

Nombre de Curso:	Investigación Escenarios
Componente:	Formación Práctica e Investigación
Curso o Módulo:	Investigación Escenarios / Observación y práctica reflexiva
Competencias:	8, 11, 12
Semestre Académico	2025 - I
Créditos:	5
Horas del ciclo:	128
Horas semanales:	64
Docente:	Marcel Bösch
Correo:	<i>marcelbosch.iesp@pukllavirtual.edu.pe</i>

1. Sumilla

El objetivo de este curso es presentar a los estudiantes diferentes escenarios educativos inspiradores para la primera infancia, que amplían sus horizontes y pueden brindar ideas valiosas para las buenas prácticas en el aula. Estos escenarios representan cuatro **corrientes educativas** principales de la actualidad: la **Educación Waldorf**, la **Pedagogía Científica Montessori**, la **Filosofía de Reggio Emilia** y la **Pedagogía Libre**. La plataforma virtual, con amplio material audiovisual y escrito, facilita la exploración; las indicaciones de las guías invitan a la reflexión y ayudan a los estudiantes a identificar, comparar y consolidar inspiraciones en forma de buenas prácticas y estrategias concretas, adaptándolas al contexto educativo local. Tendremos tiempo para compartir nuestras impresiones, intercambiar ideas, aclarar dudas y extraer conclusiones.

El propósito de este curso es conocer alternativas educativas que **servirán de inspiración y enriquecerán nuestras propuestas de investigación** que permitirán la aplicación de las reflexiones que surjan durante esta formación.



2. Competencias, capacidades y estándares

Competencias	Capacidades	Estándares
Competencia 8 Reflexiona sobre su práctica y experiencia institucional y desarrolla procesos de aprendizaje continuo de modo individual y colectivo para construir y afirmar su identidad y responsabilidad profesional.	<p>Reflexiona, individual y colectivamente, sobre su propia práctica y sobre su participación en su institución o red educativa.</p> <p>Participa críticamente en la discusión y construcción de políticas educativas a partir de su experiencia y conocimiento profesional.</p>	<p>Reflexiona metódicamente, y con apoyo de sus pares, sobre su práctica pedagógica en el aula, en especial cuando se enfrenta a situaciones que ponen en evidencia dificultades en la misma y que requieren que tome determinadas decisiones. Producto del proceso reflexivo, identifica los aspectos de mejora e implementa los cambios necesarios para garantizar el logro de los aprendizajes. Tiene una opinión informada sobre las principales políticas educativas y la normativa que regula la educación en el país, que le permite participar de distintos entornos físicos y/o virtuales en los que intercambia opiniones e información. De esta manera, construye y afirma la dimensión política de su identidad docente.</p>
Competencia 11 Gestiona los entornos digitales y los aprovecha para su desarrollo profesional y práctica pedagógica, respondiendo a las necesidades e intereses de aprendizaje de los estudiantes y los contextos socioculturales, permitiendo el desarrollo de la ciudadanía, creatividad y emprendimiento digital en la comunidad educativa.	<p>Gestiona información en entornos digitales, con sentido crítico, responsable y ético.</p> <p>Gestiona herramientas y recursos educativos en los entornos digitales para mediar el aprendizaje y desarrollar habilidades digitales en sus estudiantes.</p> <p>Se comunica y establece redes de colaboración a través de entornos digitales con sus pares y los miembros de su comunidad educativa.</p>	<p>Aprovecha las tecnologías digitales de manera responsable y ética, tanto en su vida privada como profesional. Incorpora políticas de seguridad en la red y cuida de su bienestar físico y psicológico en el mundo digital. Asimismo, discrimina, organiza convenientemente, e incorpora en el proceso de enseñanza y aprendizaje información proveniente de internet y de diferentes formatos (textos, videos, sonidos, animaciones, etc.), combinando pertinentemente las tecnologías digitales de las que dispone. Además, las utiliza eficientemente para comunicarse, colaborar e intercambiar información con sus pares y otros miembros de la comunidad educativa. Resuelve problemas digitales, transfiere su competencia digital a nuevas situaciones y sabe cómo aplicar el pensamiento computacional para analizar problemas.</p>
Competencia 12 Investiga aspectos críticos de la práctica docente utilizando diversos enfoques y metodologías para promover una cultura de investigación e innovación.	<p>Problematiza situaciones que se presentan en su práctica, en el entorno en donde se desempeña y en el mundo educativo en general.</p> <p>Diseña e implementa un proyecto de investigación, con dominio de enfoques y metodologías que permitan comprender aspectos críticos de las prácticas docentes en diversos contextos.</p>	<p>Participa de espacios de diálogo en los que, con sus colegas, analiza su entorno, identifica problemáticas y/o potencialidades y prioriza las más relevantes. A partir de esto plantea un problema de investigación y lo detalla en un plan. Para implementarlo, involucra a sus colegas y utiliza los recursos de la institución o red educativa. Lleva a cabo el proceso de recojo de data y organización de la información en función a los objetivos definidos previamente. Analiza a profundidad la información y la interpreta a la luz del marco teórico construido y en este proceso hace evidente las múltiples perspectivas –de sus colegas y compañeros de trabajo– sobre esa realidad.</p>

