

JUGANDO APRENDO DEL MUNDO QUE ME RODEA: Propuesta pedagógica para
fortalecer la atención y memoria en niños de 4 a 6 años
Proyectos pedagógicos de aula: La vida de las mariposas y conociendo los imanes

Leidy Esperanza Padilla Flórez
Caroll Natalia Toscano Villalba
Juliana Vásquez García

Nelly Milady López Rodríguez
Directora de Trabajo de Grado

Universidad Autónoma de Bucaramanga
Facultad de Ciencias Sociales, Humanidades y Artes
Licenciatura en Educación Infantil
Bucaramanga
2019

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

3

Proyecto pedagógico de aula: La vida de las mariposas

1. conociendo las mariposas. 6
2. ¡Hay muchas mariposas y todas son diferentes! 12
3. Mariposas que cuidan nuestro planeta. 19
4. Las flores, amigas de las mariposas. 24
5. Néctar para las flores. 31
6. Las mariposas del pintor. 36
7. El arte en las mariposas. 42
8. La mariposa marina. 47
9. El hogar de las mariposas. 53
10. Los capullos de mamá mariposa. 58
11. ¡Va a nacer una mariposa! 63
12. El cuerpo de la mariposa. 68
13. Las mariposas zumbadoras. 73
14. La mariposa musical. 78
15. Recordando las mariposas. 83
16. Todo de las mariposas. 88

Proyecto pedagógico de aula: Conociendo los imanes

1. La historia del imán. 93
2. Tipos y formas de los imanes. 97
3. Objetos magnéticos y no magnéticos. 101
4. Los polos de los imanes: Norte y sur. 107
5. La repulsión de los imanes “los imanes inteligentes” 111
6. La fuerza de atracción de los imanes. 115
7. La pesca de clips magnéticos. 119
8. Trasladando el imán. 123
9. Las dos clases de imanes, los de ferrita y los de neodimio. 127
10. Las líneas magnéticas de los imanes. 131
11. Hobbies con imanes. 135
12. Objetos que utilizan imanes. 139
13. Juguemos al fútbol con los imanes. 144
14. Juguemos con los laberintos. 148
15. El electroimán. 152
16. Slime magnético. 157

Teniendo en cuenta las necesidades observadas en la institución educativa, la carencia de implementación de ciertas actividades que involucren el juego como herramienta principal de las mismas y teniendo en cuenta las temáticas contenidas en la planeación curricular establecida y el modelo pedagógico que se implementa en la institución; se podría afirmar que una de las estrategias más acertadas para dar solución a las problemáticas existentes son los proyectos pedagógicos de aula, definidos por González y Ramírez (2012) como “(...) aquellos que tienen como contexto los conceptos de investigación en el aula y las pedagogías activas para el cambio y la transformación en los procesos de enseñanza y aprendizaje” (p. 46).

En esa medida, los proyectos pedagógicos de aula surgen desde una propuesta metodológica en las que se integran los objetos de estudio del aprendizaje como pretexto para la solución de un problema, y a partir de este planteamiento se crean estrategias didácticas que permitan a los estudiantes, no solamente adquirir la información necesaria y mejorar la problemática detectada, sino también potenciar habilidades y actitudes.

La intervención pedagógica, en este caso el proyecto pedagógico de aula, se propuso en el marco de los proyectos y planes de área establecidos por la institución, que en este caso son naturaleza y medio ambiente y ciencia e investigación, cada uno como eje transversal de las actividades que se implementarán en el tercer y cuarto periodo académico.

Partiendo de lo anterior, se implementaron dos proyectos pedagógicos de aula en los espacios correspondientes teniendo en cuenta la temática en curso del tercer y cuarto periodo académico.

En este caso el proyecto estuvo regido por las dos grandes temáticas que integrarán el juego como estrategia para contribuir al desarrollo y mejora de los procesos cognitivos básicos de los estudiantes, especialmente la atención y la memoria, sin dejar a un lado las otras dimensiones del desarrollo que se abordarán de forma implícita en cada actividad y a su vez el desarrollo y fortalecimiento de la competencia científica en los niños la cual va directamente relacionada con estos procesos básicos cognitivos.

**Estrategia pedagógica: JUGANDO APRENDO DEL MUNDO QUE ME RODEA
A través de los proyectos pedagógicos de aula**

Objetivo general: Implementar el juego como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos cognitivos básicos del aprendizaje como la atención y la memoria.

Objetivos específicos:

1- Llevar a cabo experiencias de aprendizaje que involucren el juego como herramienta fundamental de la estrategia pedagógica.

2- Evaluar el fortalecimiento de la dimensión cognitiva de los niños especialmente en sus procesos de atención y memoria y sus respectivas características.

Características del proyecto pedagógico de aula

Experiencias de aprendizaje	Temática	Tiempo
16 experiencias de aprendizaje	Naturaleza, ciencia e investigación	30-40 minutos

Cada experiencia propuesta fue liderada por un personaje, quien propuso las acciones a realizar en cada uno de los espacios. Teniendo en cuenta la información, se les suministró a los niños los materiales, recursos y los juegos que se implementarán. Se planteó una estructura general y sencilla de lo que podía conllevar cada una de las experiencias de teniendo en cuenta que el juego se puede emplear como estrategia tanto de adquisición de información o contextualización frente a la temática como desarrollo de la actividad o evaluación de esta.

MOMENTOS DE CADA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Cada una de las experiencias de aprendizaje se conformó por los siguientes momentos:

VAMOS A CONOCER: Presentación del personaje y paquete sorpresa que contiene la temática a conocer y trabajar.

VAMOS A CREAR: Ejecución de actividades que propicien la creación, en torno a la temática abordada.

VAMOS A JUGAR: Juegos que involucren los procesos de atención y memoria para su realización teniendo en cuenta la temática abordada.

En suma, existieron ocasiones en que la realización de la experiencia requería articular momentos o cambiar su lugar en la implementación. Así que existió un momento articulador llamado **VAMOS A CREAR JUGANDO** en el cual mediante el juego se pretende consolidar la información, desarrollar los procesos atencionales y memorísticos y a su vez llevar a cabo la creación de algún material en relación a la temática abordada.

Así mismo fue necesario llevar un seguimiento de los procesos de desarrollo y fortalecimiento de los aspectos en los cuales se observaron falencias ya sean de los procesos atencionales (constancia, intensidad y volumen), de los memorísticos (Recuerdo, retención y seguimiento de instrucciones) y el desarrollo de habilidades de la competencia científica (Elaboración de hipótesis, inferencias y clasificación).

Proyecto pedagógico de aula: La vida de las mariposas

PLANEACIÓN DIDÁCTICA 2019

Estrategia pedagógica Jugando aprendo del mundo que me rodea	
Escenario Educativo	Gimnasio Campestre San Pablo
Nombre del Estudiante	Juliana Vásquez García
Nivel/Grado	Jardín B
Estrategia pedagógica/ didáctica	Proyecto de aula: La vida de las mariposas
Nombre de la experiencia de Aprendizaje # 1	Conociendo las mariposas
Pregunta generadora	¿Cómo nacen, crecen y se reproducen las mariposas?
Objetivos General y específicos	Evaluación Criterios y niveles de desempeño enfocados hacia el aprendizaje de los niños
<p>Objetivo general: Abordar el ciclo de vida de las mariposas (metamorfosis) entendiéndolo cómo nacen, crecen y se reproducen.</p> <p>Objetivos específicos: 1- Identificar cada una de las fases que encierra la metamorfosis de las mariposas. 2- Hacer uso de la información obtenida a través de la experiencia de aprendizaje con el fin de participar en espacios de juego y consolidar dicha información.</p>	<p>Indicadores de logros.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organiza el orden cronológico de cada una de las fases comprendidas en la metamorfosis de las mariposas. - Responde a juegos de adivinanzas para atribuir características a cada una de las partes del cuerpo de una mariposa. - Juega con sus compañeros respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje
Justificación	
<p>Se realiza esta experiencia de aprendizaje con el fin de fortalecer y crear conocimientos tomados como eje temático central el ciclo de vida de las mariposas además de generar espacios de juego en los cuales sea necesario el uso de la información que poseen para producir aprendizajes significativos en cada uno de ellos. Martínez (2012) afirma que el juego implica desarrollar conocimientos y habilidades, además de encontrar los momentos adecuados para ejecutar ciertas acciones y estas se dan inicialmente en un ambiente social, como lo es la escuela en éste caso. Por otra parte, el juego es una actividad que instruye y educa, también se define como una herramienta por medio de la cual se puede evaluar el grado de entendimiento de un niño frente a alguna situación e incluso su grado de madurez tanto conductual como cognitiva haciendo referencia a sus capacidades motrices, la inteligencia y la socialización.</p> <p>Así mismo con esta experiencia de aprendizaje, se pretende promover el desarrollo de las competencias científicas en los niños haciendo referencia a las capacidades de formulación</p>	

de hipótesis, inferencias y clasificaciones teniendo en cuenta que para que estas deben llevarse a cabo procesos atencionales y memorísticos que permitan además fortalecer la dimensión cognitiva de los niños y a partir de la relación con su entorno despertar el interés por aprender, descubrir y conocer activamente el mundo que los rodea desarrollando actitudes de curiosidad y respeto por el mismo.

Secuencia Pedagógica y Didáctica

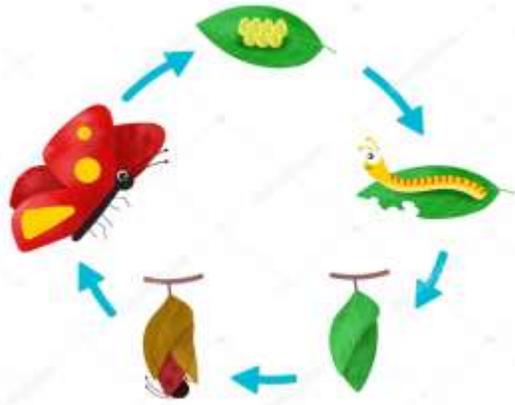
Vamos a conocer

Para iniciar, se presenta ante los niños el personaje “Juanita La mariposa” la cual todos los días trae un paquete especial que llega por correo y debe abrir en compañía de los niños. Dicho paquete contiene indicaciones, materiales y sorpresas para llevar a cabo la actividad del día, relacionada con la temática en curso y lo envía una persona en especial.

En esta ocasión el paquete es muy colorido y fue enviado por un amigo de Juanita, un señor entomólogo (especialista en insectos) y trae un adivinanza en él, que dice:

“Vuelo y vuelo sobre las flores,
con mis alas de mil colores.
Soy pequeña y muy hermosa,
mi nombre rima con rosa...¿quién soy? ”

Seguido a que los niños adivinen a qué hace referencia dicha adivinanza, en este caso sobre la mariposa, se cuenta a los niños quien envió ese paquete, que es lo que hace su amigo el señor entomólogo y se muestran las imágenes que él les envía para que conozcan el ciclo de vida de las mariposas. Poco a poco se va mostrando y preguntando a los niños por cada una de las etapas del ciclo hasta que se ordene correctamente.



<https://mx.depositphotos.com/163738930/stock-illustration-life-cycle-of-a-butterfly.html>

Vamos a crear

Una vez conocido el ciclo de vida de una mariposa y cada una de las fases que lo conforma, se contarán algunas adivinanzas con el fin de armar la imagen de una gran mariposa. La respuesta de cada una de ellas hará referencia al color de cada una de sus partes (antenas, abdomen, ala izquierda, ala derecha y sus manchas).



<https://www.milfiestasinfantiles.com/decoracion-fiestas-infantiles/plantillas-de-mariposas-para-imprimir-y-colorear/>

	<p>Color de las antenas: “Soy como las hojas de los árboles, de las plantas que en el suelo ves. También el color del aguacate y de las verduras que debes comer”</p> <p>Color del abdomen: El cielo es de mi color, el agua del mar también. De las ballenas soy el color y del helado de chicle su sabor”</p> <p>Color del ala izquierda: “soy como el sol, y como el banano como las margaritas que llevo en mi mano”</p> <p>Color del ala derecha: “Soy el color de la sangre que bombea tu corazón, represento la ternura, el cariño y el amor”</p> <p>Color de las manchas de las alas: “Soy el color de las zanahorias que los conejos comen y de la vitamina C que a los niños dicen que tomen”</p>
<p>Vamos a jugar</p>	<p>Una vez la docente personifica totalmente la mariposa, se jugará en “El valle de las flores” que es un espacio en el cual se situarán flores de los colores contenidos en el disfraz de mariposa de la docente.</p>  <p>https://arteyjuegos.weebly.com/twister-con-flores.html</p> <p>Los niños deben seguir las instrucciones relacionando los colores de la mariposa que crearon con la acción que deben ejecutar, por ejemplo: Pongan su mano derecha en la flor del color de las antenas de la mariposa.</p>

	<p>Después de jugar y dar por terminada la actividad, se realizará una meditación y trabajo de respiración imitando movimientos correspondientes a una mariposa.</p>
Recursos didácticos y materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Adivinanzas. - Imágenes del ciclo de vida de las mariposas. - Plantilla dibujo mariposa. - Tapete del juego “Valle de las flores”.
Referencias	<p>Ciclo de vida de las mariposas https://mx.depositphotos.com/163738930/stock-illustration-life-cycle-of-a-butterfly.html</p> <p>Tapete juego “Valle de las Mariposas” https://arteyjuegos.weebly.com/twister-con-flores.html</p> <p>Martínez C, G. (2012). El juego y el desarrollo infantil. Ediciones Octaedro. Barcelona, España https://public-digitaliublishing-com.aure.unab.edu.co/visor/19188</p> <p>Milfiestas infantiles (s.f). Plantillas de mariposas para imprimir y colorear. https://www.milfiestasinfantiles.com/decoracion-fiestas-infantiles/plantillas-de-mariposas-para-imprimir-y-colorear/</p>
Anexos	

EVALUACIÓN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA: LA VIDA DE LAS MARIPOSAS

<p>Competencia científica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formula <u>hipótesis</u> empleando la información que posee acerca de un objeto de conocimiento con el fin de solucionar distintas problemáticas y/o situaciones. • Realiza <u>inferencias</u> empleando la información que posee para dar solución a una situación problema presentada. • <u>Clasifica</u> la información que posee estableciendo criterios y categorías para poder hacerlo. 	<p>Características de la atención:</p> <p>1- Constancia: Focaliza su atención por lapsos de tiempo prolongados en diferentes objetos de conocimiento.</p> <p>2- Intensidad: Orienta su atención sobre los objetos de conocimiento, demostrando el interés por cada uno de ellos.</p> <p>3- Volumen: Focaliza su atención en diferentes objetos de conocimiento de forma simultánea.</p>	<p>Características de la memoria:</p> <p>4- Retención: Obtiene información acerca de los objetos de conocimiento por un tiempo prolongado.</p> <p>5- Recuerdo: Evoca y emplea la información que posee de cada objeto de conocimiento para dar solución a una problemática o situación.</p> <p>6- Seguimiento de instrucciones (S.I): Sigue instrucciones sencillas y complejas, haciendo uso de sus saberes previos.</p>
---	---	---

PREGUNTA GENERADORA:	
NOMBRE DE LA EXPERIENCIA:	FECHA:

<p>GRADO: _____</p> <p>Criterios de evaluación:</p> <p> (Lo logra)  (En el proceso)  (Lo puede lograr)</p>	INDICADORES DE LOGRO								
	Organiza el orden cronológico de cada una de las fases comprendidas en la metamorfosis de las mariposas.			Responde a juegos de adivinanzas para atribuir características a cada una de las partes del cuerpo de una mariposa.			Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia.		
NOMBRE DEL ESTUDIANTE	Inferencia y clasificación			Hipótesis e inferencias			Inferencia y clasificación.		
	Volumen	Retención	Recuerdo	Intensidad	Volumen	Recuerdo	Constancia	Retención	S. I.

Observaciones

Estrategia pedagógica Jugando aprendo del mundo que me rodea	
Escenario Educativo	Gimnasio Campestre San Pablo
Nombre del Estudiante	Juliana Vásquez García
Nivel/Grado	Jardín B
Estrategia pedagógica/ didáctica	Proyecto de aula: La vida de las mariposas
Nombre experiencia de aprendizaje # 2	¡Hay muchas mariposas y todas son diferentes!
Pregunta generadora	¿Existirán tantas mariposas como colores que existen en el mundo?
Objetivos General y específicos	Evaluación Criterios y niveles de desempeño enfocados hacia el aprendizaje de los niños
<p>Objetivo general: Aprender acerca de cada uno de los tipos de mariposas existen en el mundo, cuáles son los más conocidos y además de sus principales características.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>1- Identifica las características principales de cada una de las mariposas presentadas entendiendo su categorización de tipo de mariposa diurna o nocturna.</p> <p>2- Hacer uso de la información obtenida a través de la experiencia de aprendizaje con el fin de participar en espacios de juego y consolidar dicha información.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende los tipos de mariposas teniendo en cuenta las características. - Emplea la información que posee para manifestar sus gustos e intereses por medio de un dibujo. - Describe espontáneamente los elementos de una colección, señala características particulares y establece diferencias y semejanzas entre ellos. - Juega con sus compañeros compartieron respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje
Justificación	Se realiza esta experiencia de aprendizaje con fortalecer y crear conocimientos abordando como tema principal para su trabajo los tipos de mariposas y sus características además se quiere generar espacios de juego en los cuales sea necesario el uso de la información que poseen para producir aprendizajes significativos en cada uno de ellos. Martínez (2012) afirma que el juego implica desarrollar conocimientos y habilidades, además de encontrar los momentos adecuados para ejecutar ciertas acciones y estas se dan inicialmente en un ambiente social, como lo es la escuela en éste caso. Por otra parte, el juego es una actividad que instruye y educa, también se define como una herramienta por medio de la cual se puede evaluar el grado de entendimiento de un niño frente a alguna situación e incluso su grado de madurez tanto conductual como cognitiva haciendo referencia a sus capacidades motrices, la inteligencia y la socialización.

Así mismo con esta experiencia de aprendizaje, se pretende promover el desarrollo de las competencias científicas en los niños haciendo referencia principalmente a su capacidad de clasificación teniendo en cuenta que para que estas deben llevarse a cabo procesos atencionales y memorísticos que permitan además fortalecer sus funcionamientos cognitivos.

La *clasificación*, la cual permite la elaboración de diferentes tipos de criterios para organizar el conocimiento y la información que se tiene de los fenómenos y objetos del mundo. Es gracias a este funcionamiento que una persona puede llegar a conformar un sistema coherente para establecer diferenciaciones y semejanzas entre los objetos o entre los fenómenos. Lo anterior significa que la clasificación, al igual que la inferencia y la hipótesis, posibilitan la construcción de conocimiento. (Ministerio de educación nacional, 2010)

Secuencia Pedagógica y Didáctica

Vamos a conocer

Inicialmente se presenta “Juanita la mariposa” ante los niños con un nuevo paquete que debe abrir con ellos. En esta ocasión el paquete está envuelto en papel con muchas flores dibujadas en él y nuevamente lo envía el señor entomólogo. Consigo trae una nota para los niños que dice la siguiente pregunta ¿Existirán tantas mariposas como colores en el mundo?

Juanita y la docente preguntarán esto a los niños con el fin de que expresen lo que saben respecto a las características de las mariposas, color, tamaño, lugar en que viven, etc.

En dicha nota también está la indicación de que deben desplazarse primero al aula de expresión corporal y luego al espacio de juegos para realizar dos actividades.

Al llegar al aula de expresión corporal se proyectará un vídeo que el amigo de Juanita, el señor entomólogo elaboró con otros niños para que los amigos de ella conocieran las mariposas y los tipos de mariposa que existen. BlurryMoon STUDIO (2017). Mundo de mariposas (HD) (Proyecto de Ciencias para Infantil). https://www.youtube.com/watch?v=j_iFUY6BdUk

Luego de verlo se hará una retroalimentación y se mostrará por medio de imágenes las mariposas diurnas, nocturnas y de montaña sus características y los nombres de las más conocidas.

Mariposas diurnas: Son las más coloridas, son de diferentes tamaños, son mucho más visibles en el día y

su estructura corporal es más delicada y su alas más largas y frágiles.

Algunas mariposas diurnas son:

MARIPOSA MONARCA



<https://bit.ly/2Kl0Bti>

MARIPOSA TIGRE



<https://bit.ly/337IXln>

MARIPOSA MORPHO AZUL



<https://bit.ly/337IXln>

MARIPOSA BÚHO



<https://bit.ly/2YIAzcG>

MARIPOSA MACAÓN



<https://bit.ly/2YIAzcG>

Mariposas nocturnas: A diferencia de las mariposas diurnas estas prefieren volar en la oscuridad de la noche, no son coloridas por el contrario sus colores son oscuros y sus manchas en forma de tribales. Son de diferentes tamaños y su estructura corporal fuerte y robusta y su alas más compactas y resistentes.

Algunas mariposas nocturnas o polillas son:

GUSANO DE SEDA



POLILLA BRUJA BLANCA



<https://bit.ly/2KcVFb9>

<https://bit.ly/2OCtalc>

POLILLA GRAN PAVÓN NOCTURNO



<https://bit.ly/2MCPSgy>

POLILLA EMPERADOR



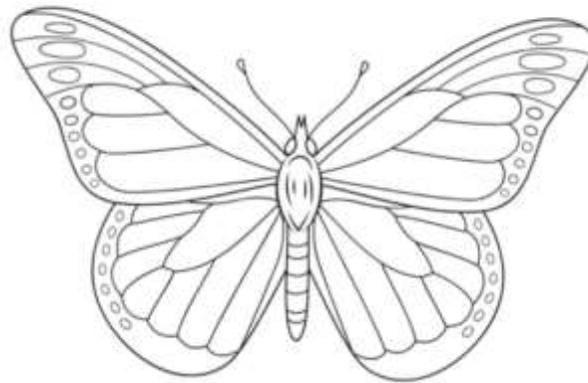
<https://bit.ly/337IXln>

Vamos a crear

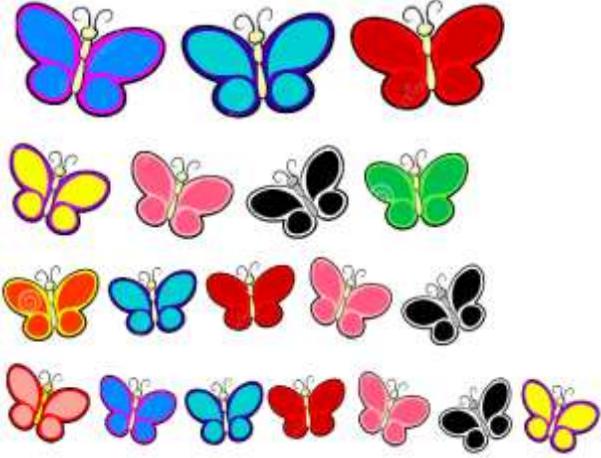
Después de conocer las características principales de la mariposas diurnas y nocturnas sin haber mostrado anteriormente las imágenes de cada mariposa, es la oportunidad de mostrar la imagen de cada una de ellas para que los niños digan cuál de ellas es diurna y cuál nocturna teniendo en cuenta lo aprendido y se dirán los nombres de cada una para que ellos las conozcan.

Seguido a esto, se dará a cada niño una plantilla con la imagen de la silueta de la mariposa para que cada uno la colorea de la forma que quiera y luego explique cual mariposa hizo, si es diurna o nocturna, por qué quiso hacer esa, que nombre le pondrá, etc.

