estudiantes de Panamá.
16. **Evaluación:** Pruebas censales aplicadas a los estudiantes, con las cuales se detecta el estado de desarrollo de sus competencias y aprendizajes, y es posible identificar qué son capaces de hacer con lo que saben.
17. **Formación y Capacitación Docente:** La formación, capacitación, actualización y perfeccionamiento de los educadores en servicio debe contribuir de manera sustancial al mejoramiento, desarrollo, crecimiento profesional de la calidad educativa dirigida especialmente a su profesionalización y especialización para lograr un mejor desempeño, mediante la actualización de conocimientos relacionados con su formación profesional.
18. **Indicador de Logros:** Muestran el nivel de dominio en el cual se desarrolla una competencia a partir de los criterios. Son un recurso clave para verificar y valorar los avances de los resultados de aprendizajes.
19. **Logros de aprendizajes:** Son el conjunto de conductas que deben alcanzarse para lograr el objetivo de aprendizaje y las competencias implícitas en él. Son aquellos que el docente ha de constatar.
20. **Malla Curricular:** Es el mapa que organiza y muestra todas las asignaturas, y requisitos académicos que un estudiante debe completar para graduarse, detallando el orden, los créditos y pre requisitos, sirviendo como una guía estructurada para la

formación. Su nombre malla viene de su estructura tejida, tanto vertical (secuencia) como horizontal (relación entre áreas), integrando contenidos, competencias y evaluaciones.

21. Objetivos de aprendizajes:

Buscan formar integralmente a los estudiantes, desarrollando conocimientos conceptuales, habilidades procedimentales y valores actitudinales, para que puedan aplicar lo aprendido en la vida real, fomentan el pensamiento crítico, la

convivencia pacífica y la responsabilidad social, preparando a individuos capaces de adaptarse a un mundo **cambiante y disfrutar de una vida productiva y significativa**, a través de **competencias clave como "aprender a aprender", "aprender a ser" y "aprender a convivir"**.

22. Pedagogía: Es el saber propio de los docentes, el mismo permite orientar los procesos de formación de los y las estudiantes. Ese saber que se nutre de la historia que nos da a conocer propuestas que los pedagogos han desarrollado a lo largo de los siglos, pero que también se construye diariamente en la relación personal con los discentes sobre lo que acontece diariamente en el trabajo de aula y logros alcanzados.

23. Perfil de Egreso: Es una visión integral de las **competencias, habilidades, conocimientos, actitudes y valores** que los estudiantes deben desarrollar desde Preescolar hasta Educación Media, para convertirse en ciudadanos críticos, solidarios y participativos, capaces de resolver problemas, interactuar con el uso de la tecnología, el cuidado del entorno, abarcando áreas como la comunicación, el pensamiento crítico, el desarrollo personal y la interacción con el mundo, que permita un desarrollo humano pleno y adaptado a los desafíos contemporáneos.

24. Planeamiento Didáctico: Es el proceso de previsión global de la práctica pedagógica a cargo del docente. Es una tarea para organizar el trabajo docente. Constituye el proceso que permite tomar las previsiones necesarias para orientar adecuadamente las experiencias de aprendizajes.

25. Plan de estudio: Es el documento curricular que organiza, estructura y orienta las asignaturas para lograr determinados fines formativos en un nivel, modalidad o programa académico específico.

26. Relevancia y Transformación: Debe ser flexible e inclusivo, integrando competencias globales y tecnologías para abordar desafíos contemporáneos como la globalización, la tecnología y la diversidad cultural.

27. Ritmos de aprendizajes: Está determinados por muchos factores, como edad del individuo, su motivación, su madurez psicológica, su formación previa, el dominio cognitivo de estrategias, la nutrición, las inteligencias múltiples.

28. Validación de los programas: Es proceso que mediante una encuesta con preguntas abiertas y cerradas que permite a los directores, docentes, estudiantes, padres de familia y administrativos de diversos centros educativos de todo el país opinar en torno a los programas de asignaturas, presentar recomendaciones e incluso su juicio crítico en torno a los ajustes realizados a los programas.

29. Visión Holística: Abarca contenidos, metodologías, evaluación y recursos, buscando el desarrollo integral del estudiante.