2. Matriz de evaluación de los aprendizajes

Competencias	Desempeños Específicos	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos	Producto o Evidencia
Competencia 8 Reflexiona sobre su práctica y experiencia institucional y desarrolla procesos de aprendizaje continuo de modo individual y colectivo para construir y afirmar su identidad y responsabilidad profesional.	Conduce el proceso de aprendizaje evidenciando una mayor profundidad y extensión del dominio disciplinar y gestionando los saberes y recursos culturales de los estudiantes y sus familias. Propicia un clima de respeto y empatía en los procesos de enseñanza aprendizaje en los diferentes espacios educativos, promoviendo el respeto de los derechos de los estudiantes.	Identifica fortalezas y debilidades Compara Argumenta	Análisis y reflexión personal y grupal	Fichas personales (Escenarios)
Competencia 11 Gestiona los entornos digitales y los aprovecha para su desarrollo profesional y práctica pedagógica, respondiendo a las necesidades e intereses de aprendizaje de los estudiantes y los contextos socioculturales, permitiendo el desarrollo de la ciudadanía, creatividad y emprendimiento digital en la comunidad educativa	Utiliza diversas herramientas y aplicaciones digitales para la redacción, presentación y divulgación de los resultados obtenidos en la investigación aplicada.	Maneja	Discusión y Creación grupal	Presentación grupal
Competencia 12 Investiga aspectos críticos de la práctica docente utilizando diversos enfoques y metodologías para promover una cultura de investigación e innovación.	Contrasta los resultados obtenidos en la investigación aplicada con la teoría y otras investigaciones o estudios, identificando aspectos que permitan mejorar la realidad educativa.	Identifica Compara Adapta	Discusión y Creación grupal	Propuestas grupales (Estrategias)