ESTA ES LA MARIPOSA DE _____



[monarch-butterfly-coloring-page.png](#)

<p>Vamos a jugar</p>	<p>VAMOS A JUGAR: Una vez expuestas todas las mariposas hechas por los niños, se dirigirán al espacio de juegos y allí se realizará la actividad “mariposas en su lugar”.</p> <p>Se conformarán dos grupos de 7 integrantes cada uno. En cada turno participará un representante de cada grupo quien debe ver la carta misteriosa que está en el sobre cuando la docente lo indique, observará detenidamente la serie de mariposas de las imágenes, luego correrá atravesando la pista de obstáculos hasta llegar al otro extremo donde estarán las imágenes de las mariposas desordenadas con el fin de que ellos armen la serie que observaron en un principio. El primer representante que arme la serie correctamente obtendrá un punto para su grupo. El grupo que más puntos obtenga, será el ganador.</p>  <p>mariposas-del-color-13008095.jpg</p> <p>Para concluir se realizará trabajo de respiración y estiramiento, se preguntará a los niños cómo les pareció la actividad y se felicitará por el buen trabajo realizado.</p>
<p>Recursos didácticos y materiales</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tarjetas de imágenes tipos de mariposas - Plantilla silueta de la mariposa - Dado - Juego de imágenes mariposas de colores - Conos, aros, obstaculos de salto.
<p>Referencias</p>	<p>BlurryMoon STUDIO (2017). Mundo de mariposas (HD) (Proyecto de Ciencias para Infantil). https://www.youtube.com/watch?v=j_iFUY6BdUk</p> <p>Especiesde.com (2019). Especies o tipos de mariposas. https://www.especiesde.com/mariposas/</p>

	<p>Martínez C, G. (2012). El juego y el desarrollo infantil. Ediciones Octaedro. Barcelona, España https://public-digitaliapublishing-com.aure.unab.edu.co/visor/19188</p> <p>Ministerio de Educación Nacional (2010). Elementos conceptuales Aprender y Jugar, Instrumento Diagnóstico de Competencias Básicas en Transición. Bogotá. Colombia http://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/archivos/Referentes_Calidad/Modelos_Flexibles/Nivelemos/Elementos_conceptuales.pdf</p> <p>Slobodan Mračina (s.f). Mariposas de color. https://es.dreamstime.com/foto-de-archivo-libre-de-regal%C3%ADas-mariposas-del-color-image13008095</p>
Anexos	

EVALUACIÓN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA: LA VIDA DE LAS MARIPOSAS

<p>Competencia científica:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Formula <u>hipótesis</u> empleando la información que posee acerca de un objeto de conocimiento con el fin de solucionar distintas problemáticas y/o situaciones. ● Realiza <u>inferencias</u> empleando la información que posee para dar solución a una situación problema presentada. ● <u>Clasifica</u> la información que posee estableciendo criterios y categorías para poder hacerlo. 	<p>Características de la atención:</p> <p>1- Constancia: Focaliza su atención por lapsos de tiempo prolongados en diferentes objetos de conocimiento.</p> <p>2- Intensidad: Orienta su atención sobre los objetos de conocimiento, demostrando el interés por cada uno de ellos.</p> <p>3- Volumen: Focaliza su atención en diferentes objetos de conocimiento de forma simultánea.</p>	<p>Características de la memoria:</p> <p>4- Retención: Obtiene información acerca de los objetos de conocimiento por un tiempo prolongado.</p> <p>5- Recuerdo: Evoca y emplea la información que posee de cada objeto de conocimiento para dar solución a una problemática o situación.</p> <p>6- Seguimiento de instrucciones (S.I): Sigue instrucciones sencillas y complejas, haciendo uso de sus saberes previos.</p>
---	---	---

PREGUNTA GENERADORA:

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA:	FECHA:
----------------------------------	---------------

<p>GRADO: _____</p> <p>Criterios de evaluación:</p> <p> (Lo logra)  (En el proceso)</p> <p> (Lo puede lograr)</p>	INDICADORES DE LOGRO											
	Identifica los tipos de mariposas teniendo en cuenta las características.	Emplea la información que posee para manifestar sus gustos e intereses por medio de un dibujo.	Describe espontáneamente los elementos de una colección, señala características particulares y establece diferencias y semejanzas entre ellos.	Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.								
	Clasificación			Inferencia y clasificación			Hipótesis, inferencia y clasificación.			Inferencia y clasificación		
NOMBRE DEL ESTUDIANTE	Constancia	Volumen	Recuerdo	Constancia	Intensidad	Retención	Constancia	Volumen	Retención	Constancia	Retención	S.I.

Observaciones

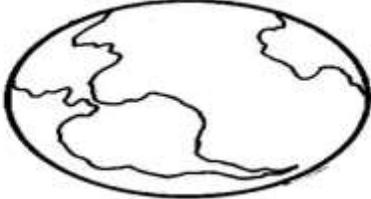
Estrategia pedagógica Jugando aprendo del mundo que me rodea	
Escenario Educativo	Gimnasio Campestre San Pablo
Nombre del Estudiante	Juliana Vásquez García
Nivel/Grado	Jardín B
Estrategia pedagógica/ didáctica	Proyecto de aula: La vida de las mariposas
Nombre de la experiencia de Aprendizaje # 3	Mariposas que cuidan nuestro planeta
Pregunta generadora	¿Cuál podría ser la labor de las mariposas para contribuir al cuidado del medio ambiente?
Objetivos General y específicos	Evaluación Criterios y niveles de desempeño enfocados hacia el aprendizaje de los niños
<p>Objetivo general: Promover cada una de las actividades que se pueden realizar para contribuir al cuidado del medio ambiente.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>1- Comprender cada una de las acciones que se pueden realizar para cuidar el medio ambiente tales como, reciclar, no botar basuras y clasificarlas, cuidar el agua y plantar árboles.</p> <p>2- Hacer uso de la información obtenida a través de la experiencia de aprendizaje con el fin de participar en espacios de juego y consolidar dicha información.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Emplea sus saberes previos con el fin atribuir a estos nuevas características. - Crea situaciones y propone alternativas de solución a problemas cotidianos a partir de sus conocimientos e imaginación. - Emplea su capacidad de retención y recuerdo para llevar a cabo actividades de asociación de imágenes. - Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje
Justificación	
<p>Se realiza esta experiencia de aprendizaje con el fin de fortalecer y crear conocimientos abordando como tema principal para su trabajo el cuidado del medio ambiente articulando posibles actividades para ello, además se quiere generar espacios de juego en los cuales sea necesario el uso de la información que poseen para producir aprendizajes significativos en cada uno de ellos. Martínez (2012) afirma que el juego implica desarrollar conocimientos y habilidades, además de encontrar los momentos adecuados para ejecutar ciertas acciones y estas se dan inicialmente en un ambiente social, como lo es la escuela en éste caso. Por otra parte, el juego es una actividad que instruye y educa, también se define como una herramienta por medio de la cual se puede evaluar el grado de entendimiento de un niño frente a alguna situación e incluso su grado de madurez tanto conductual como cognitiva haciendo referencia a sus capacidades motrices, la inteligencia y la socialización.</p>	

Así mismo con esta experiencia de aprendizaje, se pretende promover el desarrollo de las competencias científicas haciendo referencia a las capacidades de formulación de hipótesis, inferencia y clasificación que contribuyen a la construcción del pensamiento de los niños.

El pensamiento de los niños y la posibilidad de adquisición de un conocimiento en relación con el mundo de los objetos, fenómenos y sucesos se basa en el funcionamiento de un conjunto de destrezas cognitivas, que ellos usan como si fueran “herramientas” mentales cuando se enfrentan a los problemas que plantea su entorno, y cuando tienen un interés genuino por comprender los fenómenos particulares de su mundo cotidiano. Con estas capacidades los niños logran solucionar problemas, sacar conclusiones, dar explicaciones, argumentar, hacer predicciones, anticipar eventos, probar sus intuiciones y crear conceptos o categorías de análisis. Es decir, pensar científicamente para comprender los fenómenos a su alrededor. (Ministerio de educación nacional, 2010)

Secuencia Pedagógica y Didáctica

Vamos a conocer	<p>Inicialmente se presenta “Juanita la mariposa” ante los niños con un nuevo paquete que debe abrir con ellos. En esta ocasión el paquete está envuelto en hojas de revistas. La docente y Juanita preguntarán a los niños que creen que habrá en la caja y qué creen que harán, con el fin de generar expectativa y motivación por la actividad.</p> <p>Lo primero que saca la docente junto a Juanita es un cuento corto llamado “Cuidando nuestro planeta” para que sea leído por medio de pictogramas. Este cuento narra la historia de 5 mariposas que se preocupan por el medio ambiente así que para cuidarlo y preservarlo hacen ciertas cosas como clasificar residuos, reutilizar, cuidar el agua, cuidar las plantas y enseñar a los demás insectos del gran jardín a hacer lo mismo que ellas.</p>
Vamos a jugar	<p>Al terminar de charlar con los niños se sacará del paquete un juego de lotería acerca del cuento, se repartirá un cartón de lotería a cada niño y se dará inicio al juego, Juanita y la docente serán quienes saquen las fichas de cada una de las imágenes de las mariposas que los niños deben tapar para terminar lo más rápido posible de completar su lotería.</p>

	 <p>https://es.123rf.com/photo_61384297_para-imprimir-juego-de-bingo-educativo-para-niños-en-edad-preescolar-con-diferentes-insectos-cartones-d.html</p>
<p>Vamos a crear</p>	<p>Una vez termina el juego, cada niño pasará al frente y dirá su compromiso con el medio ambiente desde este día y se pintará la mano de color verde y la pondrá en el mapa de compromisos con nuestro planeta.</p> <p style="text-align: center;">COMPROMISOS CON</p>  <p style="text-align: center;">NUESTRO PLANETA</p> <p>https://pintardibujo.com/pintar-globos-terraqueos?cn-reloaded=1</p>
<p>Recursos didácticos y materiales</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Imágenes de apoyo para el cuento corto “Cuidando nuestro planeta”. - Juego de lotería sobre el cuento corto “cuidando nuestro planeta” - Mural en papel craft de compromisos con nuestro planeta. - Pintura.
<p>Referencias</p>	<p>Manualidades de Lina (2016). Manualidades: MARIPOSAS DE PAPEL (fácil y rápido) - Manualidades de Lina.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?time_continue=218&v=UDzK6dztWbw</p>

	<p>Martínez C, G. (2012). El juego y el desarrollo infantil. Ediciones Octaedro. Barcelona, España https://public-digitaliapublishing-com.aure.unab.edu.co/visor/19188</p> <p>Ministerio de Educación Nacional (2010). Elementos conceptuales Aprender y Jugar, Instrumento Diagnóstico de Competencias Básicas en Transición. Bogotá. Colombia http://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/archivos/Referentes_Calidad/Modelos_Flexibles/Nivelemos/Elementos_conceptuales.pdf</p> <p>Pintar dibujos (2017). Pintar globos terraqueos. Pintardibujos.com. https://pintardibujo.com/pintar-globos-terraqueos?cn-reloaded=1</p> <p>Siedykh, Olena. (s.f). Insect bingo. https://es.123rf.com/photo_61384297_para-imprimir-juego-de-bingo-educativo-para-niños-en-edad-preescolar-con-diferentes-insectos-cartones-d.html</p>
<p>Anexos</p>	<p>Rejilla de evaluación para cada experiencia. Imágenes cuento corto “Cuidando nuestro planeta”</p> 

EVALUACIÓN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA: LA VIDA DE LAS MARIPOSAS

<p>Competencia científica:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Formula <u>hipótesis</u> empleando la información que posee acerca de un objeto de conocimiento con el fin de solucionar distintas problemáticas y/o situaciones. ● Realiza <u>inferencias</u> empleando la información que posee para dar solución a una situación problema presentada. ● <u>Clasifica</u> la información que posee estableciendo criterios y categorías para poder hacerlo. 	<p>Características de la atención:</p> <p>1- Constancia: Focaliza su atención por lapsos de tiempo prolongados en diferentes objetos de conocimiento.</p> <p>2- Intensidad: Orienta su atención sobre los objetos de conocimiento, demostrando el interés por cada uno de ellos.</p> <p>3- Volumen: Focaliza su atención en diferentes objetos de conocimiento de forma simultánea.</p>	<p>Características de la memoria:</p> <p>4- Retención: Obtiene información acerca de los objetos de conocimiento por un tiempo prolongado.</p> <p>5- Recuerdo: Evoca y emplea la información que posee de cada objeto de conocimiento para dar solución a una problemática o situación.</p> <p>6- Seguimiento de instrucciones (S.I): Sigue instrucciones sencillas y complejas, haciendo uso de sus saberes previos.</p>
---	---	---

PREGUNTA GENERADORA:	
NOMBRE DE LA EXPERIENCIA:	FECHA:

<p>GRADO: _____</p> <p>Criterios de evaluación:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  (Lo logra) </div> <div style="text-align: center;">  (En el proceso) </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  (Lo puede lograr) </div>	INDICADORES DE LOGRO											
	Emplea sus saberes previos con el fin atribuir a estos nuevas características.			Crea situaciones y propone alternativas de solución a problemas cotidianos a partir de sus conocimientos e imaginación.			Emplea su capacidad de retención y recuerdo para llevar a cabo actividades de asociación de imágenes.			Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.		
	Clasificación			Hipótesis e inferencia			Inferencia y clasificación			Inferencia y clasificación		
NOMBRE DEL ESTUDIANTE	Constancia	Volumen	Retención	Constancia	Volumen	Recuerdo	Constancia	intensidad	Retención	Constancia	Retención	S.I.

Observaciones

Estrategia pedagógica Jugando aprendo del mundo que me rodea	
Escenario Educativo	Gimnasio Campestre San Pablo
Nombre del Estudiante	Juliana Vásquez García
Nivel/Grado	Jardín B
Estrategia pedagógica/ didáctica	Proyecto de aula: La vida de las mariposas
Nombre de la experiencia de Aprendizaje # 4	Las flores, amigas de las mariposas.
Pregunta generadora	¿Por qué las mariposas se encuentran siempre cerca de las flores?
Objetivos General y específicos	Evaluación Criterios y niveles de desempeño enfocados hacia el aprendizaje de los niños
<p>Objetivo general: Comprender la relación que existe entre las mariposas y las flores teniendo en cuenta las características de cada una de ellas.</p> <p>Objetivos específicos: 1-Establecer relaciones e interpretar imágenes, letras, objetos, personajes que se pueden encontrar en distintos tipos de textos.</p> <p>2- Hacer uso de la información obtenida a través de la experiencia de aprendizaje con el fin de participar en espacios de juego y consolidar dicha información.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica las posibles relaciones entre los personajes de un cuento teniendo en cuenta la información que posee de cada uno de ellos. - Disfruta de narraciones por medio de pictogramas y la organiza teniendo en cuenta su orden cronológico - Emplea su capacidad de retención y recuerdo para llevar a cabo actividades de asociación de imágenes. - Juega con sus compañeros compartieron respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje
Justificación	
<p>Se realiza esta experiencia de aprendizaje con fortalecer y crear conocimientos abordando como tema principal “la amistad de las flores y la mariposa” y partiendo de esto generar espacios de juego en los cuales sea necesario el uso de la información que poseen para producir aprendizajes significativos en cada uno de ellos. Martínez (2012) afirma que el juego implica desarrollar conocimientos y habilidades, además de encontrar los momentos adecuados para ejecutar ciertas acciones y estas se dan inicialmente en un ambiente social, como lo es la escuela en éste caso. Por otra parte, el juego es una actividad que instruye y educa, también se define como una herramienta por medio de la cual se puede evaluar el grado de entendimiento de un niño frente a alguna situación e incluso su grado de madurez tanto conductual como cognitiva haciendo referencia a sus capacidades motrices, la inteligencia y la socialización.</p> <p>Así mismo con esta experiencia de aprendizaje, se pretende promover el desarrollo de las competencias científicas haciendo referencia a las capacidades de formulación de</p>	

hipótesis, inferencia y clasificación que contribuyen a la construcción del pensamiento de los niños.

Formular una hipótesis es el acto generativo por excelencia, y tiene una estrecha relación con la imaginación, pues las hipótesis son conjeturas o relaciones imaginadas “en borrador” acerca de cómo puede ser el mundo o una parte interesante de él... La importancia de la *inferencia* es tal que debemos considerarla esencial en la solución de múltiples tipos de problemas y que no se pueda concebir un proceso de razonamiento científico sin ella... La *clasificación* es responsable de la elaboración de criterios conceptuales para organizar el conocimiento y la información que se tiene del mundo... Es gracias a la *clasificación* que una persona puede llegar a conformar un sistema coherente para establecer diferenciaciones y semejanzas entre los objetos o entre los fenómenos.” Ministerio de Educación Nacional (2010)

Secuencia Pedagógica y Didáctica

Vamos a conocer

Inicialmente se presenta “Juanita la mariposa” con un nuevo paquete que debe abrir con ellos. Este paquete contiene indicaciones, materiales y sorpresas para llevar a cabo la actividad del día, relacionada con la temática en curso y lo envía una persona en especial.

En esta ocasión el paquete es verde y tiene hojas de árbol pegadas en sus costados, también fue enviado por su amigo entomólogo, y trae un adivinanza en él que dice:

“Nuestro centro es suavecito
que de polen está lleno
de muchos colores podemos ser
y en el jardín nuestro pétalos puedes ver”

Una vez los niños adivinan sobre qué temática es el contenido de dicho paquete, Benito lo abre junto con ellos y este contiene una carta con las indicaciones, unas flores blancas, una mariposa, un arcoíris, pictogramas de la historia y las fichas de juego.

El entomólogo en la carta, envía una historia y sus respectivos pictogramas sobre cómo las flores y las mariposas se hicieron amigas, y es necesario que Juanita junto a los niños construyan dicha historia a partir de las imágenes.

Pictograma 1: Jardín de flores de muchos colores
Pictograma 2: una fuerte lluvia lava el jardín
Pictograma 3: Sale el sol y las flores pierden sus colores por la lluvia
Pictograma 4: La mariposa habla con las flores, quienes le cuentan esta tragedia
Pictograma 5: La mariposa vuela, vuela y vuela para conseguir ayuda
Pictograma 6: La mariposa se encuentra con el señor Búho
Pictograma 7: La mariposa busca al arco iris
Pictograma 8: El arcoíris da sus colores a las flores
Pictograma 9: La mariposa visita los jardines como le prometió al arcoíris llevando polen

“Hace muchos pero muchos años había un hermoso jardín lleno de flores de muchos colores, que disfrutaban del sol, de la brisa y de los pajaritos que cantaban sobre las ramas de los árboles. Un día, sin aviso alguno vino una gran lluvia sobre este lindo jardín, pero fue tan pero tan fuerte que lavó todos los colores de las flores dejándolas muy blancas como si fueran copos de nieve.

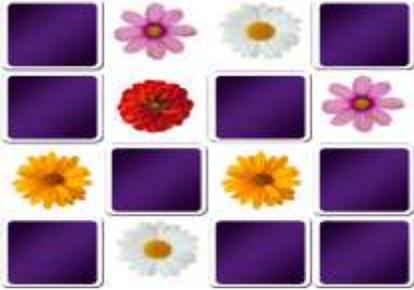
Al pasar la lluvia las flores estaban muy tristes por la pérdida de sus colores y pedían ayuda mientras lloraban desconsoladamente. Cerca al jardín volaba una pequeña mariposa que escuchó los gritos de ayuda de las flores y se dirigió rápidamente hacia ellas.

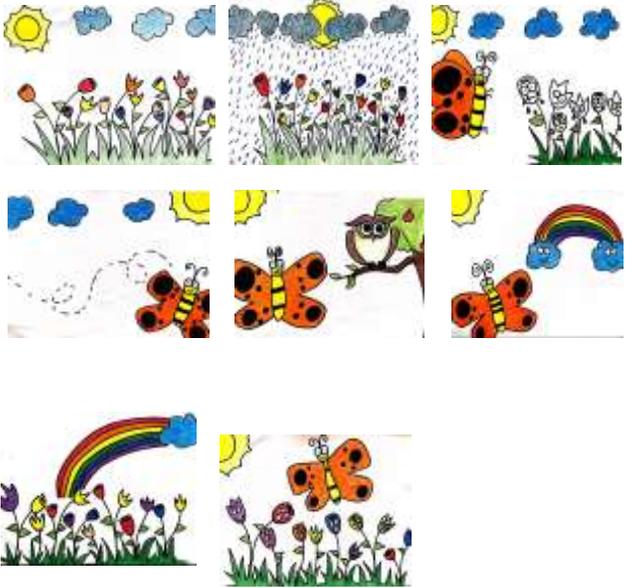
- ¿qué ocurre aquí?, ¿por qué lloran tanto estos lindos copos de nieve? Exclamó la mariposa
- + No somos copos de nieve, somos flores. Vino una fuerte lluvia y se llevó nuestros colores
- No lloren por eso, buscaré ayuda para que puedan recuperarlos- Dijo la mariposita
- + Muchas gracias! exclamaron las flores, llenas de felicidad por recuperar sus colores.

La mariposita marchó en busca de la ayuda necesaria para sus amigas flores y en medio del camino se encontró a un sabio Búho.

