



I.E.D. ESCUELA NORMAL SÚPERIOR

CUARTO PERIODO ACADÉMICO 2021

GUÍA PEDAGÓGICA

ASIGNATURA/AS: DESARROLLO HUMANO – ÉTICA Y VALORES HUMANOS – EDUCACIÓN RELIGIOSA			
<p>NOMBRE DEL DOCENTE(S) Elsa Inés Morales, Yenny CasaBuenas, Héctor Rodrigo Castiblanco, Ana Isabel Arévalo, Javier Cifuentes, Mónica Romeo, Edwin David Roa, Gabriel Rivera</p>	<p>GRADO: 601 – 602 – 603 – 604 – 605 - 606</p>	<p>FECHA INICIO: 20 de septiembre de 2021</p>	<p>FECHAS DE ENTREGA DE TRABAJOS Y FINALIZACIÓN DE PERIODO</p> <p>Diálogo de saberes: 04 al 08 de octubre de 2021 Estructuración de saberes: 20 al 25 de octubre de 2021 Contextualización y aplicación de saberes: 08 al 12 de noviembre de 2021 Nivelación: 15 al 19 de noviembre de 2021</p>
<p>ESTANDAR BÁSICO DE COMPETENCIA El estudiante necesita formar una identidad, integrar su personalidad y apreciar el aporte de la experiencia religiosa, los valores éticos y desarrollo humano en su crecimiento.</p>		<p>NÚCLEO PROBLÉMICO ¿Por qué es importante tener en cuenta el libre desarrollo de la personalidad como manifestación de respeto propio y hacia los demás?</p>	
<p>HABILIDADES ESPECÍFICAS QUE VA A DESARROLLAR EL ESTUDIANTE:</p> <p>Educación Religiosa – Ética y Valores: Contribuyo a la sana convivencia mediante la resolución de problemas y conflictos, con ayuda de la Empatía.</p> <p>Desarrollo Humano: Analizo cuáles son los conceptos que circulan en el ámbito pedagógico</p>		<p>INTEGRALIDAD, ACORDE AL MODELO PEDAGÓGICO INTEGRADOR CON ENFOQUE SOCIO CRÍTICO</p> <p>Proyecto de educación sexual y Catedra de paz: Se reconoce como sujeto de derechos y deberes.</p> <p>Proyecto de aprovechamiento del tiempo libre: Actividades extraescolares y uso del ocio.</p> <p>Plan escolar para la gestión del riesgo: Ética del cuidado.</p> <p>Proyecto de Comunicación: Reflexión y análisis del manual de convivencia.</p> <p>Ética y valores: Respetando la diversidad en medio de la Pandemia de la COVID-19</p> <p>Desarrollo humano: Se reconoce como maestro en la diversidad.</p>	
<p>NÚCLEOS TEMÁTICOS</p> <p>Ética y religión: Convivencia y resolución de conflictos. Desarrollo Humano: Rol del maestro en la sociedad.</p>			
<p>RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuento. - Carteles. - Colores. - Recortes. - Oración. 			

- Cuaderno
- Marcadores

RUTA METODOLÓGICA

1. DIALOGO DE SABERES (Saberes previos)

Actividad 1:

- Leer el cuento sobre diversidad: El mejor Robot. **(Anexo 1)**
- De manera creativa vas a realizar una infografía o cartelera **(Anexo 2)**, en ellas responderás las siguientes preguntas:
 - a. ¿Porque es importante tener autoestima propia?
 - b. ¿Crees indispensable respetar a los demás según sus formas de ser, sus gustos, cualidades y diferencias?
 - c. ¿De qué manera en la situación de la pandemia, han solucionado las diferencias que se han presentado en casa?
 - d. Haz una oración en familia donde se resalte una solución a la realidad actual y plásmala con una frase o una imagen.

Actividad 2:

- En una parte de tu casa vas a pegar la infografía y como te estas formado para ser maestro le vas a explicar a tu familia tu trabajo diseñado para que en casa se resalte el respeto por la diferencia y se realice la oración en familia.