GLOSARIO DE TERMINOS-EDUCACIÓN INICIAL

- 1.Competencia:** Es la capacidad para responder exitosamente a una demanda, tarea o problema complejos movilizando y combinando recursos personales (cognitivos y no cognitivos) y del entorno. La competencia involucra el uso de conocimientos conceptuales, procedimentales y actitudinales.
- 2.Dimensión:** En el contexto educativo se refiere a un aspecto o componente específico del desarrollo integral del niño que se considera para planificar, orientar y evaluar el aprendizaje. Cada dimensión abarca características, habilidades y procesos que contribuyen a la formación completa del individuo.
- 3.Dimensión afectiva y socioemocional:** Desarrollo de la identidad, autonomía y regulación emocional. Fomento de habilidades sociales: empatía, cooperación, respeto entre otras.
- 4.Dimensión procesos comunicativos:** Comprensión y expresión oral. Desarrollo del vocabulario, escucha activa y habilidades narrativas.
- 5.Dimensión cognitiva:** Procesos de pensamiento, resolución de problemas, atención y memoria. Estimulación de la curiosidad y el aprendizaje significativo.
- 6.Dimensión psicomotricidad:** Coordinación motora gruesa y fina. Conciencia corporal, equilibrio y movimiento.
- 7.Indicadores de Logro:** son señales, síntomas, indicios, de algo que está ocurriendo no solamente en educación sino en todos los campos de la actividad humana. La evaluación, es un componente decisivo, ya que orienta todo el proceso formativo, al ser la expresión observable de la consecución de los propósitos formativos, esto es, el grado de aprendizaje o adquisición de las competencias profesionales.

8.Criterio de Evaluación: (son normas no estándares) constan de un enunciado y una breve explicación, establecen el tipo y grado de aprendizaje que se espera que los alumnos hayan alcanzado al final de cada curso, con referencia a los objetivos y contenidos de cada materia y a la adquisición de las competencias básicas. Constituyen normas explícitas de referencia, criterios orientadores que serán desglosados y concretados por el profesorado en las programaciones trimestrales y semanales.

9.Descriptores: palabra clave que define el contenido de un documento y que permite localizarlo en el seno de un archivo manual o automatizado.

10.Estrategias: Se considera una guía de las acciones que hay que seguir para ejecutar una determinada actividad. Por tanto, son siempre conscientes e intencionales, dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje. Busca identificar el contexto de desarrollo de las técnicas.

11.Técnicas de Aprendizaje: Son un conjunto de operaciones, pasos, planes, rutinas que usan los estudiantes para facilitar la obtención, almacenamiento, recuperación, y uso de información al aprender

12.Indaga: averiguar, investigar, inquirir algo discurriendo con razón o fundamento, o por suposiciones o señales.

13.Lenguaje Mímico o Gestual: expresión que designa el lenguaje manual y gestual empleado por los sordos para comunicarse, a veces se utiliza como apoyo al lenguaje oral y, generalmente en su ausencia.

14.Lenguaje no verbal: comunicación por medio de gestos o escrito.

15.Lenguaje verbal: comunicación dialogada, expresada o manifestada utilizando el lenguaje hablado.

16.Metodología: Conjunto de actividades de enseñanza-aprendizaje que configuran una forma determinada de intervención pedagógica. Está configurada por las variables: la secuencia didáctica, las relaciones interactivas, la organización del aula, la organización del tiempo, el espacio, los materiales curriculares, la organización, la presentación de los contenidos y la evaluación.

17.Orolinguofaciales: El término hace referencia a las estructuras y funciones que involucran la boca (oro-), la lengua (linguo-) y la cara (faciales). Se utiliza principalmente en contextos relacionados con:

- **Motricidad orofacial:** Movimientos coordinados de labios, lengua, mejillas y mandíbula, esenciales para funciones como la alimentación, la respiración y el habla.
- **Terapia miofuncional:** Intervenciones para corregir hábitos orales inadecuados (como succión digital, respiración bucal) y mejorar la articulación.

- **Desarrollo del lenguaje:** La movilidad y fuerza de estas estructuras son claves para la pronunciación correcta de fonemas.

18.Resultado de aprendizaje/logro: Son enunciados acerca de lo que se espera que el estudiante sea capaz de hacer, comprender y/o sea capaz de demostrar una vez terminado un proceso de aprendizaje (el proceso de aprendizaje puede ser, por ejemplo, una clase, un módulo o un programa completo). Se centran más en lo que el estudiante ha aprendido y no solamente en el contenido de lo que se le ha enseñado. Se centran en lo que el estudiante puede demostrar al término de una actividad de aprendizaje.