- ¿A dónde vuelas tan apresurada querida mariposita?- Preguntó el señor Búho

	<ul style="list-style-type: none"> + Busco ayuda para mis amigas las flores que han perdido su color, pero no sé quién pueda ayudarme- le cuenta la mariposa preocupada - Yo sé quién puede te puede ayudar, sólo debes pensar en quién tiene muchos colores y en el cielo después de la lluvia suele pasear. Ve con él, él te ayudará- Dijo el sabio Búho + ¡Claro!, como no lo pensé antes iré donde el arcoíris para que ayude a las flores. Gracias por su ayuda señor Búho- expresó la mariposa y marchó en búsqueda del arcoíris <p>Voló tan rápido como pudo, no quería que sus nuevas amigas estuvieran más tristes hasta que pudo encontrar al señor arcoíris. Habló con él para que regalara un poco de sus colores a las flores y él acepta siempre y cuando cada que vuelva a llover ella pase por cada jardín o llevando polen para que puedan nacer nuevas flores de muchos colores. Desde ese día las mariposas siempre visitan a las flores, son amigas y vivieron felices para siempre ”</p>
<p>Vamos a crear</p>	<p>Después de narrar el cuento se habla con los niños y la enseñanza que éste nos transmite. Luego se saca del paquete sorpresa papelitos de colores con los cuales los niños realizará siguiendo las instrucciones de la docente una flor de origami.</p>  <p>https://es.wikihow.com/hacer-una-flor-origami</p>
<p>Vamos a jugar</p>	<p>VAMOS A JUGAR: Luego de construir la historia de este cuento se pregunta a los niños sobre él y se brinda el espacio para que se reflexione sobre la actuación de la mariposa y la enseñanza del cuento.</p> <p>Seguido a esto, se pide a los niños que organicen dos grupos, el grupo rojo y el azul, cada grupo estará</p>

	<p>conformado por 7 personas y se jugará “”memoria que está en el sobre de las fichas del juego.</p> <p>El turno los dará el dado, que estará compuesto por tres caras de color rojo y tres de color azul. El participante lanzará el dado y solo podrá intentar buscar la pareja de fichas si cae el color correspondiente a su equipo. El grupo que encuentre más parejas de fichas será el ganador.</p>  <p>http://www.memo-juegos.com/juegos-de-memoria-online/personas-mayores/memory-de-flores</p> <p>Para finalizar se dará un premio a todos los niños por su participación y se realizará estiramiento y trabajo de respiración para dar fin a la actividad.</p>
<p>Recursos didácticos y materiales</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pictogramas cuento “los colores de las flores” - Papel de origami y colbón. - Dado - Juego de memoria sobre las flores.
<p>Referencias</p>	<p>Martínez C, G. (2012). El juego y el desarrollo infantil. Ediciones Octaedro. Barcelona, España https://public-digitaliapublishing-com.aure.unab.edu.co/visor/19188</p> <p>MemoJuegos (s.f). Juego de memoria sobre las flores. http://www.memo-juegos.com/juegos-de-memoria-online/personas-mayores/memory-de-flores</p> <p>Ministerio de Educación Nacional (2010). Elementos conceptuales Aprender y Jugar, Instrumento Diagnóstico de Competencias Básicas en Transición. Bogotá. Colombia http://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/archivos/Referentes_Calidad/Modelos_Flexibles/Nivelemos/Elementos_conceptuales.pdf</p>

	<p>WikiHow (s.f). Cómo hacer una flor de origami. https://es.wikihow.com/hacer-una-flor-origami</p>
<p>Anexos</p>	<p>Cuento en tira didáctica</p> 

Estrategia pedagógica Jugando aprendo del mundo que me rodea	
Escenario Educativo	Gimnasio Campestre San Pablo
Nombre del Estudiante	Juliana Vásquez García
Nivel/Grado	Jardín B
Estrategia pedagógica/ didáctica	Proyecto de aula: La vida de las mariposas
Nombre de la experiencia de Aprendizaje # 5	Néctar para las mariposas.
Pregunta generadora	¿Qué flor le gusta más a las mariposas? ¿Por qué?
Objetivos General y específicos	Indicadores de logro
<p>Objetivo general: Establecer mediante el juego las relaciones que existen entre las mariposas y las flores.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>1- Interpretar imágenes, letras, objetos y personajes que se pueden encontrar en distintos tipos de textos.</p> <p>2- Hacer uso de la información obtenida a través de la experiencia de aprendizaje con el fin de participar en diferentes espacios que permitan consolidar dicha información.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Disfruta de narraciones por medio de pictogramas y la organiza teniendo en cuenta su orden cronológico - Emplea su capacidad de retención y recuerdo para llevar a cabo actividades de asociación de imágenes. - Describe espontáneamente distintos elementos estableciendo relaciones, diferencias y semejanzas entre ellos. - Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.
Justificación	
<p>Se realiza esta experiencia de aprendizaje con fortalecer y crear conocimientos abordando la relación entre las flores y las mariposas y partiendo de esto generar espacios de juego en los cuales sea necesario el uso de la información que poseen para producir aprendizajes significativos en cada uno de ellos. Martínez (2012) afirma que el juego implica desarrollar conocimientos y habilidades, además de encontrar los momentos adecuados para ejecutar ciertas acciones y estas se dan inicialmente en un ambiente social, como lo es la escuela en éste caso. Por otra parte, el juego es una actividad que instruye y educa, también se define como una herramienta por medio de la cual se puede evaluar el grado de entendimiento de un niño frente a alguna situación e incluso su grado de madurez tanto conductual como cognitiva haciendo referencia a sus capacidades motrices, la inteligencia y la socialización.</p> <p>Así mismo con esta experiencia de aprendizaje, se pretende promover el desarrollo de las competencias científicas haciendo referencia a las capacidades de formulación de hipótesis, inferencia y clasificación que contribuyen a la construcción del pensamiento de los niños.</p>	

Formular una hipótesis es el acto generativo por excelencia, y tiene una estrecha relación con la imaginación, pues las hipótesis son conjeturas o relaciones imaginadas “en borrador” acerca de cómo puede ser el mundo o una parte interesante de él... La importancia de la *inferencia* es tal que debemos considerarla esencial en la solución de múltiples tipos de problemas y que no se pueda concebir un proceso de razonamiento científico sin ella... La *clasificación* es responsable de la elaboración de criterios conceptuales para organizar el conocimiento y la información que se tiene del mundo... Es gracias a la *clasificación* que una persona puede llegar a conformar un sistema coherente para establecer diferenciaciones y semejanzas entre los objetos o entre los fenómenos.” Ministerio de Educación Nacional (2010)

Secuencia Pedagógica y Didáctica

Vamos a conocer

Inicialmente se presenta “Juanita la mariposa” con un nuevo paquete que debe abrir con los niños. Este paquete contiene indicaciones, materiales y sorpresas para llevar a cabo la actividad del día, relacionada con la temática en curso y lo envía alguien en especial.

En este paquete lo envía una mariposa amiga de Juanita, Lolita, a la que le gusta mucho comer el néctar de las flores pero debía encontrar una flor ideal para poder hacerlo. Después de volar muchos días en busca de dicha flor, la encontró y quiere que los niños sepan cual flor es.

Así que la docente procede a contar la historia de Lolita y la búsqueda de su flor ideal usando los materiales que hay en la caja (imágenes de cada una de las flores con palos de pincho para sujetarlas o flores reales).

“Lolita era una mariposa grande y linda, que amaba comer el dulce néctar de las flores. Vivía en un jardín en el que había muy pocas flores y quiso volar hacia otros lugares para encontrar la flor de sus sueños y poder comer su néctar todos los días. Voló, voló y voló hasta que llegó a un gran jardín de flores rojas, hermosas y regordetas, con muchos pétalos. Era un jardín de rosas rojas. Se acercó a ellas y preguntó si podía comer de su néctar a lo que ellas respondieron muy amablemente que sí, pero, al intentar comer de ellas su gran cantidad de pétalos le impedían llegar a su néctar así que agradeció y partió en busca de otras flores.

Cerca de este jardín de rosas rojas había un jardín de lindas flores naranjas, eran caléndulas, pero estaban

	<p>cerradas, aún no era primavera así que no se había abierto lo suficiente. Lolita preguntó si podía comer de su polen a lo que ellas respondieron con todo el gusto que sí, pero sus pétalos cerrados se lo impidieron. Agradeció y se marchó.</p> <p>Voló unos cuantos metros y encontró un nuevo jardín con lindas flores blancas con centro amarillo, parecían tener mucho néctar y polen para regalar. Era un jardín de margaritas. Pero eran tan pequeñas que al volar sobre ellas alcanzó a volar algunos de sus pétalos así que cambió su idea de tomar su néctar.</p> <p>Más adelante encontró un pequeño jardín de flores azules, con pocos pétalos, eran alargadas, delgadas y muy estilizadas. Eran lirios azules. Se acercó a preguntar si podía comer de su néctar y ellas accedieron, pero al intentarlo, ellas eran tan frágiles que no soportaron su peso.</p> <p>Muy triste porque no había encontrado a su flor ideal se posó en la rama de un árbol a pensar qué hacer. Cerca de ella había un panal de abejas, así que una pequeña abejita se acercó a preguntarle que sucedía. Lolita le contó sobre su exhaustiva búsqueda y la abejita le dijo que conocía un jardín con flores que posiblemente podrían ser las que buscaban.</p> <p>La abejita y lolita fueron a hasta dicho jardín y ooh, sorpresa eran unas flores grandes, amarillas, con un centro café. Se veían muy fuertes” El cuento queda inconcluso y se pregunta a los niños ¿saben que flor será niños? vamos a descubrir esta gran flor por medio de un juego.</p>
<p>Vamos a crear jugando</p>	<p>Se invita a los niños a formar tres grupos para poder iniciar el juego. La finalidad del juego es que deben armar el rompecabezas pero solo tendrá la oportunidad de poner la ficha quien conteste correctamente las preguntas acerca del cuento, de las flores y las mariposas en general.</p> <p>Los niños deben estar en la línea de salida, la docente dirá la pregunta y ellos saldrán corriendo hasta las campanas, el primero que la toque, será quien conteste.</p>

	<p>El grupo que complete primero su rompecabezas será el ganador.</p>  <p>https://previews.123rf.com/images/gerisima/gerisima1511/gerisima151100128/47400137-girasol-y-rompecabezas-angronom%C3%ADa-y-concepci%C3%B3n-comercial.jpg</p> <p>Al finalizar el juego se felicitará a los niños se mostrará el girasol y se preguntará cómo les pareció la actividad</p>
<p>Recursos didácticos y materiales</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Flores (Margarita, rosa, caléndula, lirio azul, girasol) - Imágenes de los rompecabezas del girasol. - .
<p>Referencias</p>	<p>Martínez C, G. (2012). El juego y el desarrollo infantil. Ediciones Octaedro. Barcelona, España https://public-digitaliapublishing-com.aure.unab.edu.co/visor/19188</p> <p>Ministerio de Educación Nacional (2010). Elementos conceptuales Aprender y Jugar, Instrumento Diagnóstico de Competencias Básicas en Transición. Bogotá. Colombia http://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/archivos/Referentes_Calidad/Modelos_Flexibles/Nivelemos/Elementos_conceptuales.pdf</p>
<p>Anexos</p>	

EVALUACIÓN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA: LA VIDA DE LAS MARIPOSAS

<p>Competencia científica:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Formula <u>hipótesis</u> empleando la información que posee acerca de un objeto de conocimiento con el fin de solucionar distintas problemáticas y/o situaciones. ● Realiza <u>inferencias</u> empleando la información que posee para dar solución a una situación problema presentada. ● <u>Clasifica</u> la información que posee estableciendo criterios y categorías para poder hacerlo. 	<p>Características de la atención:</p> <p>1- Constancia: Focaliza su atención por lapsos de tiempo prolongados en diferentes objetos de conocimiento.</p> <p>2- Intensidad: Orienta su atención sobre los objetos de conocimiento, demostrando el interés por cada uno de ellos.</p> <p>3- Volumen: Focaliza su atención en diferentes objetos de conocimiento de forma simultánea.</p>	<p>Características de la memoria:</p> <p>4- Retención: Obtiene información acerca de los objetos de conocimiento por un tiempo prolongado.</p> <p>5- Recuerdo: Evoca y emplea la información que posee de cada objeto de conocimiento para dar solución a una problemática o situación.</p> <p>6- Seguimiento de instrucciones (S.I): Sigue instrucciones sencillas y complejas, haciendo uso de sus saberes previos.</p>
---	---	---

PREGUNTA GENERADORA:

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA: _____ **FECHA:** _____

<p>GRADO: _____</p> <p>Criterios de evaluación:</p> <p> (Lo logra)  (En el proceso)</p> <p> (Lo puede lograr)</p>	INDICADORES DE LOGRO											
	Disfruta de narraciones por medio de pictogramas y la organiza teniendo en cuenta su orden cronológico	Emplea su capacidad de retención y recuerdo para llevar a cabo actividades de asociación de imágenes.	Describe espontáneamente distintos elementos estableciendo relaciones, diferencias y semejanzas entre ellos.	Juega con sus compañeros compartieron respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.								
	Inferencia y clasificación	Inferencia y clasificación	Hipótesis, inferencia y clasificación	Inferencia y clasificación								
NOMBRE DEL ESTUDIANTE	Constancia	Volumen	Retención	Constancia	Intensidad	Retención	Constancia	Volumen	Retención	Constancia	Retención	S.I.

Observaciones

Estrategia pedagógica Jugando aprendo del mundo que me rodea	
Escenario Educativo	Gimnasio Campestre San Pablo
Nombre del Estudiante	Juliana Vásquez García
Nivel/Grado	Jardín B
Estrategia pedagógica/ didáctica	Proyecto de aula: La vida de las mariposas
Nombre de la experiencia de Aprendizaje # 6	Las mariposas del pintor
Pregunta generadora	¿Quién pudo haberse llevado las mariposas del pintor?
Objetivos General y específicos	
<p>Objetivo general: Identificar mediante el juego problemáticas teniendo en cuenta la situación presentada y propone acciones para la solución de la misma.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>1- Establecer las características que hacen parte de una problemática.</p> <p>2- Hacer uso de la información obtenida a través de la experiencia de aprendizaje con el fin de participar en distintos espacios para consolidar dicha información.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica las posibles relaciones entre los personajes de una situación teniendo en cuenta la información que posee de cada uno de ellos. - Identifica los tipos de mariposas teniendo en cuenta las características. - Crea situaciones y propone alternativas de solución a problemas cotidianos a partir de sus conocimientos e imaginación. - Juega con sus compañeros compartieron respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje
Justificación	
<p>Se realiza esta experiencia de aprendizaje con fortalecer y crear conocimientos abordando para ella el planteamiento de una problemática (la pérdida de las mariposas del pintor) en la cual los niños deben contribuir para dar solución a esta y a partir de ello generar espacios de juego en los cuales sea necesario el uso de la información que poseen para producir aprendizajes significativos en cada uno de ellos. Martínez (2012) afirma que el juego implica desarrollar conocimientos y habilidades, además de encontrar los momentos adecuados para ejecutar ciertas acciones y estas se dan inicialmente en un ambiente social, como lo es la escuela en éste caso. Por otra parte, el juego es una actividad que instruye y educa, también se define como una herramienta por medio de la cual se puede evaluar el grado de entendimiento de un niño frente a alguna situación e incluso su grado de madurez tanto conductual como cognitiva haciendo referencia a sus capacidades motrices, la inteligencia y la socialización.</p> <p>Así mismo con esta experiencia de aprendizaje, se pretende promover el desarrollo de las competencias científicas haciendo referencia a las capacidades de formulación de hipótesis y de inferencia específicamente ya que estas contribuyen a la construcción del pensamiento de los niños.</p>	

Formular una hipótesis es el acto generativo por excelencia, y tiene una estrecha relación con la imaginación, pues las hipótesis son conjeturas o relaciones imaginadas “en borrador” acerca de cómo puede ser el mundo o una parte interesante de él... La importancia de la *inferencia* es tal que debemos considerarla esencial en la solución de múltiples tipos de problemas y que no se pueda concebir un proceso de razonamiento científico sin ella. Ministerio de Educación Nacional (2010)

Por otra parte se busca enfocar la experiencia de aprendizaje en la realización y acercamiento a los diferentes lenguajes artísticos, como lo son los que hacen parte de las artes plásticas y visuales. En este caso se acercará a los niños a la pintura y una de sus técnicas de realización como lo es la acuarela, ya que estas expresiones del arte para llevar a cabo una experiencia más significativa, divertida y que a su vez el hecho de reconocer y compartir el trabajo del otro estimula además habilidades sociales y comunicativas en los niños.

Secuencia Pedagógica y Didáctica

Vamos a conocer

Inicialmente se presenta “Juanita la mariposa” ante los niños con un nuevo paquete que debe abrir con ellos. En esta ocasión el paquete está envuelto en papel de muchas mariposas y tiene una imagen de una red para atrapar mariposas. La docente y Juanita preguntarán a los niños que creen que habrá en la caja y que creen que harán, con el fin de generar expectativa y motivación por la actividad.

Luego de esto se abre la caja y en ella hay una carta en la que un amigo de Juanita que es pintor de mariposas cuenta a los niños que había hecho una gran obra de arte y en ella había pintado muchos tipos de mariposa pero de un momento a otro las mariposas empezaron a volar y a desaparecer de su pintura, que necesitaba de su ayuda para volver a recuperarlas y que volvieran a su pintura.

Entonces se muestra a los niños la imagen da pintura con los espacios vacíos de donde estaban las mariposas, las cuales ahora deben encontrar



[PaintingStudio El valle de las flores coloridas de bricolaje pintura al oleo por el kit del numero cuadro de la lona 16x20 pulgadas Enmarcado B013QA0L54.jpg](#)

Vamos a jugar

Conociendo el problema del pintor se invita a los niños a buscar dichas mariposas, las cuales están escondidas tanto en el salón de clase como en la ludoteca. A cada niño se entregará una red de mariposas y una lista con las mariposas que debe buscar y se dará el tiempo a partir de que suene el pito con la condición de que cuando este vuelva a sonar deben volver al salón con las mariposas de la lista que les correspondió. La lista contiene tipos de mariposas al azar con su respectivo nombre, las cuales los niños ya conocen.

MARIPOSA MONARCA



<https://bit.ly/337IXln>

MARIPOSA TIGRE



<https://bit.ly/2Kl0Bti>

MARIPOSA MORPHO AZUL



<https://bit.ly/337IXln>

MARIPOSA BÚHO



<https://bit.ly/2YIAzcG>

MARIPOSA MACAÓN



<https://bit.ly/2YIAzcG>

GUSANO DE SEDA



<https://bit.ly/2KcVFb9>

POLILLA BRUJA BLANCA



<https://bit.ly/2OCTaIc>

POLILLA GRAN PAVÓN NOCTURNO



<https://bit.ly/2MCPSgy>

POLILLA EMPERADOR



<https://bit.ly/337IXln>

En cada uno de los lugares donde están las mariposas hay una pista del personaje que se llevó las mariposas del pintor, así que los niños deben estar muy atentos en ellas para así descubrir quién es el culpable. El culpable es un mago.

Una vez encontradas todas las mariposas de cada niño, se devolverán al cuadro del pintor.

Vamos a crear

Cando la pintura vuelva a su normalidad se preguntará a los niños qué tanto les gusta pintar y si quieren crear una pintura similar a la del pintor. Luego de esto se cuenta a los niños que existen muchas técnicas de pintura, una de ellas son las acuarelas y que el pintor las envió como regalo para que ellos realicen su pintura.

Entonces se entrega a cada niño un dibujo en papel durex de un valle de flores con mariposas, acuarelas, agua, trapitos y diferentes pinceles para que pinten su obra.

[depositphotos_162657982-stock-illustration-childrens-coloring-cartoon-glade-with.jpg](https://depositphotos.com/162657982-stock-illustration-childrens-coloring-cartoon-glade-with.jpg)

	 <p>Para finalizar cada niño mostrará su obra de arte y le pondrá un título. Entre todos se creará un mural con todas las pinturas que se crearon y se dará por terminada la actividad.</p>
Recursos didácticos y materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Imagen cuadro del pintor. - Lista de 6 tipos de mariposas para cada niño. - Redes de caza - Pistas del culpable (sombrero, varita mágica, capa, una barba, una gafas) - Ficha ilustración paisaje con mariposas en papel acuarela. - Acuarelas, pinceles y trapos.
Referencias	<p>Especiesde.com (2019). Especies o tipos de mariposas. https://www.especiesde.com/mariposas/</p> <p>Martínez C, G. (2012). El juego y el desarrollo infantil. Ediciones Octaedro. Barcelona, España https://public-digitaliapublishing-com.aure.unab.edu.co/visor/19188</p> <p>Ministerio de Educación Nacional (2010). Elementos conceptuales Aprender y Jugar, Instrumento Diagnóstico de Competencias Básicas en Transición. Bogotá. Colombia http://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/archivos/Referentes_Calidad/Modelos_Flexibles/Nivelemos/Elementos_conceptuales.pdf</p>
Anexos	

Estrategia pedagógica Jugando aprendo del mundo que me rodea	
Escenario Educativo	Gimnasio Campestre San Pablo
Nombre del Estudiante	Juliana Vásquez García
Nivel/Grado	Jardín B
Estrategia pedagógica/ didáctica	Proyecto de aula: La vida de las mariposas
Nombre de la experiencia de Aprendizaje #7	El arte en las mariposas
Pregunta generadora	¿Se pueden pintar mariposas con agua?
Objetivos General y específicos	Indicadores de logro
<p>Objetivo general: Establecer mediante el juego y las expresiones gráficas del arte características de las mariposas.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>1- Identificar las características principales de cada una de las mariposas presentadas por medio de diferentes piezas artísticas.</p> <p>2- Hacer uso de la información obtenida a través de la experiencia de aprendizaje con el fin de participar en diferentes espacios que permitan consolidar dicha información.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica y menciona características principales de las mariposas y sus respectivos nombres. • Identifica las principales técnicas de pintura teniendo en cuenta los sus características y los materiales que se emplean en ellas. • Realiza expresiones artísticas teniendo en cuenta las técnicas del arte que conoce. • Juega con sus compañeros compartieron respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje
Justificación	
<p>Se realiza esta experiencia de aprendizaje con el fin de generar un acercamiento de los niños con las artes y partiendo de ellas fortalecer procesos de creatividad, atención y memorias. En este caso, las artes y el reconocimiento de los diferentes lenguajes artísticos, como lo son los que hacen parte de artes plásticas y visuales, en esta ocasión la pintura enseñando a los niños acerca del manejo de acuarelas y de otros materiales como lo son el óleo, los acrílicos y la tinta china se pueda llevar a cabo una experiencia más significativa, divertida y que a su vez el hecho de reconocer y compartir el trabajo del otro estimula en los niños habilidades sociales y comunicativas.</p> <p>También se pretende generar espacios de juego en los cuales sea necesario el uso de la información que poseen para producir aprendizajes significativos en cada uno de ellos. Según Meneses y Monge (2001) Froebel dice que él fue uno de los primeros educadores en hacer especial énfasis en la importancia que tiene el juego, juguetes y la lúdica en general para aprender el significado de la familia en las relaciones humanas.</p> <p>Para él la educación empieza desde la niñez, lo que esto conlleva a que el juego sea muy importante puesto a que gracias a ello el niño es capaz de adentrarse en el mundo de la cultura, de la sociedad, la creatividad y las relaciones con los demás, por lo que la educación en la etapa de infantil debe darse en</p>	



Mariposa en tinta china:

[1456 × 1600](#)



Mariposa en acrílico:

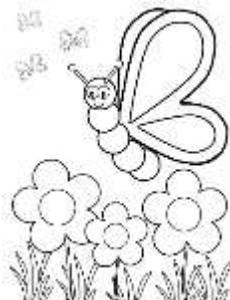


Vamos a crear

Luego de conocer las diferentes obras de este pintor, él envió algunos lienzos para que los niños los pinten empleando una de sus herramientas favoritas para pintar “el agua”. Seguido a eso se les enseñarán las acuarelas y se explicará a los niños que para pintar con acuarelas es indispensable usar agua y como se pinta con ellas.

Mariposa para pintar con acuarelas:

[850 × 1100](#)



Vamos a Jugar	<p>Para finalizar se dejarán secar los lienzos de cada niño y se jugará con la escalera de las mariposas. En este juego se conformarán dos grupos y se lanzará el dado de colores, cada color indicará a dónde debe moverse la ficha del equipo que lanzó el dado y el participante debe lanzar un ficha del color que le correspondió.</p> <p>Color rojo: preguntas sobre mariposas, Color amarillo: Preguntas sobre Arte Color azul: Penitencia Color verde: Situaciones Color naranja: Adivinanzas Color Morado: Bonus</p>  <p>Juego “La esclarera de las mariposas” adaptado de: 1285 × 1300</p>
Recursos didácticos y materiales	<ul style="list-style-type: none">• Cuadros pinturas de mariposas• Lienzo mariposas de acuarela• Acuarelas• Juego “La escalera de las mariposas”
Referencias	<p>Meneses, M y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. Universidad de Costa Rica. San Pedro. Costa Rica. https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf</p>
Anexos	

EVALUACIÓN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA: LA VIDA DE LAS MARIPOSAS

<p>Competencia científica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formula <u>hipótesis</u> empleando la información que posee acerca de un objeto de conocimiento con el fin de solucionar distintas problemáticas y/o situaciones. • Realiza <u>inferencias</u> empleando la información que posee para dar solución a una situación problema presentada. • <u>Clasifica</u> la información que posee estableciendo criterios y categorías para poder hacerlo. 	<p>Características de la atención:</p> <p>1- Constancia: Focaliza su atención por lapsos de tiempo prolongados en diferentes objetos de conocimiento.</p> <p>2- Intensidad: Orienta su atención sobre los objetos de conocimiento, demostrando el interés por cada uno de ellos.</p> <p>3- Volumen: Focaliza su atención en diferentes objetos de conocimiento de forma simultánea.</p>	<p>Características de la memoria:</p> <p>4- Retención: Obtiene información acerca de los objetos de conocimiento por un tiempo prolongado.</p> <p>5- Recuerdo: Evoca y emplea la información que posee de cada objeto de conocimiento para dar solución a una problemática o situación.</p> <p>6- Seguimiento de instrucciones (S.I): Sigue instrucciones sencillas y complejas, haciendo uso de sus saberes previos.</p>
<p>PREGUNTA GENERADORA:</p>		
<p>NOMBRE DE LA EXPERIENCIA:</p>		<p>FECHA:</p>

<p>GRADO: _____</p>	<p>INDICADORES DE LOGRO</p>			
<p>Criterios de evaluación:</p> <p> (Lo logra)  (En el proceso)</p> <p> (Lo puede lograr)</p>	<p>Identifica y menciona características principales de las mariposas y sus respectivos nombres.</p>	<p>Identifica las principales técnicas de pintura teniendo en cuenta los sus características y los materiales que se emplean en ellas</p>	<p>Realiza expresiones artísticas teniendo en cuenta las técnicas del arte que conoce.</p>	<p>Juega con sus compañeros compartieron respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.</p>
<p>Observaciones</p>				

Estrategia pedagógica Jugando aprendo del mundo que me rodea	
Escenario Educativo	Gimnasio Campestre San Pablo
Nombre del Estudiante	Juliana Vásquez García
Nivel/Grado	Jardín B
Estrategia pedagógica/ didáctica	Proyecto de aula: La vida de las mariposas
Nombre de la experiencia de Aprendizaje # 8	La mariposa submarina
Pregunta generadora	¿Existirán mariposas en el mar?
Objetivos General y específicos	
<p>Objetivo general: Aprender acerca de las mariposas marinas teniendo en cuenta sus características y su forma de vida.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>1- Comprender las características principales de una mariposa cuando se presentan de una forma diferente a la convencional.</p> <p>2- Hacer uso de la información obtenida a través de la experiencia de aprendizaje con el fin de participar en espacios de juego y consolidar dicha información.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica las características principales entre animales acuáticos y terrestres. - Describe espontáneamente objetos señalando sus características particulares y establece diferencias y semejanzas entre ellos. - Disfruta cuentos que se presentan en formato diferente y los narra con sus propias palabras teniendo en cuenta el orden de la historia. - Juega con sus compañeros compartieron respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.
Justificación	
<p>Se realiza esta experiencia de aprendizaje con fortalecer y crear conocimientos acerca de la mariposa marina y partiendo de esto generar espacios de juego en los cuales sea necesario el uso de la información que poseen para producir aprendizajes significativos en cada uno de ellos. Martínez (2012) afirma que el juego implica desarrollar conocimientos y habilidades, además de encontrar los momentos adecuados para ejecutar ciertas acciones y estas se dan inicialmente en un ambiente social, como lo es la escuela en éste caso. Por otra parte, el juego es una actividad que instruye y educa, también se define como una herramienta por medio de la cual se puede evaluar el grado de entendimiento de un niño frente a alguna situación e incluso su grado de madurez tanto conductual como cognitiva haciendo referencia a sus capacidades motrices, la inteligencia y la socialización.</p>	

Así mismo con esta experiencia de aprendizaje, se pretende promover el desarrollo de las competencias científicas haciendo referencia a las capacidades de formulación de hipótesis, inferencia y clasificación que contribuyen a la construcción del pensamiento de los niños.