2. ESTRUCTURACIÓN DEL CONOCIMIENTO: (Conocimientos orientados por el maestro y desarrollados por el estudiante desde la habilidad propuesta). Se recomienda utilizar diferentes tipos de representación, rutinas de pensamiento, entre otras.

Actividad 3:

- Responde los siguientes puntos de acuerdo a tus conocimientos:
 - a. ¿Sabes que es la personalidad?
 - b. ¿Consideras que existen más de un tipo de personalidad? Si tu respuesta es sí, escribe cuáles más crees que existen.
 - c. ¿Consideras que cada persona tiene derecho a su libre personalidad? ¿Por qué?
 - d. Como futuro docente, ¿cuál es tu reacción al ver que alguna persona está siendo discriminada por su personalidad?
 - e. Describe tu personalidad.
 - f. ¿Alguna vez te han molestado por tu personalidad?

3. CONTEXTUALIZACIÓN Y APLICACIÓN DE SABERES. (Saberes aplicados en el contexto de estudio en casa).

Actividad 4:

- Lee el texto “el lado lúdico del desarrollo del juego para explorar los tipos de personalidad en los niños” (**Anexo 3**) y realiza la actividad que a continuación se describe:
 - a. Identifica qué personalidad destacada en el texto se parece más a la tuya.
 - b. Para cada personalidad, asigna un juego que se acomode a dicha personalidad, aplica el juego que le asignaste y realiza en tu cuaderno, varios dibujos donde se evidencie el juego que realizaste y cómo te sentiste realizándolo.
 - c. Con tu familia, descubre qué tipo de personalidad tiene cada uno de sus miembros y realiza en casa el juego indicado para dicha personalidad. ¡Diviértete con ellos!

NIVELES DE DESEMPEÑO

BAJO:

Desarrollo Humano: Se me dificulta comprender y apropiar el papel del maestro en el contexto social.

Ética y religión: Se me dificulta reconocer y comprender que soy sujeto de derechos, deberes y poseedor de normas por cumplir.

BÁSICO:

Desarrollo Humano: Identifico algunas de las características pedagógicas que desempeña en maestro en la sociedad.

Ética y religión: En ocasiones comprendo y me reconozco como sujeto de derechos, deberes y poseedor de normas por cumplir.

ALTO:

Desarrollo Humano: Comprendo la importancia que tiene el maestro dentro de la sociedad.

Ética y religión: Comprendo y aplico aquellos procesos que me ayudan a reconocermelo como sujeto de derechos, deberes y poseedor de normas por cumplir.

SUPERIOR:

Desarrollo Humano: Reconozco ya propio las características propias del maestro y las pongo en práctica.

Ética y religión: Reconozco y comprendo que soy sujeto de derechos y deberes, donde apropio las normas.

AJUSTES RAZONABLES PARA ESTUDIANTES ATENDIDOS POR INCLUSIÓN:

- En familia leerán el cuento Anexo 1.
 1. Junto con ayuda de los padres de familia van a socializar las preguntas planteadas:
 - a. ¿Porque es importante tener autoestima propia?
 - b. ¿Crees indispensable respetar a los demás según sus formas de ser, sus gustos, cualidades y diferencias?
 - c. ¿De qué manera se solucionan las diferencias que se presentan en tu hogar?
 2. En un pliego de cartulina o papel Bond, buscar imágenes de revistas o periódicos que ayuden a resolver las preguntas, las cuales van a pintar, escribir una oración y por último la van a publicar en una parte de la casa donde todos la visibilicen.

MODALIDAD DE PRESENTACIÓN Y ENTREGA DE TRABAJOS:

1. ESTUDIANTES MODALIDAD FÍSICO QUE NO CUENTAN CON CONECTIVIDAD: Los trabajos se pueden realizar en el cuaderno (debidamente marcado) de cualquiera de las tres áreas (letra legible), el desarrollo de estas actividades será válido para las tres áreas.

2. ESTUDIANTES DE MODALIDAD VIRTUAL: Se puede entregar teniendo en cuenta las siguientes opciones: Tenga en cuenta que como se van a integrar tres espacios académicos para el proceso de evaluación solo un maestro revisara las guías de un grado y será la misma nota para las tres áreas en el segundo periodo.

