

Marco Curricular para Edad Escolar Áreas de Contenido

DESCRIPCIONES. JUSTIFICACIÓN EJEMPLOS.

Marco Curricular para Edad Escolar es un marco que recomienda las áreas de contenido utilizadas para enmarcar las prácticas, interacciones e instrucción para su implementación para apoyar el aprendizaje y desarrollo de los niños para YoungStar.

- Se proporciona una descripción de cada área de contenido.
- Se incluyen fundamentos con el propósito de identificar cómo puede ocurrir el aprendizaje y el desarrollo de un niño en las áreas de contenido.
- Se incluyen ejemplos de materiales y experiencias/actividades y no pretenden incluir todas las oportunidades que se pueden asociar con el área de contenido.

1. Lenguaje, lectoescritura y aritmética

El lenguaje y la lectoescritura incluyen leer, escribir, hablar, recopilar información, usar la información, pensar críticamente, comprender a los demás y expresarse. La aritmética es el razonamiento con números y otros conceptos matemáticos. Los aspectos de la aritmética incluyen el sentido numérico, el sentido de operación, la computación, la medición, la geometría, la probabilidad y la estadística.

Justificación	<ul style="list-style-type: none"> • Aumento del disfrute de la literatura y del deseo de leer • Vocabulario mejorado • Habilidad para expresar ideas • Experiencias en lectura, escritura, expresión oral, investigación de información, aplicación de la información y pensamiento crítico • Comprender conceptos matemáticos 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de las matemáticas a las experiencias cotidianas • Habilidad para usar ideas matemáticas de manera efectiva • Incorpora conceptos numéricos, especiales, gráficos y estadísticos • Comunicar el razonamiento matemático
Ejemplos	<ul style="list-style-type: none"> • Área de libros con una variedad de materiales de lectura • Creación de una obra de teatro • Leer a los niños más pequeños • Juegos de cartas y de mesa • Historias de tableros de fieltro • Mosaicos y letras de palabras magnéticas 	<ul style="list-style-type: none"> • Disponer de herramientas de apoyo a las matemáticas como: cintas métricas, calculadoras, reglas, cubos sin fijar, termómetros, balanzas... • Bloques de altura y profundidad • Actividades de patrones • Libro de conceptos matemáticos básicos • Tableros geográficos

2. STEM-ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas

Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas incluye proporcionar destrezas/habilidades del siglo XXI que preparan a los niños y jóvenes para una sociedad global. Debe ser práctico y aumentar las habilidades del pensamiento analítico y crítico.

Justificación	<ul style="list-style-type: none"> • Oportunidades para la colaboración y el trabajo en equipo • Habilidad para expresar la creatividad y la imaginación • Demostrar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas • Entendiendo cómo funciona el mundo • Planificar, implementar, interpretar los resultados de los experimentos • Hipótesis y registros de observaciones
---------------	---

Ejemplos	<ul style="list-style-type: none"> • Establecer asociaciones con expertos en contenido STEM • Experimentos sencillos • Construcción con diversos materiales: palillos de dientes y malvaviscos, plastilina, bloques.... • Usar varios sitios web para buscar información basada en los intereses de los niños • Geocaching • Desarmar: computadores viejos, relojes, teléfonos... • Partes sueltas/materiales naturales
----------	--

3. Desarrollo socioemocional y del carácter

El Desarrollo Socio-Emocional y Ético promoverá el desarrollo saludable de cada niño al enseñar los hábitos de reflexión y acciones que ayudan a las personas a vivir y trabajar juntas como familias, amigos, vecinos, comunidades y naciones. Los programas pueden integrar la educación del carácter, el desarrollo social/emocional dentro de su valores éticos fundamentales, como el respeto, la responsabilidad y la ciudadanía.

Justificación	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños aprenderán a resolver conflictos sin agresión y se les animará a generar soluciones positivas a los problemas. • Los programas se asociarán con las escuelas para desarrollar un mensaje coherente sobre los rasgos de carácter que conducen al éxito en la vida. • Cómo interactuar con un grupo diverso de personas en la escuela, en la comunidad y en el lugar de trabajo • El niño identificará los métodos de autocontrol • Los niños expresarán sus sentimientos
Ejemplos	<ul style="list-style-type: none"> • Apoyar el esfuerzo de las escuelas para dirigir el acoso, la intimidación o la implementación de un plan de la clase - plan de estudios • Ayudar a determinar las reglas del grupo • Participar en el establecimiento de un área de resolución de problemas en el medioambiente

4. Arte y cultura

Las actividades artísticas y culturales incluyen danza, teatro, música, artes visuales y otros tipos de expresión creativa.

Justificación	<ul style="list-style-type: none"> • Ayudar a los niños a pensar críticamente • Ayudar a los niños a resolver problemas • Sintetizar la información • Disfruta del proceso de creación
Ejemplos	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños crean y realizan una obra de teatro o un espectáculo de títeres • Los niños asisten a exposiciones, actuaciones, o museos • Crea ítems en 3D • Explora las artes de otras culturas

5. Aprendizaje global

En un mundo cada vez más interconectado, hay que desafiar a los jóvenes a desarrollar una comprensión más profunda de otras culturas y perspectivas. Deben ser capaces de colaborar y comunicarse con diversas audiencias de todo el mundo, investigar el mundo que les rodea y traducir sus ideas en acciones para mejorar las condiciones globales.