Formular una hipótesis es el acto generativo por excelencia, y tiene una estrecha relación con la imaginación, pues las hipótesis son conjeturas o relaciones imaginadas “en borrador” acerca de cómo puede ser el mundo o una parte interesante de él... La importancia de la *inferencia* es tal que debemos considerarla esencial en la solución de múltiples tipos de problemas y que no se pueda concebir un proceso de razonamiento científico sin ella... La *clasificación* es responsable de la elaboración de criterios conceptuales para organizar el conocimiento y la información que se tiene del mundo... Es gracias a la *clasificación* que una persona puede llegar a conformar un sistema coherente para establecer diferenciaciones y semejanzas entre los objetos o entre los fenómenos.” Ministerio de Educación Nacional (2010)

Secuencia Pedagógica y Didáctica

Vamos a conocer

Inicialmente se presenta “Juanita la mariposa” con un nuevo paquete que debe abrir con ellos. Este paquete contiene indicaciones, materiales y sorpresas para llevar a cabo la actividad del día, relacionada con la temática en curso.

En esta ocasión el paquete es azul y tiene aspecto como del fondo del mar y trae la pregunta ¿habrán mariposas en el fondo de mar? a lo que los niños darán su respuesta.

Después de esto se abre el paquete y se cuenta a los niños que quien lo envió fue un biólogo marino y les quiere mostrar la mariposa de mar.

Se cuenta a los niños que el biólogo hizo una investigación para descubrir esta mariposa que vive bajo el agua y se muestra el video de la mariposa de mar.

	 <p>https://bit.ly/2z1EByl https://www.youtube.com/watch?v=2UZENCJBAGs</p> <p>Seguido a esto se muestra la imagen de la mariposa de mar y la mariposa terrestre para que los niños establezcan junto a juanita y la docente sus diferencias y similitudes.</p> <p>MARIPOSA MORPHO AZUL</p>  <p>https://bit.ly/337IXln</p>
<p>Vamos a jugar</p>	<p>Después de conocer la mariposa marina, su hábitat y sus similitudes y diferencias con la mariposa terrestre. se invita a los niños a jugar “MAR, TIERRA Y AIRE”. El juego consiste en que los niños van a formarse haciendo una fila sobre la línea que está marcada en el suelo, esta línea será la tierra, el lado derecho será el aire y el lado izquierdo el mar. Los niños deben estar atentos a la indicación que dará la docente y dar un salto hacia el lado que corresponda. Primero se hará de forma sencilla diciendo, mariposas al aire(dan un salto a la derecha) y para añadir un grado de complejidad, se puede dar la instrucción teniendo en cuenta el hábitat de los animales, por ejemplo se dice “tiburones” y los niños deben saltar al lado del mar, “águilas” y deben saltar al lado del aire, y así sucesivamente.</p>

	 <p style="text-align: center;">Aire Tierra Mar https://bit.ly/2KNH9Wl</p>
<p>Vamos a crear</p>	<p>Al terminar el juego volverán a cada uno de sus puesto pues se sacará del paquete la última sorpresa, es un paquete con muchas conchas de mar que envió el biólogo para que los niños con ayuda de la docente y Juanita crearán su propia mariposa de mar.</p>  <p>https://co.pinterest.com/pin/372813675393336321/?autologin=true</p> <p>Después de realizada la mariposa, se meterá cada una en un recipiente de plástico para que los niños puedan llevarla a casa y se dará por terminada la actividad.</p>
<p>Recursos didácticos y materiales</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Imágen mariposa de mar - Imágen mariposa morpho azul - Video mariposa de mar - Conchitas, limpia pipas. - Pinturas, pinceles y pegante.
<p>Referencias</p>	<p>Martínez C, G. (2012). El juego y el desarrollo infantil. Ediciones Octaedro. Barcelona, España https://public-digitaliapublishing-com.aure.unab.edu.co/visor/19188</p>

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL

Acreditación de Alta Calidad – Resolución 10721, mayo 25 de 2017

	<p>Ministerio de Educación Nacional (2010). Elementos conceptuales Aprender y Jugar, Instrumento Diagnóstico de Competencias Básicas en Transición. Bogotá. Colombia http://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/archivos/Referentes_Calidad/Modelos_Flexibles/Nivelemos/Elementos_conceptuales.pdf</p> <p>Ospina, E (2011). Mariposa de mar. https://www.youtube.com/watch?v=2UZENCJBAGs</p>
Anexos	

Estrategia pedagógica Jugando aprendo del mundo que me rodea	
Escenario Educativo	Gimnasio Campestre San Pablo
Nombre del Estudiante	Juliana Vásquez García
Nivel/Grado	Jardín B
Estrategia pedagógica/ didáctica	Proyecto de aula: La vida de las mariposas
Nombre de la experiencia de aprendizaje # 9	El hogar de las mariposas
Pregunta generadora	¿En qué lugares viven las mariposas?
Objetivos General y específicos	Evaluación Criterios y niveles de desempeño enfocados hacia el aprendizaje de los niños
<p>Objetivo general: Identificar</p> <p>Mediante el juego problemáticas teniendo en cuenta la situación presentada y propone acciones para la solución de la misma.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>1- Establecer cada una características de los diferentes hábitats de las mariposas.</p> <p>2- Hacer uso de la información obtenida a través de la experiencia de aprendizaje con el fin de consolidar dicha información.</p>	<p>Indicadores de logros.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifica las posibles relaciones entre los objetos de conocimiento presentados teniendo en cuenta la información que posee de cada uno de ellos. - Identifica las características principales de los lugares en que habitan las mariposas. - Crea situaciones y propone alternativas de solución a problemas partiendo de sus conocimientos previos e imaginación. - Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.
Justificación	
<p>Esta experiencia de aprendizaje tiene como fin reconocer y fortalecer cada uno de los conocimientos que los niños poseen en relación a la vida de las mariposas abordando para ella el planteamiento de problemáticas en las cuales los niños deban contribuir para dar solución a esta partiendo de sus saberes previos consolidándolos y a su vez creando espacios de juego para ello. Según Meneses y Monge (2001) existe el juego desde un análisis acerca de la práctica del instinto el cual se entiende como un ejercicio preparatorio para la vida</p>	

futura y lo realiza Karl Gross. Se dice que el juego ayuda a sobrevivir, pues por medio de él, se aprenden las destrezas necesarias para la vida adulta. Mientras más adaptable e inteligente es una especie, más necesita de protección durante la infancia y la niñez, para el aprendizaje de las destrezas. Un ejemplo, los todos los individuos en su mayoría, practican roles sociales en la niñez, algunos de los cuales son por sexo, como “jugar de casita”. En el caso de esta experiencia la preparación hacia la vida futura hace referencia a enfrentar a los pequeños a problemáticas en las cuales deben tener en cuenta sus necesidades y lo que saben para darle solución.

A su vez, el juego es una actividad que instruye y educa, también se define como una herramienta por medio de la cual se puede evaluar el grado de entendimiento de un niño frente a alguna situación e incluso su grado de madurez tanto conductual como cognitiva haciendo referencia a sus capacidades motrices, la inteligencia y la socialización.

Así mismo con esta experiencia de aprendizaje, se pretende promover el desarrollo de las competencias científicas haciendo referencia a las capacidades de formulación de hipótesis y de inferencia específicamente ya que estas contribuyen a la construcción del pensamiento de los niños.

Formular una hipótesis es el acto generativo por excelencia, y tiene una estrecha relación con la imaginación, pues las hipótesis son conjeturas o relaciones imaginadas “en borrador” acerca de cómo puede ser el mundo o una parte interesante de él... La importancia de la *inferencia* es tal que debemos considerarla esencial en la solución de múltiples tipos de problemas y que no se pueda concebir un proceso de razonamiento científico sin ella. Ministerio de Educación Nacional (2010)

Secuencia Pedagógica y Didáctica

Vamos a conocer

Inicialmente se presenta “Juanita la mariposa” ante los niños con un nuevo paquete que debe abrir con ellos. La docente y Juanita preguntarán a los niños que creen que habrá en la caja y que creen que harán, con el fin de generar expectativa y motivación por la actividad.

En esta ocasión el paquete contiene un video-cuento que los niños deben ver junto a Juanita y la profesora.

Relata la historia de una pequeña mariposa que se perdió y no encontraba su hogar. Voló y pasó por muchos lugares donde podría llegar a vivir pero siempre existía algo que se lo impedía. Fue: a la playa, al polo norte, a un volcán, al desierto, pero ninguno de

	<p>estos lugares era el más adecuado para que ella viviera, hasta que un día cansada de volar y buscar su hogar estaba posada en una piedra y vio otra mariposa pasar. La mariposa la invitó a su hogar, probablemente este si le iba a gustar. Llegaron hasta un hermoso bosque lleno de árboles, flores y más animales. Ese era el lugar perfecto para vivir. Las mariposas se pusieron muy felices de tener una nueva compañera y la otra mariposita por fin encontró su hogar.</p> <p>Después de ver el video cuento, se hacen preguntas a los niño como qué les pareció la historia?, a ellos en qué lugar les había gustado vivir y por qué? entre otras.</p>
<p>Vamos a crear</p>	<p>Después de esto se entregará a los niños una hoja en la cual habrá un laberinto, con el fin de que ellos encuentren la salida hasta el nuevo hogar de la mariposa.</p> <div data-bbox="755 955 1323 1606" style="text-align: center;">  </div> <p>http://www.fichasescolares.com/wp-content/uploads/2017/02/pl-color-WEB-LABERNTO-21.png</p>
<p>Vamos a crear jugando</p>	<p>Al terminar de encontrar el laberinto y de colorear la hoja se organizar los niños en grupos de a 3 para jugar a “mariposas a sus casas”. El juego consiste en que</p>

	<p>dos niños harás de casita de la mariposa y el otro niño de mariposa. Los niños tendrán que estar atentos a la indicación para poder llevar a cabo el juego.</p> <p>Cuando la maestra diga “mariposas a sus casas” deben buscar en donde entrar; cuando diga “Ardillas cambian de casa” se deben cambiar de lugar; y cuando diga “se forman nuevas casas” los niños deben cambiar de posición dándole la oportunidad de ser mariposa o casa a sus demás compañeros.</p> <p>Para finalizar se sientan todos los niños en círculo y se habla respecto a la actividad y lo que aprendieron en la experiencia.</p>
Recursos didácticos y materiales	<ul style="list-style-type: none">- Video-cuento “La mariposa busca su hogar”- Ficha “encuentra el hogar de la mariposa”
Referencias	<p>Meneses, M y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. Universidad de Costa Rica. San Pedro. Costa Rica. https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf</p> <p>Ministerio de Educación Nacional (2010). Elementos conceptuales Aprender y Jugar, Instrumento Diagnóstico de Competencias Básicas en Transición. Bogotá. Colombia. http://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/archivos/Referentes_Calidad/Modelos_Flexibles/Nivelemos/Elementos_conceptuales.pdf</p>
Anexos	

Estrategia pedagógica Jugando aprendo del mundo que me rodea	
Escenario Educativo	Gimnasio Campestre San Pablo
Nombre del Estudiante	Juliana Vásquez García
Nivel/Grado	Jardín B
Estrategia pedagógica/ didáctica	Proyecto de aula: La vida de las mariposas
Nombre de la experiencia de Aprendizaje # 10	Los capullos de mamá mariposa.
Pregunta generadora	¿Dónde podrán estar los capullos de mamá mariposa?
Objetivos General y específicos	Indicadores de logro
<p>Objetivo general: Identificar</p> <p>Mediante el juego distintas problemáticas teniendo en cuenta las características del mismo.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>1- Analiza cada uno de los aspectos que conforman un problema con el fin de dar solución a este.</p> <p>2- Hacer uso de la información obtenida a través de la experiencia de aprendizaje con el fin consolidar dicha información.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Disfruta de narraciones y las expresa con sus propias palabras teniendo en cuenta el orden de la historia. - Crea situaciones y propone alternativas de solución a problemas partiendo de sus conocimientos previos e imaginación. - Tiene en cuenta las características de los objetos con el fin de establecer relaciones e inferencias entre ellos. - Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje
Justificación	<p>Esta experiencia de aprendizaje se lleva a cabo con el fin de crear espacios partiendo de problemáticas que se pueden presentar en el diario vivir de los niños, enmarcada en un contexto imaginario como lo es la historia en la cual a un personaje se le presenta dicha situación. Estos espacios de juego también pretenden desarrollar habilidades del pensamiento haciendo referencia a los procesos atencionales y memorísticos de los niños, ya que como lo menciona Piaget (1969) El desarrollo cognoscitivo es un proceso continuo en el cual la construcción de los esquemas mentales es elaborada a partir de los esquemas de la niñez, en un proceso de reconstrucción constante. Por ello es importante trabajar en la modificación y construcción de dichos esquemas en los cuales los niños deben emplear tanto sus conocimientos previos como sus capacidades cognitivas, en este caso los procesos cognitivos básicos del aprendizaje. Por otra parte, estas características de la atención y memoria que se pretenden potenciar comprenden el desarrollo de competencias</p>

como por ejemplo la competencia científica. Esta competencia se empeña en el desarrollo y fortalecimiento de capacidades como la formulación de

hipótesis, la inferencia y la clasificación, que contribuyen a la construcción del pensamiento de los niños.

El pensamiento de los niños y la posibilidad de adquisición de un conocimiento en relación con el mundo de los objetos, fenómenos y sucesos se basa en el funcionamiento de un conjunto de destrezas cognitivas, que ellos usan como si fueran “herramientas” mentales cuando se enfrentan a los problemas que plantea su entorno, y cuando tienen un interés genuino por comprender los fenómenos particulares de su mundo cotidiano. Con estas capacidades los niños logran solucionar problemas, sacar conclusiones, dar explicaciones, argumentar, hacer predicciones, anticipar eventos, probar sus intuiciones y crear conceptos o categorías de análisis. Es decir, pensar científicamente para comprender los fenómenos a su alrededor. (Ministerio de educación nacional, 2010)

Secuencia Pedagógica y Didáctica

<p>Vamos a conocer</p>	<p>Inicialmente se presenta “Juanita la mariposa” ante los niños con un nuevo paquete que debe abrir con ellos. La docente y Juanita preguntarán a los niños que creen que habrá en la caja y que creen que harán, con el fin de generar expectativa y motivación por la actividad.</p> <p>En esta oportunidad los niños reciben por medio de este paquete una carta de mamá mariposa la cual está muy triste y angustiada. Resulta que una horas atrás ella fue a visitar el colegio y cuando volvió a su casa se dio cuenta de que sus capullos de bebes mariposas no estaban en su canasta y ella necesita ponerlos en las ramas de su árbol para que puedan nacer. Ella les cuenta que conoció diferentes partes del colegio pero no recuerda bien sus nombres solo las características de cada espacio (el salón de jardín b, ludoteca, la piscina de pelotas, la casita de muñecas y el salón de música)</p> <p>Al final de la carta, mamá mariposa pide ayuda a los niños para recuperar sus capullos y para esto deben descubrir a qué partes deben desplazarse para poder buscarlos. Para esto se entregarán pequeños rompecabezas que deben armar y este tiene una</p>
-------------------------------	--

	<p>característica principal de dicho lugar al que deben dirigirse.</p> 
<p>Vamos a crear jugar</p>	<p>Aquí es donde los niños se deben organizar grupos de tres para abrir el sobre que contiene las pistas e indicaciones de cada uno de los lugares en los que posiblemente pueden estar sus capullos.</p> <p>Cada niño tendrá una cinta de color en su mano, así sabrá que capullos debe recuperar y la pista del lugar al cual se debe desplazarse presenta en forma de rompecabezas de algún objeto característico de lugar. Cada grupo de niños se debe desplazar a dos áreas del colegio para recuperar los capullos que les corresponda.</p> <p>Luego de esto se iniciará la búsqueda de los capullos correspondientes y al tenerlos todos, teniendo la indicación de la maestra se pondrán en el árbol para que así puedan crecer.</p>  <p>arbol-de-invierno-21.jpg</p>

	<p>Al terminar, se preguntará a los niños si les pareció fácil o difícil encontrar los capullos y que mariposa podrían ser cada uno de ellos. Se felicitan por el trabajo realizado y se da fin a la experiencia.</p>
<p>Recursos didácticos y materiales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Carta de mamá mariposa. • Rompecabezas objetos característicos de las partes del colegio (salón jardín b, ludoteca, piscina de pelotas, casita de muñecas y el salón de música) • Capullos en foami de diferentes colores. • Árboles de cartulina para ubicar los capullos
<p>Referencias</p>	<p>Ministerio de Educación Nacional (2010). Elementos conceptuales Aprender y Jugar, Instrumento Diagnóstico de Competencias Básicas en Transición. Bogotá. Colombia</p> <p>http://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/archivos/Referentes_Calidad/Modelos_Flexibles/Nivelemos/Elementos_conceptuales.pdf</p> <p>Piaget, J. (1969). Psicología y Pedagogía. Barcelona: Ariel.</p> <p>https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Psicologia-y-Pedagogia.PDF</p>
<p>Anexos</p>	

EVALUACIÓN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA: LA VIDA MARIPOSAS

<p>Competencia científica:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Formula <u>hipótesis</u> empleando la información que posee acerca de un objeto de conocimiento con el fin de solucionar distintas problemáticas y/o situaciones. ● Realiza <u>inferencias</u> empleando la información que posee para dar solución a una situación problema presentada. ● <u>Clasifica</u> la información que posee estableciendo criterios y categorías para poder hacerlo. 	<p>Características de la atención:</p> <p>1- Constancia: Focaliza su atención por lapsos de tiempo prolongados en diferentes objetos de conocimiento.</p> <p>2- Intensidad: Orienta su atención sobre los objetos de conocimiento, demostrando el interés por cada uno de ellos.</p> <p>3- Volumen: Focaliza su atención en diferentes objetos de conocimiento de forma simultánea.</p>	<p>Características de la memoria:</p> <p>4- Retención: Obtiene información acerca de los objetos de conocimiento por un tiempo prolongado.</p> <p>5- Recuerdo: Evoca y emplea la información que posee de cada objeto de conocimiento para dar solución a una problemática o situación.</p> <p>6- Seguimiento de instrucciones (S.I): Sigue instrucciones sencillas y complejas, haciendo uso de sus saberes previos.</p>
---	---	---

PREGUNTA GENERADORA:

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA: _____ **FECHA:** _____

<p>GRADO: _____</p> <p>Criterios de evaluación:</p> <p> (Lo logra)  (En el proceso)</p> <p> (Lo puede lograr)</p>	<p>Disfruta de narraciones las expresa con sus propias palabras teniendo en cuenta el orden de la historia.</p>	<p>Crea situaciones y propone alternativas de solución a problemas partiendo de sus conocimientos previos e imaginación.</p>	<p>Tiene en cuenta las características de los objetos con el fin de establecer relaciones e inferencias entre ellos.</p>	<p>Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.</p>
---	---	--	--	---

NOMBRE DEL ESTUDIANTE	Inferencia y clasificación			Hipótesis e inferencia			Inferencia y clasificación			Inferencia y clasificación		
	Constancia	Volumen	Retención	Constancia	Volumen	Recuerdo	Constancia	Volumen	Recuerdo	Constancia	Retención	S.I.

Observaciones

Estrategia pedagógica jugando aprendo del mundo que me rodea	
Escenario Educativo	Gimnasio Campestre San Pablo
Nombre del Estudiante	Juliana Vásquez García
Nivel/Grado	Jardín B
Estrategia pedagógica/ didáctica	Proyecto de aula: Jugando aprendo del mundo que me rodea.
Nombre de la experiencia de aprendizaje No 11	Va a nacer una mariposa
Pregunta generadora	¿Qué mariposa podría nacer del capullo?
Objetivos General y específicos	Evaluación Criterios y niveles de desempeño enfocados hacia el aprendizaje de los niños
<p>Objetivo general: Desarrollar las habilidades de la competencia científica mediante el juego y la observación.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>1- Formular hipótesis o posibles respuestas a una situación dada.</p> <p>2- Realiza inferencias teniendo en cuenta sus saberes previos.</p> <p>3- Clasifica y ordena la información que posee con el fin de generar nuevos conocimientos.</p>	<p>Indicadores de logros.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Propone alternativas de solución a problemáticas partiendo de sus conocimientos e imaginación. - Crea situaciones en las cuales establece relaciones entre sus conocimientos previos y los nuevos objetos de conocimiento. - Identifica las características de los objetos agrupándolos en colecciones teniendo en cuenta sus criterios. - Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje
Justificación	
Se realiza esta experiencia de aprendizaje con fortalecer y crear conocimientos abordando como tema principal la metamorfosis de una mariposa teniendo en cuenta aspectos observables durante este proceso y además se pretende propiciar espacios de juego en los cuales sea necesario el uso de la información que los niños poseen y su modificación para	

producir aprendizajes significativos en cada uno de ellos. Según Meneses y Monge (2001) existe el juego desde un análisis acerca de la práctica del instinto el cual se entiende como un ejercicio preparatorio para la vida futura, ligado a la capacidad que tiene el niño para solucionar problemas que posiblemente se vuelvan a presentar. Se dice que el juego ayuda a sobrevivir, pues por medio de él, se aprenden las destrezas necesarias para la vida adulta. Mientras más adaptable e inteligente es una especie, más necesita de protección durante la infancia y la niñez, para el aprendizaje de las destrezas. Las autora, también afirman que Piaget entiende el juego como una forma de asimilación. Desde la infancia y a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene. Comentan que cuando los niños experimentan cosas nuevas, juegan con ellas para encontrar los distintos caminos de cómo el objeto o la situación nueva se asemejan a conceptos ya conocidos. Además, acotan que Piaget considera el juego como un fenómeno que decrece en importancia en la medida en que el niño adquiere las capacidades intelectuales que le permiten entender la realidad de manera más exacta.