HETEROEVALUACIÓN : Rubrica de evaluación concertada entre los maestros que integran Los siguientes parámetros serán valorados y evaluados al interior de la asignatura durante todo el segundo periodo académico: comunicación asertiva y respetuosa, seguimiento adecuado de indicaciones, puntualidad en la entrega de trabajos, calidad en el desarrollo de las actividades, uso adecuado de los canales de comunicación, cumplimiento de los acuerdos y normas, aprendizaje autónomo, pensamiento crítico, creatividad, interés y responsabilidad.

AUTOEVALUACIÓN: Rubrica de autoevaluación según los criterios del SIE

¿Seguí las indicaciones dadas por mi maestra, padres o tutor de manera correcta? Sí _____ No _____

¿Fui respetuoso al comunicarme con mi maestra, padres, tutores y compañeros? Sí _____ No _____

¿Entregué mis trabajos en las fechas establecidas? Sí _____ No _____

¿Elaboré mis trabajos con calidad y exigencia? Sí _____ No _____

¿Utilicé adecuadamente la herramienta de WhatsApp cumpliendo los acuerdos de respeto y horarios pactados desde su creación? Sí _____ No _____

¿Estuve pendiente de la información, instrucciones y explicaciones dadas por mi maestra a través de los grupos de WhatsApp? Sí _____ No _____

¿Conté con el apoyo de mi familia para el desarrollo de las actividades? Sí _____ No _____

¿Me apoyé con mis compañeros frente a las dudas o inquietudes que puedan llegar a tener?

¿Qué dificultades se me presentaron durante este segundo periodo? ¿Cómo las superé?

¿Qué nuevos aprendizajes adquirí? Menciona mínimo tres.

Considero que mi valoración es _____ Menciona tres argumentos que justifiquen tu valoración.

COEVALUACIÓN:

¿El / la estudiante siguió las indicaciones dadas por su maestra, padres o tutor de manera correcta?

Sí _____ No _____

¿El / la estudiante fue respetuoso/a al comunicarse con su maestra, padres, tutores y compañeros?

Sí _____ No _____

¿El / la estudiante entregó sus trabajos en las fechas establecidas? Sí _____ No _____

¿El / la estudiante elaboró sus trabajos con calidad y exigencia? Sí _____ No _____

¿El / la estudiante utilizó adecuadamente la herramienta de WhatsApp cumpliendo los acuerdos de respeto y horarios pactados desde su creación? Sí _____ No _____

¿El / la estudiante estuvo pendiente de la información, instrucciones y explicaciones dadas por su maestra a través de los grupos de WhatsApp? Sí _____ No _____

¿El / la estudiante contó con el apoyo de su familia para el desarrollo de las actividades? Sí _____ No _____

¿El / la estudiante se apoyó con sus compañeros frente a las dudas o inquietudes que pueda llegar a tener?

¿Qué dificultades presentó el / la estudiante durante este segundo período? ¿Cómo las superó?

¿Qué nuevos aprendizajes adquirió el / la estudiante? Menciona mínimo tres.

La persona que acompañó mi proceso de aprendizaje considera que mi valoración debe ser _____ Ella o él debe mencionar tres argumentos que justifiquen su respuesta.

Vo.Bo DEL COORDINADOR ACADÉMICO Y OBSERVACIONES:

Lyda Yasmín Hernández J.
Coordinadora
Escuela Normal Superior Ubaté

Anexo 1: El mejor robot

XT-27 no era un robot cualquiera. Como bien decía su placa, "*XT-27, el mejor y más moderno robot*", era el modelo de robot más moderno de su generación, un producto realmente difícil de mejorar, y se sentía realmente orgulloso de ello. Tanto, que cuando se cruzaba con otros robots por la calle, **los miraba con cierto aire de superioridad**, y sólo reaccionaba con alegría y entusiasmo cuando se encontraba con otro XT-27. "*Todos los robots tendrían que ser como los XT-27*", pensaba para sus adentros. Realmente, estaba convencido de que ningún nuevo robot podría superar los XT-27, **y que el mundo sería mucho mejor si todos los robots fueran como ese modelo perfecto**.