19.Evaluación Auténtica: Evaluación Auténtica o real es el proceso evaluativo que incluye múltiples formas de medición del desempeño de los estudiantes. Estas reflejan el aprendizaje, logros, motivación y actitudes del estudiante respecto a las actividades más importantes de procesos educativos.

20.Evaluación: En preescolar es un proceso continuo, integral y formativo que busca comprender el desarrollo global del niño, más que medir resultados académicos. Pedagógicamente, se centra en observar y valorar avances en las diferentes dimensiones del desarrollo: afectivo y socioemocional, procesos comunicativos, cognoscitiva y psicomotricidad sobre los resultados obtenidos en términos de los objetivos propuestos, acorde con los recursos utilizados y las condiciones existentes.

21.Indicadores de evaluación: son aquellos aspectos en los que el docente se va a fijar para evaluar al alumnado. Nacen prioritariamente de los criterios de evaluación y en segundo lugar, los contenidos asociados a dichos criterios.

22.Instrumentos de evaluación en preescolar: es una herramienta diseñada para recolectar información sobre el desarrollo y aprendizaje de los niños en sus diferentes dimensiones (afectiva y socioemocional, procesos comunicativos, cognoscitiva, psicomotricidad). Estos instrumentos permiten observar, registrar y valorar conductas, habilidades y actitudes en situaciones naturales de juego y trabajo, con el fin de orientar la práctica docente y favorecer el progreso integral del niño. Ejemplos comunes son: listas de cotejo, escalas de valoración, registros anecdóticos y portafolios entre otros.

BIBLIOGRAFÍA

AGUILERA P. LUISITA ADRIANA GONZÁLEZ EDITH WEINSTEIN	Tradiciones y Leyendas Panameñas. Editora Pérez y Pérez, S.A., Panamá 1,991. La Enseñanza de la Matemática en el Jardín de Infantes. Editorial Homo Sapiens 2,006.
ANTONIO P. ANA MOLINO RUBIO. ANGELA LUQUE SÁNCHEZ ARMSTRONG, THOMAS. BEATRIZ GORIS.	Los Mapas Conceptuales en El Aula. Editorial Magisterio del Río de La Plata 1,996. Inteligencias Múltiples. Editorial Norma. Colombia, 2,001 Las ciencias sociales en el Jardín de Infantes. Unidades didácticas y Proyectos. Homo Sapiens Ediciones 2,006.
BOCANEGRA A. ELSA M. ELENA MERCEDES CRUZ RUÍZ	Dibujando y Trabajando con los Valores. Editora Géminis Ltda., Colombia 2,000. El Mundo de Las Cantidades en las edades preescolares. MSC. Revista IPLAC, Publicación Latinoamericana y Caribeña de Educación. 2,011.
GLADYS BRITE DE VILA. LIGIA ALMOÑO DE JENICHEN	Inteligencias Múltiples, Editorial Bonum 2,006.
JORGE A. COLOMBO. SEBASTIÁN LIPINA	Hacia un Programa Público de Estimulación Cognitiva infantil, Editorial Paidós SAICF 2,005
JULIO H. PIMIENTA	Las Competencias en la Docencia Universitaria, primera edición PEARSON Educación México 2,012.
MINISTERIO DE EDUCACIÓN	TEXTO ÚNICO LEY 47 DE 1,946, GACETA OFICIAL N° 25,042 De 4 de mayo de 2,004, Centro de Impresión Educativa Ministerio de Educación, Rep. de Panamá
M. DONALDON.	La Mente de Los Niños. Ediciones Morata, S.L. 2,003.

REBECA PUCHE NAVARRO,
MARIELA OROZCO HORMAZA,
BLANCA CECILIA OROZCO HORMAZA
MIRALBA CORREA RESTREPO

Desarrollo Infantil y Competencias en la Primera Infancia. Coordinación Editorial. Unidad de Educación para la Primera Infancia. ICBF. Primera Edición, Bogotá, Colombia, nov. de 1,999




GOBIERNO NACIONAL
★ CON PASO FIRME ★

MINISTERIO DE
EDUCACIÓN

Corozal, calle Ernesto Jaén Guardia, Corregimiento de Ancón, Ciudad de Panamá.
Central telefónica: 515-7300 / 511-4400