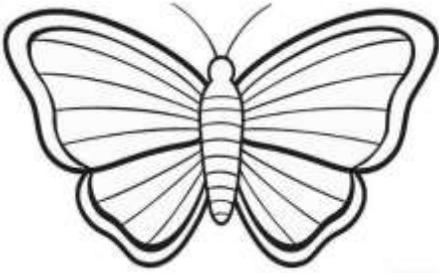
Por otra parte presentar a los niños situaciones en las que ellos deben proponer sus soluciones o situaciones futuras son una gran herramienta para desarrollar en ellos, por ejemplo, la competencia científica puesto que contribuye a la construcción del pensamiento en los niños.

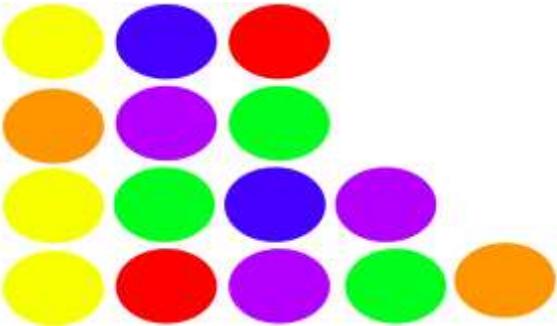
Formular una hipótesis es el acto generativo por excelencia, y tiene una estrecha relación con la imaginación, pues las hipótesis son conjeturas o relaciones imaginadas “en borrador” acerca de cómo puede ser el mundo o una parte interesante de él... La importancia de la *inferencia* es tal que debemos considerarla esencial en la solución de múltiples tipos de problemas y que no se pueda concebir un proceso de razonamiento científico sin ella... La *clasificación* es responsable de la elaboración de criterios conceptuales para organizar el conocimiento y la información que se tiene del mundo... Es gracias a la *clasificación* que una persona puede llegar a conformar un sistema coherente para establecer diferenciaciones y semejanzas entre los objetos o entre los fenómenos.” Ministerio de Educación Nacional (2010)

Secuencia Pedagógica y Didáctica

Vamos a conocer

Inicialmente se presenta “Juanita la mariposa” ante los niños con un nuevo paquete que debe abrir con ellos. La docente y Juanita preguntarán a los niños que creen que habrá en la caja y que creen que harán, con el fin de generar expectativa y motivación por la actividad.

	<p>Esta vez el paquete contiene una gran sorpresa para ellos, Juanita y sus amigas consiguieron una pupa o crisálida real y varias lupas para que los niños la observaran durante varios días hasta que ésta naciera y así poder conocer su desarrollo detenidamente. Todos los días un niño diferente pasará a observar qué sucede con dicho capullo y qué cambios ha tenido.</p> <p>Juanita no sabe qué mariposa puede nacer de este capullo, así que necesita que los niños la ayuden a imaginar cuál de todos los tipos de mariposas que existen puede nacer.</p>  <p>https://mariposassoncolombia.com/producto/pupa-mariposa-de-colores/</p>
<p>Vamos a crear</p>	<p>Seguido a esto se entregará a los niños una pequeña imagen de una mariposa sin color para que ellos teniendo en cuenta todos los tipos de mariposa, en este caso diurnas que conocen, la colorean proponiendo cuál de estos tipos de mariposa podrán hacer.</p>  <p>https://mariposass.com/generalidades/para-colorear/</p>

	Luego cada niño pasará al frente y mostrará su dibujo, dirá que tipo de mariposa podría nacer del capullo y por qué.
Vamos a jugar	<p>Después de haber conocido las respuesta de los niños se jugará a “capullos en sus ramas” el juego consiste en que cada niño observará la serie de colores inicial que la maestra le enseñará y luego deberá pasar manteniendo el equilibrio por una línea, dar tres vueltas con el ula-ula y luego ir a la canasta de capullos y luego ubicarlos en la rama del árbol teniendo en cuenta el orden de los colores de la serie inicial. A medida de que van participando se vuelve más compleja la serie que se muestra al iniciar.</p>  <p>Para finalizar, todos los niños se sentarán en un círculo se harán movimientos de relajación respiración y se dará por terminada la actividad.</p>
Recursos didácticos y materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Pupa o crisálida de mariposa - Ficha mariposa para colorear - Capullos de colores de foami - Series de colores
Referencias	<p>Meneses, M y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. Universidad de Costa Rica. San Pedro. Costa Rica. https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf</p> <p>Ministerio de Educación Nacional (2010). Elementos conceptuales Aprender y Jugar, Instrumento Diagnóstico de Competencias Básicas en Transición. Bogotá. Colombia. http://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/archivos/Referentes_Calidad/Modelos_Flexibles/Nivelemos/Elementos_conceptuales.pdf</p>
Anexos	

EVALUACIÓN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA: LA VIDA MARIPOSAS

<p>Competencia científica:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Formula <u>hipótesis</u> empleando la información que posee acerca de un objeto de conocimiento con el fin de solucionar distintas problemáticas y/o situaciones. ● Realiza <u>inferencias</u> empleando la información que posee para dar solución a una situación problema presentada. ● <u>Clasifica</u> la información que posee estableciendo criterios y categorías para poder hacerlo. 	<p>Características de la atención:</p> <p>1- Constancia: Focaliza su atención por lapsos de tiempo prolongados en diferentes objetos de conocimiento.</p> <p>2- Intensidad: Orienta su atención sobre los objetos de conocimiento, demostrando el interés por cada uno de ellos.</p> <p>3- Volumen: Focaliza su atención en diferentes objetos de conocimiento de forma simultánea.</p>	<p>Características de la memoria:</p> <p>4- Retención: Obtiene información acerca de los objetos de conocimiento por un tiempo prolongado.</p> <p>5- Recuerdo: Evoca y emplea la información que posee de cada objeto de conocimiento para dar solución a una problemática o situación.</p> <p>6- Seguimiento de instrucciones (S.I): Sigue instrucciones sencillas y complejas, haciendo uso de sus saberes previos.</p>
---	---	---

PREGUNTA GENERADORA:

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA:

FECHA:

<p>GRADO: _____</p> <p>Criterios de evaluación:</p> <p> (Lo logra)  (En el proceso)</p> <p> (Lo puede lograr)</p>	<p>Propone alternativas de solución a problemáticas partiendo de sus conocimientos e imaginación.</p>	<p>Crea situaciones en las cuales establece relaciones entre sus conocimientos previos y los nuevos objetos de conocimiento.</p>	<p>Identifica las características de los objetos agrupándolos en colecciones teniendo en cuenta sus criterios.</p>	<p>Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.</p>								
<p>NOMBRE DEL ESTUDIANTE</p>	<p>Hipótesis e inferencia</p>			<p>Inferencia y clasificación</p>			<p>Clasificación</p>			<p>Inferencia y clasificación</p>		
	Constancia	Volumen	Retención	Volumen	Retención	Recuerdo	Constancia	Volumen	Recuerdo	Constancia	Retención	S.I.

Observaciones

Estrategia pedagógica Jugando aprendo del mundo que me rodea	
Escenario Educativo	Gimnasio Campestre San Pablo
Nombre del Estudiante	Juliana Vásquez García
Nivel/Grado	Jardín B
Estrategia pedagógica/ didáctica	Proyecto de aula: Jugando aprendo del mundo que me rodea.
Nombre de la experiencia de aprendizaje # 12	El cuerpo de la mariposa
Pregunta generadora	¿cuantas y cuáles son las partes del cuerpo de una mariposa?
Objetivos General y específicos	Evaluación Criterios y niveles de desempeño enfocados hacia el aprendizaje de los niños
<p>Objetivo general: Determinar mediante el juego cuales son las partes del cuerpo de una mariposa.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>1- Identificar las partes del cuerpo de una mariposa estableciendo semejanzas con las partes del cuerpo de otros insectos.</p> <p>2- Hacer uso de la información obtenida a través de la experiencia de aprendizaje con el fin consolidar dicha información.</p>	<p>Indicadores de logros.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifica y nombra cada una las partes del cuerpo de la mariposa. - Describe espontáneamente los elementos que se le presentan, señala características particulares y establece diferencias y semejanzas entre ellos. - Crea situaciones teniendo en cuenta la información que se le proporciona a partir de sus conocimientos previos e imaginación. - Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.
Justificación	
Se realiza esta experiencia de aprendizaje con el fin fortalecer y crear conocimientos abordando como tema principal las mariposas y sus características además se quiere generar espacios de juego en los cuales sea necesario el uso de la información que poseen para producir aprendizajes significativos en cada uno de ellos. Martínez (2012) afirma que el juego implica desarrollar conocimientos y habilidades, además de encontrar los	

momentos adecuados para ejecutar ciertas acciones y estas se dan inicialmente en un ambiente social, como lo es la escuela en éste caso. Por otra parte, el juego es una actividad que instruye y educa, también se define como una herramienta por medio de la cual se puede evaluar el grado de entendimiento de un niño frente a alguna situación e incluso su grado de madurez tanto conductual como cognitiva haciendo referencia a sus capacidades motrices, la inteligencia y la socialización.

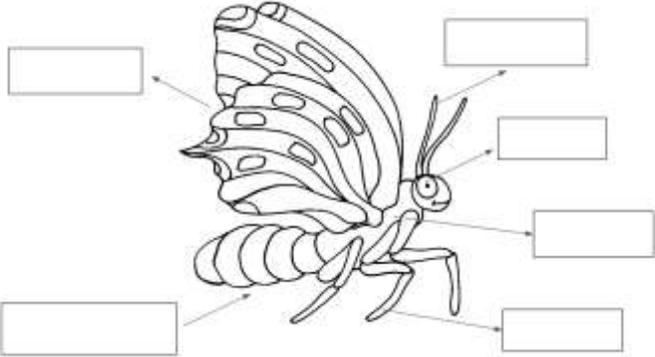
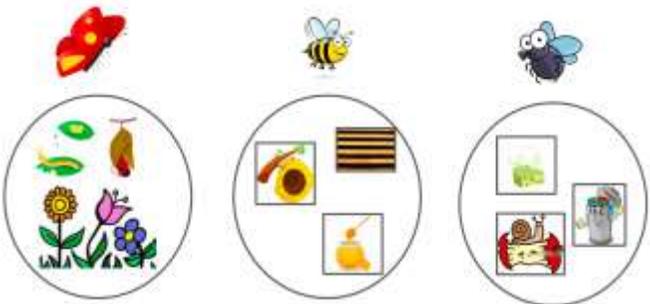
Así mismo con esta experiencia de aprendizaje, se pretende promover el desarrollo de las competencias científicas en los niños haciendo referencia principalmente a su capacidad de clasificación teniendo en cuenta que para que estas deben llevarse a cabo procesos atencionales y memorísticos que permitan además fortalecer sus funcionamientos cognitivos.

La clasificación, la cual permite la elaboración de diferentes tipos de criterios para organizar el conocimiento y la información que se tiene de los fenómenos y objetos del mundo. Es gracias a este funcionamiento que una persona puede llegar a conformar un sistema coherente para establecer diferenciaciones y semejanzas entre los objetos o entre los fenómenos. Lo anterior significa que la clasificación, al igual que la inferencia y la hipótesis, posibilitan la construcción de conocimiento. (Ministerio de educación nacional, 2010)

Por otra parte, según Bautista (2013) Piaget dice que la clasificación hace parte del proceso mental que el niño elabora para llevar a cabo la construcción del número. Los niños pequeños al agrupar son guiados por su pensamiento artificialista y animista cuando se les pide “agrupen las cosas que se parezcan y van juntas”. En lugar de reunir objetos según una propiedad acordada, los niños pequeños (4 años), los juntan de acuerdo con los requisitos de una figura o su apariencia. Los niños amontonan los objetos que tienen algún parecido. Cuando se presentan dos colores el agrupamiento hecho por el niño muestra una falta de congruencia. El niño comienza agrupando según la forma, pero pronto pierde la relación y permite que sea el color el que determine la razón para juntarlos. La cantidad de objetos agrupados racionalmente puede ser usada como un índice de progreso.

Secuencia Pedagógica y Didáctica

Vamos a conocer	Inicialmente se presenta “Juanita la mariposa” ante los niños con un nuevo paquete que debe abrir con ellos. La docente y Juanita preguntarán a los niños que creen que habrá en la caja y que creen que harán, con el fin de generar expectativa y motivación por la actividad.

	<p>En esta ocasión la caja sorpresa contiene un gran imagen de la mariposa con el fin de que los niños mencionen si saben cada una de sus partes. La maestra y Juanita ubicarán el nombre de cada una de ellas teniendo en cuenta lo que expresan los niños. Seguido a esto, se entonará la canción “Cabeza, tórax y abdomen” de Berry (2013).</p>  <p>https://www.youtube.com/watch?v=ax4AINo8fPc</p> <p>Luego de esto se muestra a los niños diferentes imágenes de insectos como la abeja, la avispa, la mosca y los mosquitos para que con ayuda de estas los niños describan sus semejanzas y diferencias.</p>
<p>Vamos a crear jugando</p>	<p>Luego de conocer las partes del cuerpo de todos estos insectos se jugará a “¿En dónde va la imagen?”</p> <p>Primero, para iniciar el juego los niños deben formar grupos de 3 personas para poder participar. Luego de esto cada grupo pasará al frente y cada niño lanzará el dado de colores, para seleccionar el sobre que será el que le corresponda. Cada sobre contiene imágenes relacionadas con los insectos conocidos e imágenes de objetos que se relacionan con ellos con el fin de que cada uno de ellos lo ubique en el lugar que corresponde.</p> 

	<p>Cuando todos los grupos hayan pasado se pregunta a los niños sobre lo que más les gusto de la experiencia, que aprendieron y se felicitan por su trabajo.</p>
Recursos didácticos y materiales	<ul style="list-style-type: none">- Imagen partes del cuerpo de la mariposa.- Imágenes insectos, mosca, avispa, abeja, mosca, mosquito.- Imágenes para el juego ¿En dónde va la imagen?- Dado de colores.
Referencias	<p>Bautista, J. (2013)EL DESARROLLO DE LA NOCIÓN DE NÚMERO EN LOS NIÑOS. Revista Universidad Nacional de Trujillo. Perú. EL DESARROLLO DE LA NOCIÓN DE NÚMERO EN LOS NIÑOS ...revistas.unitru.edu.pe > index.php > PET > article > view</p> <p>Martínez C, G. (2012). El juego y el desarrollo infantil. Ediciones Octaedro. Barcelona, España https://public-digitaliublishing-com.aure.unab.edu.co/visor/19188</p> <p>Ministerio de Educación Nacional (2010). Elementos conceptuales Aprender y Jugar, Instrumento Diagnóstico de Competencias Básicas en Transición. Bogotá. Colombia http://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/archivos/Referentes_Calidad/Modelos_Flexibles/Nivelemos/Elementos_conceptuales.pdf</p>
Anexos	

EVALUACIÓN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA: LA VIDA MARIPOSAS

<p>Competencia científica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formula <u>hipótesis</u> empleando la información que posee acerca de un objeto de conocimiento con el fin de solucionar distintas problemáticas y/o situaciones. • Realiza <u>inferencias</u> empleando la información que posee para dar solución a una situación problema presentada. • <u>Clasifica</u> la información que posee estableciendo criterios y categorías para poder hacerlo. 	<p>Características de la atención:</p> <p>1- Constancia: Focaliza su atención por lapsos de tiempo prolongados en diferentes objetos de conocimiento.</p> <p>2- Intensidad: Orienta su atención sobre los objetos de conocimiento, demostrando el interés por cada uno de ellos.</p> <p>3- Volumen: Focaliza su atención en diferentes objetos de conocimiento de forma simultánea.</p>	<p>Características de la memoria:</p> <p>4- Retención: Obtiene información acerca de los objetos de conocimiento por un tiempo prolongado.</p> <p>5- Recuerdo: Evoca y emplea la información que posee de cada objeto de conocimiento para dar solución a una problemática o situación.</p> <p>6- Seguimiento de instrucciones (S.I): Sigue instrucciones sencillas y complejas, haciendo uso de sus saberes previos.</p>
---	---	---

PREGUNTA GENERADORA:

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA: _____ **FECHA:** _____

<p>GRADO: _____</p> <p>Criterios de evaluación:</p> <p> (Lo logra)  (En el proceso)</p> <p> (Lo puede lograr)</p>	<p>Identifica y nombra cada una las partes del cuerpo de la mariposa.</p>	<p>Describe espontáneamente los elementos que se le presentan, señala características particulares y establece diferencias y semejanzas entre ellos.</p>	<p>Crea situaciones teniendo en cuenta la información que se le proporciona a partir de sus conocimientos previos e imaginación.</p>	<p>Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.</p>
---	---	--	--	---

NOMBRE DEL ESTUDIANTE	Clasificación			Inferencia y Clasificación			Hipótesis e inferencia			Inferencia y clasificación		
	Volumen	Recuerdo	Retención	Constancia	Volumen	Retención	Constancia	Volumen	Recuerdo	Constancia	Retención	S.I.

Observaciones

Estrategia pedagógica Jugando aprendo del mundo que me rodea	
Escenario Educativo	Gimnasio Campestre San Pablo
Nombre del Estudiante	Juliana Vásquez García
Nivel/Grado	Jardín B
Estrategia pedagógica/ didáctica	Proyecto de aula: Jugando aprendo del mundo que me rodea.
Nombre de la experiencia de Aprendizaje # 13	Las mariposas zumbadoras
Pregunta generadora	¿Cómo crear mariposas partiendo de materiales reciclados?
Objetivos General y específicos	
<p>Objetivo general: Promover cada una de las actividades que se pueden realizar para contribuir al cuidado del medio ambiente como por ejemplo el reciclaje.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>1- Identificar las ventajas de acciones como el reciclaje y cómo este contribuye al cuidado del medio ambiente.</p> <p>2- Hacer uso de la información obtenida a través de la experiencia de aprendizaje con el fin de participar en espacios de juego y consolidar dicha información.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Emplea sus saberes previos e imaginación para atribuir a los objetos presentados nuevas características. - Discrimina sonidos atendiendo a una característica específica del mismo. - Emplea su capacidad de retención y recuerdo para llevar a cabo actividades que implican asociación de sonidos. - Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje
Justificación	
<p>Se realiza esta experiencia de aprendizaje con el fin de fortalecer y crear conocimientos abordando como tema principal para su trabajo el cuidado del medio ambiente articulando posibles actividades para ello, en este caso el reciclaje de objetos de su cotidianidad y convertirlo en algo nuevo. Según Piaget (1969) el desarrollo intelectual, es un proceso de reestructuración del conocimiento, que inicia con un cambio externo, creando un desequilibrio en la persona, y se ve en necesidad de modificar la estructura que ya existe, elaborando nuevas ideas o esquemas, a medida que el humano se desarrolla. El desarrollo cognoscitivo es un proceso continuo en el cual la construcción de los esquemas mentales es elaborada a partir de los esquemas de la niñez, en un proceso de reconstrucción constante. Por ello es importante trabajar en la modificación y construcción de dichos esquemas en los cuales los niños deben emplear tanto sus conocimientos previos como sus capacidades cognitivas, en este caso los procesos cognitivos básicos del aprendizaje.</p>	

Por otra parte, con esta experiencia se quiere generar espacios de juego en los cuales sea necesario el uso de la información que poseen para producir aprendizajes significativos en cada uno de ellos. Martínez (2012) afirma que el juego implica desarrollar conocimientos y habilidades, además de encontrar los momentos adecuados para ejecutar ciertas acciones y estas se dan inicialmente en un ambiente social, como lo es la escuela en éste caso. Por otra parte, el juego es una actividad que instruye y educa, también se define como una herramienta por medio de la cual se puede evaluar el grado de entendimiento de un niño frente a alguna situación e incluso su grado de madurez tanto conductual como cognitiva haciendo referencia a sus capacidades motrices, la inteligencia y la socialización.

Así mismo con esta experiencia de aprendizaje, se pretende promover el desarrollo de las competencias científicas haciendo referencia a las capacidades de formulación de hipótesis, inferencia y clasificación que contribuyen a la construcción del pensamiento de los niños.

El pensamiento de los niños y la posibilidad de adquisición de un conocimiento en relación con el mundo de los objetos, fenómenos y sucesos se basa en el funcionamiento de un conjunto de destrezas cognitivas, que ellos usan como si fueran “herramientas” mentales cuando se enfrentan a los problemas que plantea su entorno, y cuando tienen un interés genuino por comprender los fenómenos particulares de su mundo cotidiano. Con estas capacidades los niños logran solucionar problemas, sacar conclusiones, dar explicaciones, argumentar, hacer predicciones, anticipar eventos, probar sus intuiciones y crear conceptos o categorías de análisis. Es decir, pensar científicamente para comprender los fenómenos a su alrededor. (Ministerio de educación nacional, 2010)

Secuencia Pedagógica y Didáctica

Vamos a conocer	<p>Inicialmente se presenta “Juanita la mariposa” con un nuevo paquete que debe abrir con ellos. Este paquete contiene indicaciones, materiales y sorpresas para llevar a cabo la actividad del día, relacionada con la temática en curso y lo envía una persona en especial.</p> <p>En esta ocasión es un paquete negro y tiene en medio de él, el símbolo de reciclaje. Se pregunta a los niños si saben que significa dicho simbol y se procede a destaparlo.</p> <p>Dentro de él contiene una imagen de un niño clasificando basuras en la caneca que corresponde, los niños y la maestra deben observar detenidamente la</p>
------------------------	---

	<p>imagen para saber que desecho va en cada una de las canecas.</p>  <p>https://bit.ly/2Z8qFkP</p> <p>Seguido a esto se darán imágenes a los niños de algunos desechos como botellas, cartones, cáscaras, papel, latas etc, para que los ubiquen en sus respectivas canecas.</p>
<p>Vamos a crear</p>	<p>Seguido a esto se pregunta a los niños por qué creen que tenía el símbolo de reciclaje la caja? y se muestra algunos tubos de cartón. Se pregunta a los niños que podrían hacer con ellos, y se muestra la mariposa que pueden realizar con cartón y mucha imaginación.</p>  <p>https://bit.ly/2MlXnJG</p> <p>Los tubos de cartón estarán previamente pintados y sellados porque por dentro tendrán un contenido misterioso que se usará para jugar al terminar de crear la mariposa de cada uno.</p>
<p>Vamos a jugar</p>	<p>Una vez terminada la mariposa de cartón, los niños se ubicarán en un círculo y en la mano tendrán su mariposa. Estando en pie, se dan las instrucciones del juego: La finalidad de éste es que cuando la música deje de sonar, los niños deben dejar de bailar y agitarán sus mariposas para ocasionar un sonido con lo que está</p>

	<p>contenido en ella (por ejemplo, monedas, lentejas, arroz, piedritas, etc) con el fin de escuchar la de sus demás compañeros y así encontrar su pareja o mariposa que tenga igual sonido. Si la música vuelve a sonar y no se ha encontrado su pareja se tendrán varias oportunidades para hacerlo.</p> <p>Otra forma de realizar el juego es pasando a cada uno de los niños y que encuentre su pareja teniendo los ojos vendados dejándose guiar por el sonido de las mariposas de sus demás compañeros.</p> <p>Para finalizar se realiza trabajo de respiración, se pregunta a los niños sobre lo que aprendieron en la actividad y se les felicita por su participación.</p>
Recursos didácticos y materiales	<ul style="list-style-type: none"> - Imagen canecas para clasificación de basuras. - Imágenes de diferentes desechos (botellas, cartón, papel, cáscaras, etc) - Tubos de papel higiénico de cartón. - Cartulina - Escarcha, stickers, colores, marcadores. - Pegando o silicona.
Referencias	<p>Martínez C, G. (2012). El juego y el desarrollo infantil. Ediciones Octaedro. Barcelona, España https://public-digitaliapublishing-com.aure.unab.edu.co/visor/19188</p> <p>Ministerio de Educación Nacional (2010). Elementos conceptuales Aprender y Jugar, Instrumento Diagnóstico de Competencias Básicas en Transición. Bogotá. Colombia http://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/archivos/Referentes_Calidad/Modelos_Flexibles/Nivelemos/Elementos_conceptuales.pdf</p> <p>Piaget, J. (1969). Psicología y Pedagogía. Barcelona: Ariel. https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Psicologia-y-Pedagogia.PDF</p>
Anexos	

Estrategia pedagógica Jugando aprendo del mundo que me rodea	
Escenario Educativo	Gimnasio Campestre San Pablo
Nombre del Estudiante	Juliana Vásquez García
Nivel/Grado	Jardín B
Estrategia pedagógica/ didáctica	Proyecto de aula: La vida de las mariposas
Nombre de la experiencia de aprendizaje # 14	La mariposa musical
Pregunta generadora	¿Cuáles son los instrumentos musicales favoritos de la mariposa?
Objetivos General y específicos	Indicadores de logro
<p>Objetivo general: Establecer mediante el juego y la expresión musical, el reconocimiento de diferentes instrumentos musicales.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>1- Identificar las características principales de cada uno de los instrumentos musicales y su respectivo sonido.</p> <p>2- Hacer uso de la información obtenida a través de la experiencia de aprendizaje con el fin de participar en diferentes espacios que permitan consolidar dicha información.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Responde a juegos de adivinanzas para atribuir características a cada uno de los instrumentos musicales presentados. - Organiza correctamente una serie de sonidos teniendo en cuenta las características sonoras del mismo. - Emplea su capacidad de retención y recuerdo para llevar a cabo actividades que implican reconocimiento de sonidos. - Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje
Justificación	
Se realiza esta experiencia de aprendizaje con el fin de fortalecer y crear conocimientos abordando para ella el planteamiento de una problemática en relación con las artes, en este caso específicamente las expresión musical y a partir de ello generar espacios de juego en los cuales sea necesario el uso de la información que poseen para producir aprendizajes significativos en cada uno de ellos.	