Un día, caminaba por la ciudad biónica cuando de pronto apareció, justo a unos milímetros de sus sensores ópticos piezoeléctricos, (que eran unos ojos normales, pero a XT-27 **le gustaba usar palabras muy raras para todo**), una gran puerta amarilla. No sabía de dónde habría salido, pero por suerte, era un XT-27, **y su rapidez le permitió evitar el golpe**. Intrigado, decidió atravesar la puerta, y fue a parar a una ciudad espectacular. ¡Todos sus habitantes eran XT-27, y todo lo que se veía era alucinante! Entusiasmado por haber encontrado la ciudad perfecta para él, **anduvo recorriendo aquel lugar**, presumiendo de ser un XT-27 y parándose a hablar con todos de lo genial que era ser un robot tan avanzado, y finalmente se instaló en su burbuja hiper plástica recauchutada (una casa), a las afueras de la ciudad.

Los días fueron pasando, pero enseguida se dio cuenta de que en aquella ciudad había algo que no le gustaba. Como todos eran XT-27, realmente nadie tenía motivos para sentirse mejor ni más moderno que nadie, y de hecho nadie lo hacía. **Ninguno miraba con aires de superioridad**, y en el fondo, comprobó que con el paso del tiempo ni siquiera él mismo se sentía especial. Además, todo resultaba tremendamente aburrido: todos hacía todas las cosas igual de bien, era imposible destacar en nada; cuando se le ocurría algo que pensaba era brillante, **a todos se les había ocurrido lo mismo al mismo tiempo**.

Así que XT-27 empezó a echar de menos a todos aquellos robotitos variados de su mundo, cada uno con sus cosas buenas y malas, pero distintos y divertidos, y se dio cuenta de que hubiera preferido mil veces encontrarse con un torpe pero divertido TP-4, y charlar un rato con él, que volver a cruzarse con otro XT-27.

Así que comenzó a buscar la gran puerta amarilla. Tardó varios días, hasta que finalmente la encontró como la primera vez, justo en medio de una calle cualquiera. Apoyó la mano en la puerta, miró hacia atrás, **como despidiéndose de aquel mundo que le había parecido perfecto**, y con gran alegría empujó la puerta...

Cuando despertó, XT-27 estaba en el suelo, **y algunos le ayudaban a levantarse**. No había ninguna puerta, sólo un enorme y brillante robot amarillo con el que XT-27 había chocado tan fuerte, que se le habían nublado los circuitos. XT-27, **extrañado de no haber podido esquivar el golpe**, miró detenidamente a aquel formidable robot. Nunca había visto uno igual, parecía perfecto en todo, **más alto y más fuerte que ninguno**, y en su placa se podía leer: *XT-28, el mejor y más moderno robot*.

Así que lo habían conseguido. Aunque parecía imposible, los XT-27 ya no eran los mejores robots. Sin embargo, nuestro amigo no se entristeció lo más mínimo, porque segundos antes, **mientras soñaba con aquella ciudad perfecta**, había aprendido que estaba encantado de ser diferente, y de que hubiera cientos de robots diferentes, cada uno con sus cosas mejores y peores.

Pedro Pablo Sacristán.

Anexo 2: Infografía – Cartelera

Según el Diccionario de Inglés de Oxford, una **infografía** (o gráfico informativo) es “la representación visual de información y datos”. Sin embargo, una infografía es algo mucho más específico.

Una infografía es una colección de imágenes, gráficos y texto simple (minimalista) que resume un tema para que se pueda entender fácilmente.

A menudo las infografías más efectivas, son aquellas visualmente únicas y creativas, porque captan y retienen al máximo nuestra atención. Es importante que tengas en cuenta que las imágenes de una infografía no sólo consisten en emocionar y crear interés. Las infografías deben contribuir también a que podamos entender y recordar su contenido.

Las infografías son excelentes para ayudarnos a procesar más fácil, la información compleja. Pueden ser muy útiles al momento de:

Ofrecer un rápido resumen sobre un tema.

Explicar un proceso complejo.

Presentar los resultados de una investigación o los datos de una encuesta.

Resumir una publicación larga o un informe.

