CARTILLAS DE APRENDIZAJE ESCUELANUEVA.

Modelo de concepción

 Relación con el conocimiento previo

 Problematización y ampliaciones

 Sistematización y conexiones cercanas

 Aplicaciones y conexiones en situaciones no escolares

Elementos

 Las Guías de Aprendizaje son un elemento fundamental del componente curricular del modelo Escuela Nueva; promueven el trabajo individual y en equipo con actividades didácticas que propician la reflexión y el aprendizaje colaborativo por medio de la interacción, el diálogo, la participación activa y la construcción social de conocimientos. Las Guías de Aprendizaje respetan el avance al propio ritmo de aprendizaje del estudiante y fomentan el desarrollo del espíritu investigativo y la autonomía. Incentivan el aprender a aprender, el aprender a hacer, el aprender a comunicarse y, más importante aún, el aprender a convivir.

Características:

Cubren las competencias en áreas básicas y complementarias (lenguaje, matemáticas, ciencias naturales, ciencias sociales, ética y tecnología).

Incluyen contenidos relevantes para escuelas y colegios rurales y urbanos.

Contienen actividades motivantes que parten de situaciones reales y de los intereses y la curiosidad de los niños y las niñas.

Permiten la práctica de los aprendizajes y su aplicación en la vida diaria, por medio de diversas formas de participación y utilización de recursos.

Promueven la participación activa de las familias y los docentes en los procesos de aprendizaje y en el desarrollo de proyectos.

Contienen propuestas de trabajo en el aula y fuera de ella, que facilitan y enriquecen el aprendizaje.

Apoyan la planeación del año escolar y de cada clase.

Facilitan la evaluación integral, formativa y cualitativa.

Partes

* Para cada grado se tienen diseñadas dos cartillas, fascículos o módulos y cada uno de ellos contiene cuatro unidades y cada unidad un promedio de cuatro guías y cada guía contiene una estructura interna que desarrolla: Actividades Básicas ( las cuales parten de los conocimientos y saberes previos y llevan a un nuevo conocimiento); Actividades de Práctica (que ejercitan el nuevo conocimiento y buscan que los estudiantes se apropien del mismo); y las Actividades de Aplicación (que promueven que los estudiantes apliquen lo aprendido en su contexto).
* Se divide en 4 partes :A,B , C, Y D

Parte A: SOLUCION DE PROBLEMAS

Parte B: ACTIVIDADES PARA AMPLIAR Y PROFUNDIZAR CONOCIMIENTOS

Parte C: PROFUNDIZAR LO VISTO ANTERIORMENTE

Parte D: AMPLIAR LO QUE HAS APRENDIDO EN SITUACIONES DE TU VIDA COTIDIANA

Guía del docente

* CADA GUIA DE APRENDIZAGE TIENE LAS RECOMENDACIONES PARA LOS DOCENTES DE ACUERDO CON CADA UNIDAD O GUIA QUE CONTIENE LA CARTILLA (de acuerdo con cada área de aprendizaje).