Martínez (2012) afirma que el juego implica desarrollar conocimientos y habilidades, además de encontrar los momentos adecuados para ejecutar ciertas acciones y estas se dan inicialmente en un ambiente social, como lo es la escuela en éste caso. Por otra parte, el juego es una actividad que instruye y educa, también se define como una herramienta por medio de la cual se puede evaluar el grado de entendimiento de un niño frente a alguna situación e incluso su grado de madurez tanto conductual como cognitiva haciendo referencia a sus capacidades motrices, la inteligencia y la socialización.

Así mismo con esta experiencia de aprendizaje, se pretende promover el acercamiento a las expresiones artísticas con las que los niños más se sienten identificados y disfrutan, en este caso la música. Los seres humanos son seres musicales por naturaleza. Desde los primeros años se despierta el ser musical de diversas maneras, según el gusto, habilidades y características particulares de cada persona y a su vez la relación que se establece con la música tiene una gran influencia en los procesos de comunicación, sociales e incluso cognitivos.

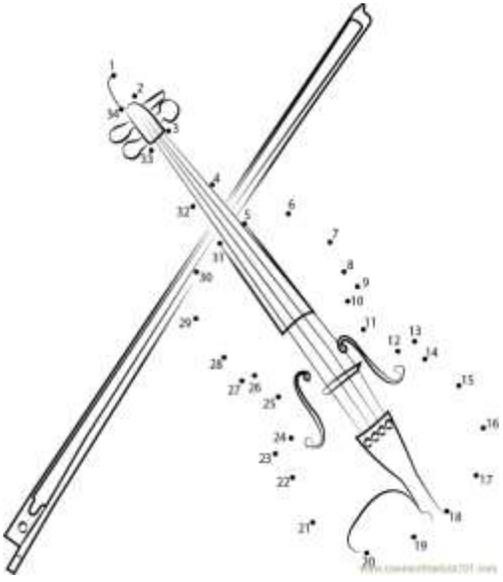
Secuencia Pedagógica y Didáctica

Vamos a conocer

Inicialmente se presenta “Juanita la mariposa” con un nuevo paquete que debe abrir con los niños. Este paquete contiene indicaciones, materiales y sorpresas para llevar a cabo la actividad del día, relacionada con la temática en curso y lo envía alguien en especial. Se hablará con los niños sobre los instrumentos musicales y se les contará a los niños sobre una mariposa amiga de Juanita a la que le encanta la música. Luego se cuenta a los niños unas pequeñas adivinanzas para que ellos descubran cuales son los instrumentos favoritos de las mariposas, si son los de viento, los de cuerda o los de percusión.

Con tan sólo cuatro cuerdas,
que un arco pone en acción,
esta caja melodiosa
te alegrará el corazón. (violín)

Buenas y sonoras
cuerdas tengo;

	<p>cuando me rascan, a la gente entretengo (guitarra)</p> <p>Tengo un sonido tan suave, que ángeles tocan en mí; mis cuerdas acompañaron los salmos del rey David. (Arpa)</p> <p>Soy un instrumento con pocas cuerditas y parezco una guitarra chiquita (ukelele)</p> <p>Al finalizar las adivinanzas los niños dirán que tienen en común esos instrumentos y responderán a la pregunta ¿cuáles son los instrumentos que más le gustan a la mariposa?</p>
<p>Vamos a crear</p>	<p>Después de esto se dará a los niños una hoja en la que ellos deben unir todos los puntos que están en ella para poder descubrir de todos esos instrumentos de cuerda, cual es el favorito de la mariposa.</p>  <p>800 x 865</p>
<p>Vamos a Jugar</p>	<p>Para este momento, después de haber coloreado y encontrado el instrumento a través de los puntos se</p>

	<p>jugará con los niños a adivinar el sonido. Se conformarán dos grupos y a la cuenta de tres cada participante pasará y adivinará el a que instrumento corresponde el sonido que escucho. Poco a poco aumentará el número de sonidos que los niños deben escuchar, con el fin de que los mencionen en el orden correcto en que los escucharon.</p> <p>video ejemplo de los sonidos: https://www.youtube.com/watch?v=cN44YHKIZZA</p> <p>se dará por terminada la actividad cuando el primer grupo logre obtener 10 puntos.</p>
Recursos didácticos y materiales	<ul style="list-style-type: none">-Adivinanzas instrumentos de cuerda-ficha violín para unir los puntos-Audio secuencias sonidos de los instrumentos
Referencias	<p>Martínez C, G. (2012). El juego y el desarrollo infantil. Ediciones Octaedro. Barcelona, España https://public-digitaliapublishing-com.aure.unab.edu.co/visor/19188</p>
Anexos	

EVALUACIÓN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA: JUGANDO APRENDO DEL MUNDO QUE ME RODEA

<p>Competencia científica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formula <u>hipótesis</u> empleando la información que posee acerca de un objeto de conocimiento con el fin de solucionar distintas problemáticas y/o situaciones. • Realiza <u>inferencias</u> empleando la información que posee para dar solución a una situación problema presentada. • <u>Clasifica</u> la información que posee estableciendo criterios y categorías para poder hacerlo. 	<p>Características de la atención:</p> <p>1- Constancia: Focaliza su atención por lapsos de tiempo prolongados en diferentes objetos de conocimiento.</p> <p>2- Intensidad: Orienta su atención sobre los objetos de conocimiento, demostrando el interés por cada uno de ellos.</p> <p>3- Volumen: Focaliza su atención en diferentes objetos de conocimiento de forma simultánea.</p>	<p>Características de la memoria:</p> <p>4- Retención: Obtiene información acerca de los objetos de conocimiento por un tiempo prolongado.</p> <p>5- Recuerdo: Evoca y emplea la información que posee de cada objeto de conocimiento para dar solución a una problemática o situación.</p> <p>6- Seguimiento de instrucciones (S.I): Sigue instrucciones sencillas y complejas, haciendo uso de sus saberes previos.</p>
---	---	---

PREGUNTA GENERADORA:

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA: _____ **FECHA:** _____

GRADO: _____	INDICADORES DE LOGRO												
<p>Criterios de evaluación:</p> <p> (Lo logra)  (En el proceso)</p> <p> (Lo puede lograr)</p>	Responde a juegos de adivinanzas para atribuir características a cada uno de los instrumentos musicales presentados.			Organiza correctamente una serie de sonidos teniendo en cuenta las características sonoras del mismo.			Emplea su capacidad de retención y recuerdo para llevar a cabo actividades que implican Reconocimiento de sonidos.			Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.			
NOMBRE DEL ESTUDIANTE	Hipótesis e inferencia			Clasificación			Inferencia y clasificación.			Inferencia y clasificación			
	Constancia	Volumen	Retención	Recuerdo	Volumen	Retención	Recuerdo	Constancia	Retención	Recuerdo	Constancia	Retención	S.I.

Observaciones

Estrategia pedagógica Jugando aprendo del mundo que me rodea	
Escenario Educativo	Gimnasio Campestre San Pablo
Nombre del Estudiante	Juliana Vásquez García
Nivel/Grado	Jardín B
Estrategia pedagógica/ didáctica	Proyecto de aula: La vida de las mariposas
Nombre de la experiencia de aprendizaje # 15	Recordando las mariposas
Pregunta generadora	¿Por qué recuerdas este tipo de mariposa?
Objetivos General y específicos	Indicadores de logro
<p>Objetivo general: Evidenciar mediante los espacios de juego la comprensión de temáticas ya trabajadas como por ejemplo los tipos de mariposas.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>1- Mencionar las características principales de cada una de las mariposas que conoce entendiendo su categorización de tipo de mariposa diurna o nocturna.</p> <p>2- Hacer uso de la información obtenida a través de la experiencia de aprendizaje con el fin de evidenciar la apropiación de una temática.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica los tipos de mariposas teniendo en cuenta las características. - Responde a preguntas sencillas teniendo en cuenta sus saberes previos. - Emplea su capacidad de retención y recuerdo para llevar a cabo actividades de construcción. - Juega con sus compañeros compartieron respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje
Justificación	
Se realiza esta experiencia de aprendizaje con el fin de evidenciar la apropiación de ciertos conocimientos adquiridos por los estudiantes en relación a la temática ya trabajada de los tipos de mariposas y sus características además se quiere generar espacios de juego en los cuales sea necesario el uso de la información que poseen para producir aprendizajes significativos en cada uno de ellos. Estos espacios de juego también pretenden desarrollar	

habilidades del pensamiento haciendo referencia a los procesos atencionales y memorísticos de los niños, ya que como lo menciona Piaget (1969) El desarrollo cognoscitivo es un proceso continuo en el cual la construcción de los esquemas mentales es elaborada a partir de los esquemas de la niñez, en un proceso de reconstrucción constante. Por ello es importante trabajar en la modificación y construcción de dichos esquemas en los cuales los niños deben emplear tanto sus conocimientos previos como sus capacidades cognitivas, en este caso los procesos cognitivos básicos del aprendizaje. Por otra parte, estas características de la atención y memoria que se pretenden potenciar comprenden el desarrollo de competencias como por ejemplo la competencia científica. Esta competencia se empeña en el desarrollo y fortalecimiento de capacidades como la formulación de hipótesis, la inferencia y la clasificación, que contribuyen a la construcción del pensamiento de los niños.

Secuencia Pedagógica y Didáctica

Vamos a conocer

Inicialmente se presenta “Juanita la mariposa” con un nuevo paquete que debe abrir con los niños. Este paquete contiene indicaciones, materiales y sorpresas para llevar a cabo la actividad del día, relacionada con la temática en curso. El día de hoy Juanita quiere saber si los niños recuerdan lo aprendido frente a sus amigas las mariposas, así que para esto se van a responder algunas preguntas bajo el juego “veo veo” y con las imágenes de las mariposas que los niños ya conocen.

La docente dice “veo veo una pequeña mariposa color naranja” con el fin de que los niños adivinen qué mariposa será y así sucesivamente con todas las imágenes de las mariposas.

MARIPOSA MONARCA

MARIPOSA TIGRE



<https://bit.ly/2Kl0Bti>

<https://bit.ly/337IXln>

MARIPOSA MORPHO AZUL MARIPOSA BÚHO



<https://bit.ly/337IXln>



<https://bit.ly/2YIAzcG>

MARIPOSA MACAÓN



<https://bit.ly/2YIAzcG>

GUSANO DE SEDA POLILLA BRUJA BLANCA



<https://bit.ly/2KcVFb9>



<https://bit.ly/2OCtaIc>

POLILLA GRAN PAVÓN NOCTURNO



<https://bit.ly/2MCPSgy>

POLILLA EMPERADOR



<https://bit.ly/337IXln>

<p>Vamos a crear Jugando</p>	<p>Luego de esto se pondrá frente a los niños unos montoncitos de rompecabezas en cubos reuniendo 9 cubos se forma una imagen. Así que el juego consiste en que cada niño inicialmente va a observar una imagen que deberá armar con dichos cubos, va a pasar a través de la pista de obstáculos y luego se acercará a armar la imagen con los cubos. Luego de eso deberá decir qué tipo de mariposa es y cuál es su nombre. Al responder correctamente ganará una moneda de oro, quien tenga más monedas de oro será el ganador.</p> <p>ejemplo del rompecabezas en cubos:</p>  <p>284 × 185</p>
<p>Recursos didácticos y materiales</p>	<p>-Imágenes tipos de mariposas -Rompecabezas en cubos tipos de mariposas</p>
<p>Referencias</p>	<p>Piaget, J. (1969). Psicología y Pedagogía. Barcelona: Ariel. https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Psicologia-y-Pedagogia.PDF</p>
<p>Anexos</p>	

EVALUACIÓN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA: LA VIDA MARIPOSAS

<p>Competencia científica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formula <u>hipótesis</u> empleando la información que posee acerca de un objeto de conocimiento con el fin de solucionar distintas problemáticas y/o situaciones. • Realiza <u>inferencias</u> empleando la información que posee para dar solución a una situación problema presentada. • <u>Clasifica</u> la información que posee estableciendo criterios y categorías para poder hacerlo. 	<p>Características de la atención:</p> <p>1- Constancia: Focaliza su atención por lapsos de tiempo prolongados en diferentes objetos de conocimiento.</p> <p>2- Intensidad: Orienta su atención sobre los objetos de conocimiento, demostrando el interés por cada uno de ellos.</p> <p>3- Volumen: Focaliza su atención en diferentes objetos de conocimiento de forma simultánea.</p>	<p>Características de la memoria:</p> <p>4- Retención: Obtiene información acerca de los objetos de conocimiento por un tiempo prolongado.</p> <p>5- Recuerdo: Evoca y emplea la información que posee de cada objeto de conocimiento para dar solución a una problemática o situación.</p> <p>6- Seguimiento de instrucciones (S.I): Sigue instrucciones sencillas y complejas, haciendo uso de sus saberes previos.</p>
---	---	---

PREGUNTA GENERADORA:

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA: _____ **FECHA:** _____

<p>GRADO: _____</p> <p>Criterios de evaluación:</p> <p> (Lo logra)  (En el proceso)</p> <p> (Lo puede lograr)</p>	<p>Identifica los tipos de mariposas teniendo en cuenta las características.</p>	<p>Responde a preguntas sencillas teniendo en cuenta sus saberes previos.</p>	<p>Emplea su capacidad de retención y recuerdo para llevar a cabo actividades de construcción.</p>	<p>Juega con sus compañeros compartieron respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.</p>
---	--	---	--	---

	Inferencia y clasificación			Hipótesis e inferencia			Hipótesis e inferencia			Inferencia y clasificación		
NOMBRE DEL ESTUDIANTE	Volumen	Retención	Recuerdo	Constancia	Volumen	Recuerdo	Volumen	Retención	Recuerdo	Constancia	Retención	S.I.

Observaciones

Estrategia pedagógica Jugando aprendo del mundo que me rodea	
Escenario Educativo	Gimnasio Campestre San Pablo
Nombre del Estudiante	Juliana Vásquez García
Nivel/Grado	Jardín B
Estrategia pedagógica/ didáctica	Proyecto de aula: La vida de las mariposas
Nombre de la experiencia de aprendizaje # 16	Todo de las mariposas
Pregunta generadora	¿Qué sabes sobre las mariposas?
Objetivos General y específicos	Indicadores de logro
<p>Objetivo general: Evidenciar mediante los espacios de juego la comprensión de temáticas ya trabajadas como aspectos relacionados a la vida de las mariposas.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>1- Mencionar diferentes aspectos que importantes acerca de las mariposas relacionando cada uno de ellos.</p> <p>2- Hacer uso de la información obtenida a través de la experiencia de aprendizaje con el fin de evidenciar la apropiación de una temática.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menciona características principales acerca de las mariposas. - Identifica las posibles relaciones entre los objetos de conocimiento teniendo en cuenta la información que posee de cada uno de ellos. - Responde a preguntas sencillas teniendo en cuenta sus saberes previos. - Juega con sus compañeros compartieron respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje
Justificación	
Se realiza esta experiencia de aprendizaje con el fin de fortalecer y crear conocimientos abordando los conocimientos adquiridos por los niños acerca de la vida de las mariposas y partiendo de esto propiciar espacios de juego en los cuales sea necesario el uso de estos saberes que los niños poseen y su modificación para producir aprendizajes significativos en cada uno de ellos. Según Meneses y Monge (2001) afirman que Piaget entiende el juego	

como una forma de asimilación. Desde la infancia y a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene. Comentan que cuando los niños experimentan cosas nuevas, juegan con ellas para encontrar los distintos caminos de cómo el objeto o la situación nueva se asemejan a conceptos ya conocidos. Además, acotan que Piaget considera el juego como un fenómeno que decrece en importancia en la medida en que el niño adquiere las capacidades intelectuales que le permiten entender la realidad de manera más exacta.

Por otra parte, se pretenden potenciar habilidades para el desarrollo de competencias como por ejemplo la competencia científica. Esta competencia se empeña en el desarrollo y fortalecimiento de capacidades como la formulación de hipótesis, la inferencia y la clasificación, que contribuyen a la construcción del pensamiento de los niños y que van estrechamente relacionadas con el desarrollo de sus habilidades cognitivas.

El pensamiento de los niños y la posibilidad de adquisición de un conocimiento en relación con el mundo de los objetos, fenómenos y sucesos se basa en el funcionamiento de un conjunto de destrezas cognitivas, que ellos usan como si fueran “herramientas” mentales cuando se enfrentan a los problemas que plantea su entorno, y cuando tienen un interés genuino por comprender los fenómenos particulares de su mundo cotidiano. Con estas capacidades los niños logran solucionar problemas, sacar conclusiones, dar explicaciones, argumentar, hacer predicciones, anticipar eventos, probar sus intuiciones y crear conceptos o categorías de análisis. Es decir, pensar científicamente para comprender los fenómenos a su alrededor. (Ministerio de educación nacional, 2010)

Secuencia Pedagógica y Didáctica

Vamos a conocer

Inicialmente se presenta “Juanita la mariposa” con un nuevo paquete que debe abrir con los niños. Este paquete contiene indicaciones, materiales y sorpresas para llevar a cabo la actividad del día, relacionada con la temática en curso. El día de hoy Juanita quiere saber si los niños recuerdan lo aprendido frente a sus amigas las mariposas y para esto les trae una pirinola. Se va a contar a los niños sobre este raro trompo que es considerado uno de los primeros juegos tradicionales de mesa para la familia.

Usualmente, la pirinola clásica está elaborada de madera. Pero últimamente, podemos encontrar de

	 <p>perinolas hechas de plástico o de cualquier otro material y tamaños. Ya que existe hasta el más pequeño que te puedas imaginar, hasta el enorme que abarca toda la palma de tu mano.</p>
<p>Vamos a Jugar</p>	<p>Seguido a esto se dan las instrucciones del juego a los niños. Cada uno tendrá sus monedas y lanzarán por turnos la pirinola si contesta bien la pregunta ganará más monedas, si no, deberá poner en el centro el número de monedas que la pirinola indica.</p> <p>La pregunta que deberán responder la escogerán a través de tarjetas de colores que ellos deberán escoger.</p> <p>Tarjetas rojas: datos sobre mariposas Tarjetas amarillas: tipos de flores Tarjetas azules: Tipos de mariposas</p> <p>por ejemplo: ¿Cuáles son las fases de la metamorfosis de las mariposas?, ¿menciona dos mariposas diurnas?, ¿Di el nombre de tres flores?</p> <p>Al finalizar gana quien más monedas tenga y se da por terminada la actividad.</p>

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL

Acreditación de Alta Calidad – Resolución 10721, mayo 25 de 2017

Recursos didácticos y materiales	-Pirinola gigante en cartón -Monedas para el juego -Tarjetas de preguntas
Referencias	<p>Meneses, M y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. Universidad de Costa Rica. San Pedro. Costa Rica. https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf</p> <p>Ministerio de Educación Nacional (2010). Elementos conceptuales Aprender y Jugar, Instrumento Diagnóstico de Competencias Básicas en Transición. Bogotá.Colombia. http://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/archivos/Referentes_Calidad/Modelos_Flexibles/Nivelemos/Elementos_conceptuales.pdf</p>
Anexos	

PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA: CONOCIENDO LOS IMANES.

Estrategia pedagógica: Jugando aprendo del mundo que me rodea.	
Escenario Educativo	Colegio Gimnasio Campestre San Pablo
Nombre del Estudiante	Leidy Esperanza Padilla Flórez Caroll Natalia Toscano Villalba
Nivel/Grado	Transición A – B
Estrategia pedagógica/ didáctica	Proyecto de aula: Conociendo los imanes.
Nombre de la experiencia de aprendizaje #1.	La historia del Imán.
Pregunta generadora	¿Dónde se descubrieron los primeros imanes en el mundo?
Objetivos General y específicos	Evaluación Criterios y niveles de desempeño enfocados hacia el aprendizaje de los niños
<p>Objetivo general: Dar a conocer el origen de los imanes, a través del juego en las experiencias de aprendizaje y así involucrarse al mundo científico.</p> <p>Objetivos específicos: 1- Aprender la historia del imán por medio de un cuento proyectado “El misterio de los pastores de Magnesia” 2- Utilizar la información suministrada en el desarrollo de las experiencias vivenciadas en espacios de juego.</p>	<p>Competencia Científica:</p> <p>Desarrolla procesos de pensamiento científico para el mejoramiento de los procesos de atención y memoria, teniendo en cuenta los principios de libertad y verdad aplicándolos en su relación con los demás.</p> <p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observa atentamente un cuento, y da respuesta a las preguntas realizadas por la docente. - Explicar sus ideas teniendo en cuenta sus pres saberes y la información adquirida en la experiencia de aprendizaje. - Organiza por medio de pictogramas la secuencia de un cuento teniendo en cuenta su orden cronológico. - Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.
Justificación	Lo que se pretende desarrollar con esta experiencia de aprendizaje es aproximar al niño al origen de los imanes, con el fin de generar en ellos un nuevo conocimiento del mundo que los rodea. Para abordar este tema se es necesario aplicar la competencia científica la cual establece tres funcionamientos cognitivos, los cuales son: la formulación de hipótesis se refiere a la manera como los niños logran explicaciones sobre eventos y fenómenos del mundo, la inferencia se refiere a la capacidad de los niños para reflexionar y, por tanto, para extraer conclusiones y la

clasificación permite a los niños la elaboración de diferentes tipos de criterios para organizar el conocimiento y la información que tienen acerca de los fenómenos y objetos del mundo., y según el documento N° 13 del Ministerio de Educación General, se establece que: “La competencia científica hace referencia al uso de los funcionamientos cognitivos de los niños frente a problemas y fenómenos naturales y sociales” además esta contribuye a promover y desarrollar en los niños el pensamiento argumentativo, crítico y creativo, la resolución de problemas, el crecimiento del conocimiento y la comprensión que cada niño tiene en su estructura mental del mundo en el que se encuentra.