Comparar diferentes opciones.

Crear conciencia acerca de una causa o problema.

Cuando quieras dar a alguien un resumen súper rápido sobre algo difícil de explicar con solo palabras, una infografía es una increíble forma de conseguirlo. Esto quiere decir que las infografías pueden ser útiles para prácticamente cualquier industria.



<https://es.venngage.com/blog/que-es-una-infografia/>

El término **cartelera** se utiliza para denominar a aquellas estructuras colgantes que se ubican normalmente en paredes o en espacios bien visibles en las cuales se colocan avisos, notificaciones, fechas y diferente información importante para que la gente interesada pueda acceder a ella y estar al tanto de los datos transmitidos. En un sentido quizás un poco más metafórico, el término también se usa para hablar de los espectáculos de cine, teatro y otros que se presentan en el momento en cada región (por ejemplo en una ciudad) a pesar de que los mismos no sean explícitamente comunicados a través de una cartelera.

Las carteleras son muy conocidas y comunes en espacios en los que se vierte mucha información y se invita o solicita a los que por el lugar pasan que se informen al respecto de diferentes datos. Algunos de los ámbitos más comunes son las escuelas, las universidades, en los ámbitos laborales, en los consultorios médicos, en los supermercados, en los bancos, etc. Todos estos espacios utilizan a la cartelera como método rápido, fácil y accesible para comunicar datos a una importante cantidad de la población, evitando así perder el tiempo de tener que comunicar cada cosa a quien lo necesita. La idea de la cartelera también supone en cierto sentido que, al ser colocada allí la información, es responsabilidad de los interesados mantenerse informados sobre esos datos expuestos.

Las carteleras pueden ser muy diferentes entre sí dependiendo del espacio en el cual sean colocadas. Así, no será lo mismo una cartelera estudiantil que una cartelera bancaria, no sólo por el tipo de información que en cada caso se vierta sino también por el tipo de lenguaje que se utilizará, las diferentes formas de llamar la atención a los que se recurrirá, etc. Por ejemplo, una cartelera bancaria es mucho más sobria y formal que la de un centro de estudiantes, quizás más desordenada, colorida e informal.

Anexo 3: El lado lúdico del desarrollo del juego para explorar los tipos de personalidad en los niños.

Juegos de interpretar roles para charlatanes:

Su conversación empieza con una frase como “¿Sabes tal cosa?”, “¿Qué?”, “¿Dónde?”, “¿Cuándo? Y especialmente “¿Por qué?”, los niños están descubriendo el mundo y por eso necesitan preguntarlo todo, son chicos que necesitan hablar mucho, son sociables, amigables y tienen confianza en sí mismos.

Juegos para construir confianza en niños tímidos:

Algunos niños tienden a ser un poco tímidos y les gusta estar a upa o se esconden detrás de las piernas de la mamá o el papá. En general, los niños tímidos son más introvertidos y disfrutan de la compañía de un amigo más que de muchos.

Actividades divertidas para niños activos:

A los niños activos les gustan los juegos de acción y pasar tiempo fuera de la casa corriendo, saltando y trepando. Es ideal tener un jardín o un parque cerca para llevarlo porque les gusta la actividad física al aire libre.

Juego limpio y divertido para niños motivadores:

Algunos chicos son pequeños líderes y les gusta decidir quién es el doctor, la enfermera y quién es el pobre paciente. Son niños sociables, buenos organizadores y con confianza en sí mismos.

Juegos de desafío para niños aventureros:

Los niños aventureros son los primeros en querer trepar el árbol, los primeros en llegar a la cima y en zambullirse al agua. Algunos juegos los ayudara a ser más cautelosos y a pensar en los riesgos antes de lanzarse a la acción y a proponerles desafíos sin comprometer su seguridad.

Juegos creativos para niños pensantes:

A los niños pensantes les gusta leer, dibujar y hacer actividades tranquilas. Los pensantes son por lo general muy imaginativos y realmente disfrutan de nuevas ideas. Algunos juegos os pueden ayudar potenciar su lado creativo así como a desarrollar su confianza para que puedan compartir sus ideas con otros niños y construir amistades sólidas.