3. Organización de los contenidos de aprendizaje

Unidad de Aprendizaje	Fechas	Contenidos / Temas	Criterio de Evaluación	Evidencia de Aprendizaje
Exploramos escenarios educativos inspiradores para identificar aspectos interesantes.	10 de mayo	<p>1) Visitar las instalaciones del Colegio Pukllasunchis y especialmente los ambientes de Inicial.</p> <p>2) Conocer escenarios inspiradores de cuatro corrientes educativas diferentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pedagogía Waldorf ● Pedagogía Montessori ● Filosofía Reggio ● Pedagogía Libre <p>3) Identificar aspectos interesantes e inquietudes acerca de cada escenario y complementar las impresiones en grupo.</p>	<p>Observa atentamente Responde con coherencia y criterio</p> <p>Identifica puntos fuertes y explica, expresa inquietudes</p>	<p>Participación</p> <p>Fichas personales (Escenarios)</p>
Profundizamos en el primer escenario.	Guía Semana 1	<p>1) Indagar el 1° escenario más a profundidad y encontrar respuestas a las preguntas que han surgido.</p> <p>2) Llenar juntos el documento grupal (tarea 1)</p>	<p>Profundiza y complementa</p> <p>Coordina, argumenta y explica</p>	<p>Fichas personales (Escenarios)</p> <p>Documentos grupales</p>
Comparamos dos escenarios.	Guía Semana 2	<p>1) Elegir un 2° escenario e indagar lo más a profundidad para luego</p> <p>2) Comparar el 1° escenario con el 2° e identificar aspectos que le faltan y ¿por qué?</p>	<p>Analiza</p> <p>Compara e Identifica debilidades</p>	<p>Fichas personales (Escenarios)</p> <p>Documentos grupales</p>
Analizamos estrategias innovadoras	23/24 de mayo	<p>1) Visitar <i>Ludic Wasi (Ludoteca, Biblioteca, Espacio de juego familiar) y jugar.</i></p> <p>2) Revisar bibliografía sobre el rol vital del juego en la primera infancia.</p> <p>3) Presentar un resumen del 1° escenario enfocando en las conclusiones principales</p> <p>4) Priorizar una estrategia/aspecto innovador, analizarla en grupo y presentarla.</p>	<p>Vivencia y reflexiona</p> <p>Argumenta y explica</p> <p>Analiza, argumenta y explica</p>	<p>Presentaciones grupales</p> <p>Propuestas grupales (Estrategias)</p>

Unidad de Aprendizaje	Fechas	Contenidos / Temas	Criterio de Evaluación	Evidencia de Aprendizaje
Acercamiento a un problema de investigación	6 de junio	1) Analizar la problemática educativa del Perú y los desafíos de la educación inicial. 2) Juntar ideas de ¿cómo cambiar la escuela hegemónica del Perú?	Analiza Argumenta	Presentaciones grupales. Presentaciones grupales.

4. Metodología

El curso se llevará a cabo utilizando el modelo de clase invertida, es decir, los estudiantes revisarán el material que se entrega (guía) y desarrollarán los trabajos de grupo que se solicitan antes de ingresar a la sesión presencial.

La idea es que cada estudiante, a partir de la lectura y la realización colaborativa de los trabajos, formule preguntas, inquietudes que podrán ser discutidas durante los encuentros presenciales.

Asimismo, se trabaja con metodologías vivenciales que generen aprendizajes significativos en los estudiantes, y a través de estas experiencias, permitir que cada participante del curso genere sus propias reflexiones y construya conocimientos a partir de las mismas, que le permita desarrollar un proceso de aprendizaje más autónomo.

Las estrategias de procesamiento de información se basan en enfoques constructivistas, crítico reflexivo y de descubrimiento. Se recogen, así estrategias tales como:

- Aprendizaje basados en problemas, proyectos y basado en la indagación e investigación;
- Estrategias de análisis de casos.

5. Evaluación

Evaluaremos el trabajo considerando tres momentos: trabajo autónomo, trabajo de inter-aprendizaje colaborativo y trabajo de producción personal. Se tomará en cuenta también la presentación a tiempo, calidad en la presentación, esfuerzo y dedicación al momento de realizar los trabajos y actividades.

Criterio 1: Reflexión crítica

Identificación y análisis de fortalezas y debilidades del escenario elegido

Nivel	Descripción
Nivel 4: Excelente	Identifica y analiza de manera exhaustiva las fortalezas y debilidades del escenario elegido, fundamentando sus observaciones con evidencia concreta y ejemplos pertinentes.
Nivel 3: Bueno	Reconoce la mayoría de las fortalezas y debilidades y realiza un análisis pertinente, aunque con menor profundidad o detalle en algunos aspectos.
Nivel 2: Aceptable	Identifica algunas fortalezas y debilidades, pero su análisis resulta superficial y le faltan evidencias que respalden sus observaciones.
Nivel 1: Insuficiente	No logra identificar, o analiza de forma escasa e inconsistente las fortalezas y debilidades del escenario elegido, sin utilizar evidencia o ejemplos claros.