Por otra parte, es necesario implementar espacios de juego como estrategia de aprendizaje para generar aprendizajes significativos, reforzar procesos atenciones, memorísticos y el seguimiento de instrucciones entre otros. El documento N° 22 del Ministerio de Educación Nacional propone que “el juego es un lenguaje natural porque es precisamente en esos momentos lúdicos en los que la niña y el niño sienten mayor necesidad de expresar al otro sus intenciones, sus deseos, sus emociones y sus sentimientos. Es en el juego donde el cuerpo dialoga con otros cuerpos para manifestar el placer que le provocan algunas acciones, para proponer nuevas maneras de jugar”

Secuencia Pedagógica y Didáctica

Vamos a Conocer

En este primer día la docente llega al salón y con ella trae dos sorpresas, la primera de ellas es un buzón, en el cual se encontrarán todas las experiencias que se vivirán día a día durante todos los encuentros con los niños.



La segunda sorpresa trata sobre el personaje el cual un no tiene nombre, y serán los niños quienes les darán un respectivo nombre. Este personaje se llevará por que es el tema principal de todas las experiencias que se vivirán con los niños.



Seguido a esto se muestra lo que trae por dentro el buzón, lo cual es un sobre con un cd el cual trata sobre la historia de vida del Imán. video llamado “El misterio de los pastores de Magnesia”

Vamos a Crear

La docente nuevamente se acercará al buzón para mostrar los otros elementos este trae y entregará a cada niño un octavo de

	<p>cartulina para que por medio del dibujo narraran la historia según como ellos la recuerden. Además se dará un espacio por los niños para que narren la historia que hicieron en los dibujos.</p>
Vamos a Jugar	<p>Una vez se haya terminado de contar la historia en dibujos hechos por los niños, la docente organizará a los niños para jugar un juego llamado “los dados cuenta la historia”</p> <p>Este juego consiste en contar la historia de los imanes, a partir del lanzamiento de los dados, una vez el niño lance al aire los dos dados podrá contar la historia según las imágenes que se observen en la parte superior de este. El niño deberá organizar las imágenes y contar lo que sucede en ellas de acuerdo a lo que recuerde del video antes visto.</p>  <p>Para finalizar la experiencia la docente les preguntará a los niños</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Quiénes eran los personajes del cuento? ¿Quiénes descubrieron los primeros imanes? ¿De dónde se encontraron los primeros imanes?
Recursos didácticos y materiales	<ul style="list-style-type: none"> -Cd de la historia del origen del imán. -Caja reciclable para el buzón -Octavos de cartulina -Dados con la historia
Referencias	<p>Tablas: https://bit.ly/2yFvyTM Monedas: https://bit.ly/338xBxu</p> <p>López, J. Fernando Abad. (2017). El misterio de los pastores de Magnesia. https://www.youtube.com/watch?v=8g718fepBIQ&t=32s</p> <p>Ministerio de Educación Nacional (2014) Documento No. 22, El juego en la educación Inicial. Bogotá.</p> <p>Ministerio de Educación Nacional (2006). Documento No. 13, Aprender y Jugar. Bogotá.</p>
Anexos	

EVALUACIÓN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA: JUGANDO APRENDO DEL MUNDO QUE ME RODEA

<p>Competencia científica:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Formula <u>hipótesis</u> empleando la información que posee acerca de un objeto de conocimiento con el fin de solucionar distintas problemáticas y/o situaciones. ● Realiza <u>inferencias</u> empleando la información que posee para dar solución a una situación problema presentada. ● <u>Clasifica</u> la información que posee estableciendo criterios y categorías para poder hacerlo. 	<p>Características de la atención:</p> <p>1- Constancia: Focaliza su atención por lapsos de tiempo prolongados en diferentes objetos de conocimiento.</p> <p>2- Intensidad: Orienta su atención sobre los objetos de conocimiento, demostrando el interés por cada uno de ellos.</p> <p>3- Volumen: Focaliza su atención en diferentes objetos de conocimiento de forma simultánea.</p>	<p>Características de la memoria:</p> <p>4- Retención: Obtiene información acerca de los objetos de conocimiento por un tiempo prolongado.</p> <p>5- Recuerdo: Evoca y emplea la información que posee de cada objeto de conocimiento para dar solución a una problemática o situación.</p> <p>6- Seguimiento de instrucciones (S.I): Sigue instrucciones sencillas y complejas, haciendo uso de sus saberes previos.</p>
---	---	---

PREGUNTA GENERADORA:

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA: _____ **FECHA:** _____

<p>GRADO: _____</p> <p>Criterios de evaluación:</p> <p> (Lo logra)  (En el proceso)</p> <p> (Lo puede lograr)</p>	<p>Observa atentamente un cuento, y da respuesta a las preguntas realizadas por la docente.</p>	<p>Explicar sus ideas teniendo en cuenta sus pres saberes y la información adquirida en la experiencia de aprendizaje.</p>	<p>Organiza por medio de pictogramas la secuencia de un cuento teniendo en cuenta su orden cronológico.</p>	<p>Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.</p>								
<p>NOMBRE DEL ESTUDIANTE</p>	<p>Inferencia</p>			<p>Hipótesis</p>			<p>Inferencia y Clasificación</p>			<p>Inferencia y clasificación</p>		
	Constancia	Intensidad	Recuerdo	Intensidad	Volumen	Recuerdo	Constancia	Intensidad	Recuerdo	Constancia	Retención	S.I.

Observaciones

Estrategia pedagógica: Jugando aprendo del mundo que me rodea.	
Escenario Educativo	Gimnasio Campestre San Pablo
Nombre del Estudiante	Leidy Esperanza Padilla Florez Caroll Natalia Toscano Villalba
Nivel/Grado	Transición A-B
Estrategia pedagógica/ didáctica	Proyecto de aula: Conociendo los imanes.
Nombre de la experiencia de aprendizaje #2.	Tipos y formas los imanes.
Pregunta generadora	¿Hay muchas figuras de imanes iguales a las figuras geométricas?
Objetivos General y específicos	Evaluación Criterios y niveles de desempeño enfocados hacia el aprendizaje de los niños
<p>Objetivo general: Identificar mediante el juego las diferentes formas de los imanes, teniendo en cuenta el tipo de imán. (Natural-Artificial)</p> <p>Objetivos específicos: 1- Establecer las características de los imanes de acuerdo a la explicación dada. (Figura-Tipo)</p> <p>2- Utilizar la información suministrada en el desarrollo de las experiencias vivenciadas en espacios de juego.</p>	<p>Competencia Científica:</p> <p>Desarrolla procesos de pensamiento científico para el mejoramiento de los procesos de atención y memoria, teniendo en cuenta los principios de libertad y verdad aplicándolos en su relación con los demás.</p> <p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifica las características principales de los imanes. - Organiza por medio de pictogramas la secuencia a partir de sus conocimientos previos. - Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.
Justificación	<p>Se realiza esta experiencia de aprendizaje con el fin de fortalecer y crear conocimientos tomado como eje temático central los tipos de imanes, además de generar espacios de juego en los cuales sea necesario el uso de la información que poseen para producir aprendizajes significativos en cada uno de ellos.</p> <p><i>Zapata (1990) afirma “que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa. La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje.”</i></p>

Así mismo con esta experiencia de aprendizaje, se pretende promover el desarrollo de las competencias científicas en los niños haciendo referencia a las capacidades de formulación de hipótesis, inferencias y clasificaciones teniendo en cuenta que para que estas deben llevarse a cabo procesos atencionales y memorísticos que permitan además fortalecer la dimensión cognitiva de los niños y a partir de la relación con su entorno despertar el interés por aprender, descubrir y conocer activamente el mundo que los rodea desarrollando actitudes de curiosidad y respeto por el mismo.

Secuencia Pedagógica y Didáctica

Vamos a Conocer

Llega la docente al salón con el paquete que el día de hoy trajo el Imán la docente lo agitará y preguntará:

¿Qué creen que nos mandó el Imán hoy?

¿Serán muchas cosas o poquitas?

Cuando los niños terminen de responder, la docente abrirá el paquete donde habrán 2 tipos de imanes: los naturales y los artificiales, además irá sacando imanes con diferentes formas, donde la docente preguntará

¿Qué figura geométrica tiene este imán? O ¿Que forma tiene este imán?

La docente les volverá a preguntar:

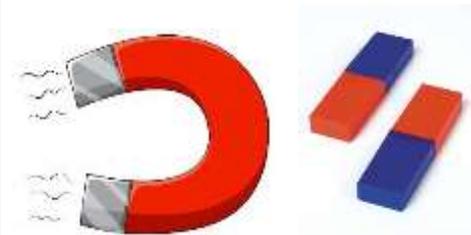
¿Ustedes saben que son los imanes naturales?

¿Ustedes saben que son los imanes artificiales?

La docente les explicará que los imanes naturales son los que traen mucha fuerza magnética y los artificiales son los que se frotan con un imán natural y queda en el objeto un poco de fuerza magnética.

Vamos a Crear

Se conformarán 4 grupos, donde cada grupo tendrá un rompecabezas de una forma del imán el cual deberán armar entre el mismo grupo, al terminar el rompecabezas se irán rotando entre los demás grupos pero antes se les preguntará **¿qué tipo de imán es si natural o artificial? y ¿por qué?**



	
Vamos a Jugar	<p>Los niños se dirigirán a la zona de juegos del colegio, donde la docente armará una pista de obstáculos, se conformarán dos grupos donde por turnos los niños deberán mirar una serie la cual tendrá las diferentes formas de los imanes, deberán pasar los obstáculos y armar la serie, el primero que termine obtendrá un punto y así sucesivamente se continuará hasta que pasen todos los niños.</p> <p>Para finalizar se hidratará a los niños, se realizará un ejercicio de respiración y bajarán nuevamente al salón.</p>
Recursos didácticos y materiales	<ul style="list-style-type: none">- Imanes.- Rompecabezas.- Aros, conos, obstáculos de salto.
Referencias	<p>Zapata, O. (1990) .El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar. México: Editorial Pax. https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf</p>
Anexos	

EVALUACIÓN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA: JUGANDO APRENDO DEL MUNDO QUE ME RODEA

<p>Competencia científica:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Formula <u>hipótesis</u> empleando la información que posee acerca de un objeto de conocimiento con el fin de solucionar distintas problemáticas y/o situaciones. ● Realiza <u>inferencias</u> empleando la información que posee para dar solución a una situación problema presentada. ● <u>Clasifica</u> la información que posee estableciendo criterios y categorías para poder hacerlo. 	<p>Características de la atención:</p> <p>1- Constancia: Focaliza su atención por lapsos de tiempo prolongados en diferentes objetos de conocimiento.</p> <p>2- Intensidad: Orienta su atención sobre los objetos de conocimiento, demostrando el interés por cada uno de ellos.</p> <p>3- Volumen: Focaliza su atención en diferentes objetos de conocimiento de forma simultánea.</p>	<p>Características de la memoria:</p> <p>4- Retención: Obtiene información acerca de los objetos de conocimiento por un tiempo prolongado.</p> <p>5- Recuerdo: Evoca y emplea la información que posee de cada objeto de conocimiento para dar solución a una problemática o situación.</p> <p>6- Seguimiento de instrucciones (S.I): Sigue instrucciones sencillas y complejas, haciendo uso de sus saberes previos.</p>
---	---	---

PREGUNTA GENERADORA:
NOMBRE DE LA EXPERIENCIA:
FECHA:

<p>GRADO: _____</p> <p>Criterios de evaluación:</p> <p> (Lo logra)  (En el proceso)</p> <p> (Lo puede lograr)</p>	<p>Identifica las características principales de los imanes.</p>	<p>Organiza por medio de pictogramas la secuencia a partir de sus conocimientos previos.</p>	<p>Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.</p>
---	--	--	---

NOMBRE DEL ESTUDIANTE	Inferencia y Clasificación			Hipótesis e inferencia			Inferencia y clasificación		
	Volumen	Retención	Recuerdo	Intensidad	Volumen	Recuerdo	Constancia	Retención	S.I.

Observaciones

Estrategia Pedagógica: Jugando aprendo del mundo que me rodea.	
Escenario Educativo	Gimnasio Campestre San Pablo
Nombre del Estudiante	Leidy Esperanza Padilla Florez Caroll Natalia Toscano Villalba
Nivel/Grado	Transición A-B
Estrategia pedagógica/ didáctica	Proyecto de aula: Conociendo los imanes.
Nombre de la experiencia de aprendizaje #3.	Objetos magnéticos y no magnéticos.
Pregunta generadora	¿Cuáles son los objetos magnéticos y no magnéticos?
Objetivos General y específicos	Evaluación Criterios y niveles de desempeño enfocados hacia el aprendizaje de los niños
<p>Objetivo general: Aprender acerca de los objetos magnéticos y no magnéticos teniendo en cuenta los objetos del medio.</p> <p>Objetivos específicos: 1- Establecer relación de lo magnético y no magnético con los objetos que tienen cotidianamente.</p> <p>2- Utilizar la información suministrada en el desarrollo de las experiencias vivenciadas en espacios de juego.</p>	<p>Competencia Científica:</p> <p>Desarrolla procesos de pensamiento científico para el mejoramiento de los procesos de atención y memoria, teniendo en cuenta los principios de libertad y verdad aplicándolos en su relación con los demás.</p> <p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responde a juegos de adivinanzas para atribuir a los objetos magnéticos y no magnéticos. - Organiza los objetos dependiendo de la característica mencionada teniendo en cuenta la información dada. - Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.
Justificación	Lo que se pretende desarrollar con esta experiencia de aprendizaje es acercar al niño a conocer el magnetismo, con el fin de generar un nuevo conocimiento, donde es necesario aplicar la competencia científica que permite desarrollar procesos cognitivos como son: la formulación de hipótesis, la reflexión y las conclusiones a través de la inferencia y la elaboración de diferentes tipos de criterios que se da en la clasificación. Por otra parte se implementa el espacio de juego para fortalecer los procesos de atención, memoria y seguimiento de instrucciones. Por lo tanto Zapata (1990) afirma “que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa. La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al

niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje.”

Secuencia Pedagógica y Didáctica

Vamos a Conocer

La docente llegará al salón con el paquete que envió Imán pero el paquete trae una nota que dice: “Hoy les mande una experiencia súper divertida, pero para saber de qué se trata primero debemos de adivinar lo que hay en el paquete” aparte de la nota irán pegadas unas adivinanzas de diferentes objetos.

Dos hermanas diligentes
que caminan al compás,
con el pico por delante
y los ojos por detrás.
(Tijeras)

Sube llena
y baja vacía.
Si no se da prisa,
la sopa se enfría.
(Cuchara)

Sin ella en la mano
ni entras ni sales,
ni vas a la calle.
(Llaves)

Soy delgadito
como un palito,
cógeme de la mano
y verás cómo pinto.
(Lápiz)

Suelo ir de mano en mano,
hojas tengo y no soy flor,
y aun teniendo muchas letras,
no soy de nadie deudor.
(Libro)

Todos dicen que me quieren
para hacer buenas jugadas,
en cambio, cuando me tienen
me tratan siempre a patadas.
(Pelota)

	<p>Al terminar las adivinanzas la docente sacará otros objetos y les preguntará si saben ¿cuáles son los objetos magnéticos y no magnéticos? Después de escuchar sus respuestas la docente les explicará que los objetos magnéticos son los que son atraídos por la fuerza magnética o sea los objetos que tienen hierro en alguna parte de su estructura.</p> <p>En este momento se les preguntará si los magnéticos son los que son atraídos porque están compuestos por hierro los magnéticos ¿cuáles serán? Después de escuchar sus respuestas la docente complementará que son los objetos hechos de madera, de pasta, plástico y de tela.</p>
<p>Vamos a Jugar</p>	<p>Se harán 3 grupos a los cuales se les darán diferentes objetos y un pliego de papel bond el cual tendrá 2 círculos donde en uno se ubicará los objetos magnéticos y en él otros los no magnéticos. La docente dará diferentes indicaciones por ejemplo: vamos a ubicar 2 objetos magnéticos y 4 no magnéticos, cada vez se irá complejizando el juego y luego se le agregara un límite de tiempo.</p> 
<p>Vamos a Crear</p>	<p>A cada estudiante se le entregará una ficha donde deberán ubicar los objetos magnéticos y no magnéticos en cada casilla y por último deberán agregar un elemento magnético y no magnético que no esté en el salón y que no hubieran nombrado anteriormente.</p>

	 <p>Nombre: _____ Fecha: _____</p> <p>OBJETOS MAGNÉTICOS Y OBJETOS NO MAGNÉTICOS</p> <p>Colorea y escribe en cada cuadro el número que prefieras si los objetos magnéticos y no magnéticos.</p> <p>OBJETOS MAGNÉTICOS OBJETOS NO MAGNÉTICOS</p> <p>Para dar terminada la actividad se les preguntará ¿cómo se sintieron? ¿Si les gusto? Y se felicitarán por el buen trabajo.</p>
<p>Recursos didácticos y materiales</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Objetos. - Papel bond. - Ficha. - Adivinanzas.
<p>Referencias</p>	<p>Bernal, I. (2012). Me divierto con los imanes. Región de Murcia. Cartagena. http://www.csicenlaescuela.csic.es/proyectos/magnetismo/experiencias/isabel_bernal/ME%20DIVIERTO%20CON%20IMANES-ISABELBERNAL.pdf</p> <p>Zapata, O. (1990) .El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar. México: Editorial Pax. https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf</p>
<p>Anexos</p>	

EVALUACIÓN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA: JUGANDO APRENDO DEL MUNDO QUE ME RODEA

Competencia científica:

- Formula hipótesis empleando la información que posee acerca de un objeto de conocimiento con el fin de solucionar distintas problemáticas y/o situaciones.
- Realiza inferencias empleando la información que posee para dar solución a una situación problema presentada.
- Clasifica la información que posee estableciendo criterios y categorías para poder hacerlo.

Características de la atención:

- 1- Constancia:** Focaliza su atención por lapsos de tiempo prolongados en diferentes objetos de conocimiento.
- 2- Intensidad:** Orienta su atención sobre los objetos de conocimiento, demostrando el interés por cada uno de ellos.
- 3- Volumen:** Focaliza su atención en diferentes objetos de conocimiento de forma simultánea.

Características de la memoria:

- 4- Retención:** Obtiene información acerca de los objetos de conocimiento por un tiempo prolongado.
- 5- Recuerdo:** Evoca y emplea la información que posee de cada objeto de conocimiento para dar solución a una problemática o situación.
- 6- Seguimiento de instrucciones (S.I):** Sigue instrucciones sencillas y complejas, haciendo uso de sus saberes previos.

PREGUNTA GENERADORA:

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA:

FECHA:

GRADO: _____

Criterios de evaluación:

-  (Lo logra)  (En el proceso)
 (Lo puede lograr)

Responde a juegos de adivinanzas para atribuir a los objetos magnéticos y no magnéticos.

Organiza los objetos dependiendo de la característica mencionada teniendo en cuenta la información dada.

Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.

Inferencia y clasificación

Hipótesis e Inferencia

Inferencia y clasificación

NOMBRE DEL ESTUDIANTE

Volumen

Retención

Recuerdo

Intensidad

Volumen

Recuerdo

Constancia

Retención

S.I.

Observaciones

Estrategia Pedagógica: Jugando aprendo del mundo que rodea.	
Escenario Educativo	Colegio Gimnasio Campestre San Pablo
Nombre del Estudiante	Leidy Esperanza Padilla Flórez Caroll Natalia Toscano Villalba
Nivel/Grado	Transición A – B
Estrategia pedagógica/ didáctica	Proyecto de aula: Conociendo los imanes.
Nombre de la experiencia de aprendizaje #4	Los polos de los imanes: norte y sur.
Pregunta generadora	¿De qué manera crees que es posible el reconocer las fuerzas de atracción de un imán?
Objetivos General y específicos	Evaluación Criterios y niveles de desempeño enfocados hacia el aprendizaje de los niños
<p>Objetivo general: Identificar los polos del imán y su fuerza de atracción por medio de una actividad lúdica.</p> <p>Objetivos específicos: 1- Establecer la diferencia entre de los polos del imán de acuerdo a la fuerza de atracción y color que los caracteriza.</p> <p>2- Utilizar la información suministrada en el desarrollo de las experiencias vivenciadas en espacios de juego.</p>	<p>Competencia Científica:</p> <p>Desarrolla procesos de pensamiento científico para el mejoramiento de los procesos de atención y memoria, teniendo en cuenta los principios de libertad y verdad aplicándolos en su relación con los demás.</p> <p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none"> - Centra su atención a la explicación de un nuevo conocimiento por un tiempo prolongado. - Participa libremente haciendo sus aportes de acuerdo a su conocimiento previo de manera espontánea cuando se realiza una pregunta. - Emplea su capacidad de retención y recuerdo para llevar a cabo actividades de asociación de imágenes. - Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.
Justificación	
<p>Lo que se pretende desarrollar con esta experiencia de aprendizaje es aproximar al niño un poco más a conocer sobre las características y particularidades de los imanes, en este caso el nombre y la fuerza de atracción y color que posee cada polo del imán, para abordar este tema, es necesario abordar la competencia científica y como referencia se toma al documento N° 13 del Ministerio de Educación General, el cual plantea que: “La competencia científica hace referencia al uso de los</p>	

funcionamientos cognitivos de los niños frente a problemas y fenómenos naturales y sociales” Por lo tanto, este nuevo conocimiento se llevará a cabo a través de la observación, manipulación y experimentación del material, en este caso el imán.

Por otra parte es necesario implementar espacios de juego en el cual se reforzar la dimensión cognitiva de los niños y sus niveles de atención memoria, el seguimiento de instrucciones entre otros. El documento N° 22 del Ministerio de Educación Nacional propone que “el juego es un lenguaje natural porque es precisamente en esos momentos lúdicos en los que la niña y el niño sienten mayor necesidad de expresar al otro sus intenciones, sus deseos, sus emociones y sus sentimientos. Es en el juego donde el cuerpo dialoga con otros cuerpos para manifestar el placer que le provocan algunas acciones, para proponer nuevas maneras de jugar”

Secuencia Pedagógica y Didáctica

Vamos a Conocer

Nuevamente llega la docente al salón y pregunta **¿Qué experiencia se imaginan nos trae hoy el buzón?**
Luego de escuchar las respuestas de los niños, la docente prosigue abrir el buzón y sacará una carta con una adivinanza, la cual contiene el nombre de un amigo el Imán quien fue quien envió la experiencia para los niños.

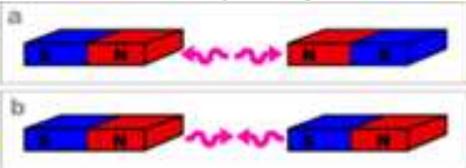
Me gusta mucho la química y la física
trabajo en un gran laboratorio
pero sobre todo me gusta hacer son
grandes y divertidos experimentos
¿Quién soy?
(Científico)

Seguido a esto, la docente sacará del paquete dos imán los cuales son de tamaño pequeños e iguales y cuenta que la experiencia se llama: Los polos de los imanes, y prosigue a preguntar.

¿Ustedes saben cuántos polos tiene un Imán?
¿Se saben el nombre de estos polos?
¿Qué colores diferencian a cada polo del imán?