Justificación	<ul style="list-style-type: none"> • Los programas integrarán el aprendizaje y el pensamiento global • Proporcionar un lente diferente a través de la cual los jóvenes puedan ver el mundo que los rodea • Proporcionar oportunidades para que las personas aprendan estrategias para incorporar un componente de aprendizaje global a sus experiencias extracurriculares existentes. • Aprender y trabajar con personas que representan diversas culturas, religiones y estilos de vida • Comprender otras naciones y culturas
Ejemplos	<ul style="list-style-type: none"> • Proporcionar una amplia variedad de libros que representen diversas culturas. • Proporcionar una amplia variedad de material artístico multicultural • Mapas del mundo para explorar • Acceso a la computadora para investigar otras culturas • Instrumentos multiculturales y CD's

6. Salud y bienestar

Los programas deben trabajar dentro de sus programas para promover una vida saludable y el bienestar de los niños, los jóvenes y el personal por igual. Los esfuerzos para abordar la obesidad, los comportamientos dietéticos poco saludables, la actividad física inadecuada y los comportamientos que contribuyen a los riesgos para la salud, las lesiones y la violencia se incorporan a las experiencias diarias.

Justificación	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños tomarán decisiones informadas con respecto a las actividades físicas y la nutrición • Participación en la actividad física diaria • Conocimiento de la información nutricional básica
Ejemplos	<ul style="list-style-type: none"> • Servir refrigerios y comidas saludables y nutritivas en porciones adecuadas • Asegurar que la actividad física intencional sea una parte integral de las actividades diarias. • Actividades de Yoga/Conciencia plena • Actividades de cocina saludable • Jardinería

7. Medios de comunicación y tecnología

Programas después de la escuela ofrece oportunidades para que los niños y jóvenes exploren y aprendan a través de muchos lugares diferentes, incluidos los medios de comunicación y la tecnología. Si bien la investigación ha identificado áreas de preocupación con respecto al uso inapropiado de los medios de comunicación en la vida de los niños, un meta en la programación extraescolar es desarrollar y fortalecer la capacidad de los niños para tomar buenas decisiones en su uso diario de los medios y la tecnología.

Justificación	<ul style="list-style-type: none"> • Proporcionar una variedad de experiencias de aprendizaje • Fomentar la participación activa frente a la pasiva en los medios de comunicación y la tecnología • Proporcionar actividades impulsadas por niños y jóvenes que promuevan las buenas decisiones que se toman con el uso de la tecnología por parte de los niños.
---------------	---

Ejemplos	<ul style="list-style-type: none"> • Medios de comunicación: radio, prensa, televisión e internet • Tecnología: teléfonos inteligentes, tabletas, computadoras y juegos electrónicos • Hacer carteles/folletos para publicitar la recaudación de fondos o colección • Usar internet para investigar un tema o evento • Explora usando diferentes cámaras • Utilizar la tecnología para mejorar las actividades físicas
----------	--

8. Aprendizaje ambiental

El aprendizaje ambiental es un proceso que aumenta el conocimiento y la conciencia del niño sobre el medioambiente en general.

Justificación	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar habilidades y experiencia para la dirección de temas de medioambiente • Apreciación y disfrute de la naturaleza y el aire libre • Entendiendo la tierra como un sistema dinámico, físico y vivo • Fomentar la actitud, las motivaciones y la comunicación para tomar decisiones informadas y tomar medidas responsables.
Ejemplos	<ul style="list-style-type: none"> • Plantar huertos comunitarios • Contenedor de compost • caminatas de limpieza • Proyectos de reciclaje • Paseos por la naturaleza • ¡Búsqueda del tesoro!

9. Aprendizaje basado en el servicio

El aprendizaje basado en el servicio es un enfoque instructivo para dar a los niños la oportunidad de hacer contribuciones positivas al mundo. Debido a que los jóvenes marcan la diferencia al satisfacer las necesidades reales de la comunidad, el aprendizaje basado en el servicio les da más motivación para aprender, una mayor comprensión de cómo hacer un buen uso de su aprendizaje y un sentido de democracia en acción.

Justificación	<ul style="list-style-type: none"> • Promover el desarrollo académico, social y cívico de los niños • Empoderar a los jóvenes para que marquen la diferencia • Proporcionar oportunidades para que diversos grupos se reúnan para lograr un cambio significativo. • Los grupos diversos pueden obtener una mejor comprensión y apreciación mutua
Ejemplos	<ul style="list-style-type: none"> • Visitas a asilos de ancianos • Carrera divertida • Venta de pasteles • Armado de canastas para asilos de ancianos • Naipes • Contribuir a la despensa de alimentos • Armar cajas para enviar al extranjero • Abrigos para niños