Criterio 2: Argumentación

Argumentación clara, coherente y lógica.

Nivel	Descripción
Nivel 4: Excelente	Expone argumentos con absoluta claridad, coherencia y lógica; los planteamientos son organizados y comprensibles en cada etapa del razonamiento.
Nivel 3: Bueno	Los argumentos se presentan de forma clara y coherente en su mayor parte, aunque pueden existir leves inconsistencias o falta de precisión en algunos puntos.
Nivel 2: Aceptable	La exposición de argumentos resulta comprensible, pero presenta deficiencias en la coherencia y claridad que afectan la solidez del razonamiento.
Nivel 1: Insuficiente	Los argumentos son confusos, desorganizados y carecen de coherencia, impidiendo comprender el hilo lógico del análisis.

Criterio 3: Originalidad y Creatividad

Presenta propuestas, ideas y estrategias innovadoras y creativas que aportan una nueva perspectiva a la práctica educativa.

Nivel	Descripción
Nivel 4: Excelente	Demuestra una creatividad e innovación excepcionales, con propuestas originales y disruptivas que aportan soluciones novedosas y relevantes a la práctica educativa.
Nivel 3: Bueno	Presenta ideas y propuestas originales y creativas que enriquecen el proceso, aunque el grado de innovación es moderado y se enmarca en alternativas conocidas.
Nivel 2: Aceptable	Evidencia ciertos elementos de originalidad, pero las propuestas son en gran parte convencionales, con aportes creativos limitados o poco desarrollados.
Nivel 1: Insuficiente	Las propuestas carecen de originalidad y creatividad, repitiendo ideas tradicionales sin ofrecer enfoques o soluciones innovadoras para la mejora educativa.

Referencias

- Aller, N. (2018). *El juego libre: De la teoría a la práctica*. culturadeinfancia.com/juego/
- Asociación Pukllasunchis (2009). *Colegio Pukllasunchis: Una experiencia intercultural en ciudad*. Cusco-Perú.
- Boesch, M. (2022). *Experiencias educativas emergentes en el Perú: Diversidad, Respeto, Confianza y Pasión*. Escuelasactivas.com - Propuestas y Presentaciones
- Boesch, M. (2023). *Exploratorio de Experiencias educativas: Aprender a Ser y Convivir en el siglo XXI*. [Página en un blog]. Exploratorio de Experiencias educativas: Aprender a Ser y Convivir en el siglo XXI
- Carbonell, J. (2015). *Pedagogías del siglo XXI*. Ed. Octaedro
- De Forest, L. (2010). *El Desarrollo del Niño y la Educación Preescolar Waldorf*. Ed. Asociación de la Educación Preescolar Waldorf de Norteamérica [Waldorf Early Childhood Association of North America (WECAN)]
- García, A. (2017). *Otra educación ya es posible*. Ed. Litera Libros
- Gray, P. (2016). *Libres para aprender*. Ed. Paidós.
- Malaguzzi, L. (2011). *La educación infantil en Reggio Emilia*. Ed. Octaedro
- MinEdu Perú (2009). *La hora del juego libre en los sectores: Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Ed. MinEdu, Perú repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4904
- PRATEC. (2004). *Una escuela amable con el Saber Local*.
- PRATEC. (2005). *Saber Local en la Comunidad y la Escuela*.
- Rengifo, G. (2005). *A mi me gusta hacer chacra: Ser wawa en los andes*. Ed. PRATEC www.pratec.org/wpress/pdfs-pratec/Ser%20wawa%20.pdf
- Wild, R. (2011). *Etapas del desarrollo*. Ed. Herder
- Wolf, A. D. (2011). *Una guía para padres de familia al aula Montessori*. Ed. Parent Child Project www.escuelasactivas.com/app/download/7246874535/libro.una_guia_para_padres_al_aula_MONTESSORI.aline.d.wolf.pdf