Cada imán tiene un polo (Polo sur (AZUL) y polo norte (ROJO) y al intentar unir los imanes, algunas veces se van a atraer o a repelen.
Solo se atraen cuando se ubican dos imanes de diferentes polos (Polo sur/ polo norte).
Y se repelen cuando se ubican dos imanes del mismo polo (ya sea sur y sur, o norte y norte)

Se le explica a los niños el término repelen: **es no hacen unión**

	<p>sino se detienen y enseguida se hace el ejemplo.</p> 
<p>Vamos a Crear</p>	<p>Ya una vez se haya terminado de explicar, la docente entregará a cada niño una ficha, la cual deberá cada uno colorearla al gusto para luego con ellas jugar al juego llamado memoria</p> 
<p>Vamos a Jugar</p>	<p>Ya luego de haber coloreado las imágenes, con estas se realizara el juego llamado memoria, el cual consiste en unir las parejas de imágenes, destapando cada imagen por turnos, para este juego si la docente ve conveniente puede organizar a los niños en dos grupos.</p>  <p>Y ya para finalizar la actividad la docente pedirá a los niños que le recuerde el nombre de los polos del imán, y sobre lo que ocurre cuando los polos se unen.</p>
<p>Recursos didácticos y materiales</p>	<p>.Imanes para la experiencia de aprendizaje https://bit.ly/2YCsqj</p> <p>Imágenes de las formas de los imanes para el juego de memoria.</p> <p>1- https://bit.ly/2MCfSZm 2- https://bit.ly/2MCg1vS 3- https://bit.ly/2OBWdvu 4- https://bit.ly/2ZqJ4GA 5- https://bit.ly/2yvEURV</p>

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL

Acreditación de Alta Calidad – Resolución 10721, mayo 25 de 2017

	6- https://bit.ly/2ODNTvf 7- https://bit.ly/2YCtD0M 8- https://bit.ly/2ZqJ35u 9- https://bit.ly/2yALS84
Referencias	Ministerio de Educación Nacional (2014) Documento No. 22, El juego en la educación Inicial. Bogotá. Ministerio de Educación Nacional (2006). Documento No. 13, Aprender y Jugar. Bogotá.
Anexos	

EVALUACIÓN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA: JUGANDO APRENDO DEL MUNDO QUE ME RODEA

Competencia científica:

- Formula hipótesis empleando la información que posee acerca de un objeto de conocimiento con el fin de solucionar distintas problemáticas y/o situaciones.
- Realiza inferencias empleando la información que posee para dar solución a una situación problema presentada.
- Clasifica la información que posee estableciendo criterios y categorías para poder hacerlo.

Características de la atención:

- 1- Constancia:** Focaliza su atención por lapsos de tiempo prolongados en diferentes objetos de conocimiento.
- 2- Intensidad:** Orienta su atención sobre los objetos de conocimiento, demostrando el interés por cada uno de ellos.
- 3- Volumen:** Focaliza su atención en diferentes objetos de conocimiento de forma simultánea.

Características de la memoria:

- 4- Retención:** Obtiene información acerca de los objetos de conocimiento por un tiempo prolongado.
- 5- Recuerdo:** Evoca y emplea la información que posee de cada objeto de conocimiento para dar solución a una problemática o situación.
- 6- Seguimiento de instrucciones (S.I):** Sigue instrucciones sencillas y complejas, haciendo uso de sus saberes previos.

PREGUNTA GENERADORA:

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA:

FECHA:

GRADO:

Criterios de evaluación:

 (Lo logra)  (En el proceso)

 (Lo puede lograr)

Centra su atención a la explicación de un nuevo conocimiento por un tiempo prolongado.

Participa libremente haciendo sus aportes de acuerdo a su conocimiento previo de manera espontánea cuando se realiza una pregunta.

Emplea su capacidad de retención y recuerdo para llevar a cabo actividades de asociación de imágenes.

Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.

Inferencia

Hipótesis

Inferencia y Clasificación

Inferencia y clasificación

NOMBRE DEL ESTUDIANTE

Constancia Intensidad Recuerdo

Intensidad Volumen Recuerdo

Constancia Intensidad Recuerdo

Constancia Retención S.I.

Observaciones

Estrategia Pedagógica: Jugando aprendo del mundo que me rodea.	
Escenario Educativo	Colegio Gimnasio Campestre San Pablo
Nombre del Estudiante	Leidy Esperanza Padilla Flórez Caroll Natalia Toscano Villalba
Nivel/Grado	Transición A – B
Estrategia pedagógica/ didáctica	Proyecto de aula: Conociendo los imanes.
Nombre de la experiencia de aprendizaje #5.	La repulsión de los imanes “los imanes inteligentes”
Pregunta generadora	¿Por qué algunos imanes se repelen y otros no?
Objetivos General y específicos	Evaluación Criterios y niveles de desempeño enfocados hacia el aprendizaje de los niños
<p>Objetivo general: Identificar por medio del juego las dos diferentes interacciones entre los imanes que son la atracción y la repulsión.</p> <p>Objetivo específico: 1- Identificar la fuerza de repulsión de los imanes a través de experimentos que permitan un aprendizaje vivencial.</p> <p>2- Realizar grafías creativas teniendo en cuenta el conocimiento previamente suministrado.</p> <p>3- Utilizar la información suministrada en el desarrollo de las experiencias vivenciadas en espacios de juego.</p>	<p>Competencia Científica:</p> <p>Desarrolla procesos de pensamiento científico para el mejoramiento de los procesos de atención y memoria, teniendo en cuenta los principios de libertad y verdad aplicándolos en su relación con los demás.</p> <p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none"> - Centra su atención a la explicación de un nuevo conocimiento por un tiempo prolongado. - Demuestra disposición al desarrollo de las experiencias planteadas en el aula. - Emplea su capacidad de recuerdo para llevar a cabo las actividades propuestas por la docente. - Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.
Justificación.	Lo que se pretende desarrollar con esta experiencia de aprendizaje es involucrar al niño a realizar y experimentar las fuerzas de repulsión que producen los imanes, con el fin de generar en cada niño motivación a conocer e indagar a fondo este fenómeno magnético, así mismo se generarán

espacios de juego en donde el niño puede hacer uso y consolidar la información adquirida en las experiencias de aprendizaje además favorece a fortalecer los procesos atencionales y memorísticos los cuales facilitan la comprensión de los nuevos conocimientos que adquiere el niño. Chateau (1958) afirma que “El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño” Por otra parte, el juego es una acción libre, espontánea y lúdica, a través de él se aprende a relacionarse dentro de los diferentes ámbitos como el: familiar, cultural y social.

Del mismo modo con esta experiencia de aprendizaje, se pretende fomentar el desarrollo de las competencias científicas, Según Bravo (2003) “Para desarrollar las competencias científicas, la enseñanza de las ciencias debe plantearse como finalidad transformar el aula en un espacio de construcción del conocimiento científico escolar para la comprensión de los fenómenos y la participación activa del sujeto en un contexto sociocultural susceptible de ser transformado” Además esta contribuye a promover y desarrollar en los niños el pensamiento argumentativo, crítico y creativo, la resolución de problemas, el crecimiento del conocimiento y la comprensión que cada niño tiene en su estructura mental del mundo en el que se encuentra,

Secuencia Pedagógica y Didáctica

Vamos a Conocer

Nuevamente llega la docente al salón con el imán y saluda a los niños, y de inmediato les hace una pregunta **¿Qué creen que hay dentro del buzón el día de hoy?**

Luego de escuchar las respuestas de los niños, la docente prosigue a sacar la experiencia, esta se llama y trata sobre la **“repulsión de los imanes inteligentes”**

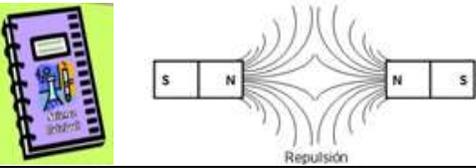
La docente al sacar cada uno de los materiales del buzón, y realizará la siguiente pregunta: **¿Qué se imaginan que podremos hacer con estos materiales?** en seguida dará inicio a realizar la experiencia frente a los niños, utilizando cada uno de los materiales.

La maestra mostrará y explicará que al echar las 5 tapas en el agua, estas se pueden mover libremente sin ayuda alguna y se irán distribuyendo de tal forma que cada tapa estará alejada de las demás. A este experimento se le llama repulsión porque al tener dos imanes del mismo polo estos tienden a repelerse, es decir a no unirse.



Vamos a Jugar

La docente organizará a los niños en grupos de 3 para jugar en el laberinto, en este juego los niños utilizarán los imanes repelando hasta llegar al final. Los pasos que se deben realizar son, primero: observar detalladamente el laberinto una o dos veces antes de

	<p>empezar a cruzarlo, y si es de ayuda primero hacerlo cruzarlo utilizando el dedo, segundo: dos o tres veces mover en la mesa los imanes haciendo que estos se repelen, y ya por último comenzar el laberinto utilizando los imanes.</p> <p>Este momento se necesita de mucha atención y concentración, por lo cual se le debe indicar a los estudiantes que es importante el estar en silencio y observando a quienes están haciendo el ejercicio para no desconcentrar a los compañeros que están cruzando el laberinto.</p> 
<p>Vamos a Crear</p>	<p>La docente hará entrega a cada niño de una libreta de científico la cual deberán marcar con su respectivo nombre, y entregará una insignia la cual la imagen indica el experimento de la experiencia que se mostró a los niños, en este caso la repulsión de los imanes. En la libreta los niños dibujarán los elementos que se utilizaron para el experimento</p> 
<p>Recursos didácticos y materiales</p>	<p>Botella de agua pequeña https://bit.ly/2TgrAu4 Laberinto de imanes https://bit.ly/2OPpl2p Libreta de científico: https://bit.ly/2OPpl2p Logo de la repulsión https://bit.ly/2ZUyO9I Recipientes. https://bit.ly/2YueCPc Tapas con imanes https://bit.ly/2yOGQVy</p>
<p>Referencias</p>	<p>Quiroga, M. (2014). Desarrollo de competencias científicas en las primeras edades: el Explora Conicyt de Chile.</p> <p>Ríos, M. (2013). El juego como estrategia en la primera etapa de Educación Infantil. Universidad Internacional de la Rioja. Facultad de Educación. Madrid.</p>
<p>Anexos</p>	

EVALUACIÓN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA: JUGANDO APRENDO DEL MUNDO QUE ME RODEA

Competencia científica:

- Formula hipótesis empleando la información que posee acerca de un objeto de conocimiento con el fin de solucionar distintas problemáticas y/o situaciones.
- Realiza inferencias empleando la información que posee para dar solución a una situación problema presentada.
- Clasifica la información que posee estableciendo criterios y categorías para poder hacerlo.

Características de la atención:

- 1- Constancia:** Focaliza su atención por lapsos de tiempo prolongados en diferentes objetos de conocimiento.
- 2- Intensidad:** Orienta su atención sobre los objetos de conocimiento, demostrando el interés por cada uno de ellos.
- 3- Volumen:** Focaliza su atención en diferentes objetos de conocimiento de forma simultánea.

Características de la memoria:

- 4- Retención:** Obtiene información acerca de los objetos de conocimiento por un tiempo prolongado.
- 5- Recuerdo:** Evoca y emplea la información que posee de cada objeto de conocimiento para dar solución a una problemática o situación.
- 6- Seguimiento de instrucciones (S.I):** Sigue instrucciones sencillas y complejas, haciendo uso de sus saberes previos.

PREGUNTA GENERADORA:

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA:

FECHA:

<p>GRADO: _____</p> <p>Criterios de evaluación:</p> <p> (Lo logra)  (En el proceso)</p> <p> (Lo puede lograr)</p>	<p>Demuestra disposición al desarrollo de las experiencias planteadas en el aula.</p>	<p>Emplea su capacidad de recuerdo para llevar a cabo las actividades propuestas por la docente.</p>	<p>Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.</p>
--	---	--	---

	Hipótesis		Inferencia y Clasificación		Inferencia y clasificación	
NOMBRE DEL ESTUDIANTE	Volumen	Recuerdo	Constancia	Recuerdo	Constancia	S.I.

Observaciones

Estrategia Pedagógica: Jugando aprendo del mundo que me rodea.	
Escenario Educativo	Colegio Gimnasio Campestre San Pablo
Nombre del Estudiante	Leidy Esperanza Padilla Flórez Caroll Natalia Toscano Villalba
Nivel/Grado	Transición A – B
Estrategia pedagógica/ didáctica	Proyecto de aula: Conociendo los imanes.
Nombre de la experiencia de aprendizaje #6.	La fuerza de atracción de los imanes.
Pregunta generadora	¿Qué pasará si, mojamos, tapamos o congelamos un imán?
Objetivos General y específicos	Evaluación Criterios y niveles de desempeño enfocados hacia el aprendizaje de los niños
<p>Objetivo general: Demostrar que se conserva la fuerza magnética de los imanes a través del juego y de los diversos experimentos que corroboran la información suministrada.</p> <p>Objetivo específico: 1- Identificar las fuerzas magnéticas y de atracción que ejercen los imanes a partir de la exploración y experimentación con diversos materiales.</p> <p>2- Realiza gráficas creativas teniendo en cuenta el conocimiento previamente suministrado.</p> <p>3- Utilizar la información suministrada en el desarrollo de las experiencias vivenciadas en espacios de juego.</p>	<p>Competencia Científica:</p> <p>Desarrolla procesos de pensamiento científico para el mejoramiento de los procesos de atención y memoria, teniendo en cuenta los principios de libertad y verdad aplicándolos en su relación con los demás.</p> <p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none"> - Muestra atención y actitud positiva ante la explicación y realización de las experiencias de aprendizaje que son presentadas por la docente. - Emplea diversos materiales que permiten la comprensión de un nuevo conocimiento a través de las experiencias que se viven en el aula - Organiza la información adquirida para dar solución a un problema y llevar a cabo las experiencias de aprendizaje - Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.
Justificación.	

Lo que se pretende desarrollar con esta experiencia de aprendizaje es involucrar al niño a experimentar a partir de diferentes materiales la fuerza magnética que producen los imanes, con el fin de generar en cada niño motivación a conocer e indagar a fondo este fenómeno magnético, así mismo se generarán espacios de juego en donde el niño puede hacer uso y consolidar la información adquirida en las experiencias de aprendizaje además favorece a fortalecer los procesos atencionales y memorísticos los cuales facilitan la comprensión de los nuevos conocimientos que adquiere el niño.. Chateau (1958) afirma que “El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño” Por otra parte, el juego es una acción libre, espontánea y lúdica, a través de él se aprende a relacionarse dentro de los diferentes ámbitos como el: familiar, cultural y social.

Del mismo modo con esta experiencia de aprendizaje, se pretende fomentar el desarrollo de las competencias científicas, Según Bravo (2003) “Para desarrollar las competencias científicas, la enseñanza de las ciencias debe plantearse como finalidad transformar el aula en un espacio de construcción del conocimiento científico escolar para la comprensión de los fenómenos y la participación activa del sujeto en un contexto sociocultural susceptible de ser transformado” Además esta contribuye a promover y desarrollar en los niños el pensamiento argumentativo, crítico y creativo, la resolución de problemas, el crecimiento del conocimiento y la comprensión que cada niño tiene en su estructura mental del mundo en el que se encuentra.

Secuencia Pedagógica y Didáctica

Vamos a Conocer

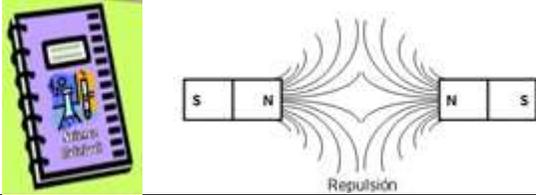
Nuevamente llega la docente al salón junto al Imán y muestran el buzón y le preguntan a los niños
¿Qué creen que hay en esta ocasión dentro del buzón? Luego de escuchar las respuestas de los niños la docente sacará los elementos e insumos necesarios para llevar a cabo esta experiencia de aprendizaje

La docente proseguirá a mostrar los experimentos con los cuales se quiere demostrar que las propiedades magnéticas persisten sin importar el material que se utilice.

Se quiere mostrar que el imán conserva sus propiedades a pesar de ser sometido a algunas condiciones naturales como: El agua, el hielo, la arena y materiales como tela, plástico foami, y etcétera, claro está que los imanes ser sometidos a elementos o insumos, su fuerza e intensidad de magnetismo disminuye.

Vamos a Jugar

La docente organizará 3 grupos de a 5 niños para trabajar y hará entrega a cada grupo de un material para comprobar la fuerza y la conservación que tiene el imán al utilizarlo con el material, además se hará entrega por grupo de 4 imanes con 4 tapas, con el fin de fortalecer la espera de turno, el compartir y el trabajo en equipo.

	<p>Luego se hará una pequeña socialización, en donde los niños podrán expresar lo que vivieron al manejar y utilizar el material con los imanes.</p> <p>¿Cuéntame, cómo fue la experiencia al utilizar el imán con el material? ¿Qué tan fácil o difícil fue este procedimiento? ¿Te gusto el experimento? ¿Qué pasó con el imán?</p> 
<p>Vamos a Crear</p>	<p>La docente hará entrega a cada niño su respectiva libreta para que dibujen el experimento que hicieron con el material que se entregó en grupo y se dibujara en el tablero la insignia de la atracción la cual hace referencia al experimento que se vivió en la experiencia de aprendizaje.</p> 
<p>Recursos didácticos y materiales</p>	<p>Arena de colores https://bit.ly/2yXZ4UB Agua https://bit.ly/2yXZ4UB Foami https://bit.ly/2N0iGA1 Hielo https://bit.ly/33qOUKq Imanes https://bit.ly/2May1OA Libreta de científico https://bit.ly/2OPpl2p Logo de atracción https://bit.ly/2ZUyO9I Plástico https://bit.ly/2Tme7kC Recipientes (platos) https://bit.ly/2YY1YaC Tapas https://bit.ly/2TmEC9B Tela https://bit.ly/2YY1ZYj</p>
<p>Referencias</p>	<p>Quiroga, M. (2014). Desarrollo de competencias científicas en las primeras edades: el Explora Conicyt de Chile.</p> <p>Ríos, M. (2013). El juego como estrategia en la primera etapa de Educación Infantil. Universidad Internacional de la Rioja. Facultad de Educación. Madrid.</p>
<p>Anexos</p>	

EVALUACIÓN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA: JUGANDO APRENDO DEL MUNDO QUE ME RODEA

Competencia científica:

- Formula hipótesis empleando la información que posee acerca de un objeto de conocimiento con el fin de solucionar distintas problemáticas y/o situaciones.
- Realiza inferencias empleando la información que posee para dar solución a una situación problema presentada.
- Clasifica la información que posee estableciendo criterios y categorías para poder hacerlo.

Características de la atención:

- 1- Constancia:** Focaliza su atención por lapsos de tiempo prolongados en diferentes objetos de conocimiento.
- 2- Intensidad:** Orienta su atención sobre los objetos de conocimiento, demostrando el interés por cada uno de ellos.
- 3- Volumen:** Focaliza su atención en diferentes objetos de conocimiento de forma simultánea.

Características de la memoria:

- 4- Retención:** Obtiene información acerca de los objetos de conocimiento por un tiempo prolongado.
- 5- Recuerdo:** Evoca y emplea la información que posee de cada objeto de conocimiento para dar solución a una problemática o situación.
- 6- Seguimiento de instrucciones (S.I):** Sigue instrucciones sencillas y complejas, haciendo uso de sus saberes previos.

PREGUNTA GENERADORA:

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA:

FECHA:

<p>GRADO: _____</p> <p>Criterios de evaluación:</p> <p> (Lo logra)  (En el proceso)</p> <p> (Lo puede lograr)</p>	Muestra atención y actitud positiva ante la explicación y realización de las experiencias de aprendizaje que son presentadas por la docente.	Emplea diversos materiales que permiten la comprensión de un nuevo conocimiento a través de las experiencias que se viven en el aula.	Organiza la información adquirida para dar solución a un problema y llevar a cabo las experiencias de aprendizaje.	Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.								
	<p>Inferencia</p>			<p>Hipótesis e Inferencia</p>			<p>Inferencia y Clasificación</p>			<p>Inferencia y clasificación</p>		
NOMBRE DEL ESTUDIANTE	Constancia	Intensidad	Recuerdo	Intensidad	Volumen	S.I.	Recuerdo	Retención	Volumen	Constancia	Retención	S.I.

Observaciones

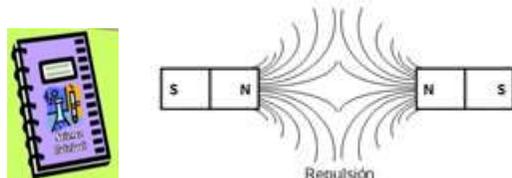
Estrategia Pedagógica: Jugando aprendo del mundo que me rodea.	
Escenario Educativo	Colegio Gimnasio Campestre San Pablo
Nombre del Estudiante	Leidy Esperanza Padilla Flórez Caroll Natalia Toscano Villalba
Nivel/Grado	Transición A – B
Estrategia pedagógica/ didáctica	Proyecto de aula: Conociendo los imanes.
Nombre de la experiencia de aprendizaje #7.	La pesca de clips magnéticos.
Pregunta generadora	¿Qué objetos cree que se pueden atraer en el agua?
Objetivos General y específicos	Evaluación Criterios y niveles de desempeño enfocados hacia el aprendizaje de los niños
<p>Objetivo general: Identificar por medio del juego las dos diferentes interacciones entre los imanes que son la atracción y la repulsión.</p> <p>Objetivos específicos: 1-Identificar cuáles objetos son atraídos en el agua a través de experimentos que permitan un aprendizaje vivencial.</p> <p>2-Identificar los polos utilizados para la atracción de objetos.</p> <p>3-Utilizar la información suministrada en el desarrollo de las experiencias vivenciadas en espacios de juego.</p>	<p>Competencia Científica:</p> <p>Desarrolla procesos de pensamiento científico para el mejoramiento de los procesos de atención y memoria, teniendo en cuenta los principios de libertad y verdad aplicándolos en su relación con los demás.</p> <p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none"> - Demuestra disposición e interés al desarrollo de las experiencias planteadas en el aula. - Emplea su capacidad de retención y recuerdo para llevar a cabo grafías creativas. - Emplea diversos materiales los cuales permiten la comprensión de un nuevo conocimiento a través de las experiencias que se viven en el aula. - Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.
Justificación.	
Esta experiencia de aprendizaje se realiza con el fin de fortalecer y crear conocimientos tomando como eje temático el imán a través de un experimento, además de estimular y recordar conceptos de experiencias de aprendizaje anteriores. Por otra parte se implementa el espacio de juego para fortalecer los procesos de atención, memoria y seguimiento de instrucciones.	

Según Ríos (2013) A través del juego se estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad y la discriminación de la fantasía y de la realidad permitiendo experimentar situaciones de la vida cotidiana y sus consecuencias, y el pensamiento científico.

Por otra parte se pretende desarrollar y fomentar la competencia científica en la experiencia de aprendizaje, según Hernández (2005) “la enseñanza de la competencia científica en los primeros niveles de la escuela debería trabajar sobre la curiosidad natural de los niños.” Por lo tanto se pretende estimular la formulación de preguntas, la resolución de problemas y que puedan crear e imaginar a partir de un nuevo conocimiento.

Esta experiencia de aprendizaje le aportará al estudiante nuevos conocimientos, afianzar sus presaberes, formular hipótesis, realizar inferencias y clasificaciones con las experiencias vividas, lo cual le aportará a sus procesos cognitivos básicos especialmente en la atención y en la memoria.

Secuencia Pedagógica y Didáctica

<p>Vamos a Conocer</p>	<p>La docente llega con el buzón y les pregunta ¿qué creen que les mando hoy súper imán? Después de escuchar sus respuestas la docente sacará una taza transparente, agua, diferentes objetos magnéticos y un imán, con lo cual hará la experiencia de introducir diferentes objetos de en la taza y les añadirá agua hasta que queden cubiertos, luego se hará la demostración de cómo los objetos se atraen en medio del agua con el imán.</p>
<p>Vamos a jugar</p>	<p>Después de haber realizado la experiencia la docente sacará los objetos magnéticos e introducirá unos clips de colores, para jugar a la pesca de colores, lo cual se conformarán 3 grupos, donde pasará un representante en cada ronda para sacar con la caña de pescar el color del clip indicado, se harán las rondas necesarias hasta que pasen todos los niños.</p> 
<p>Vamos a Crear</p>	<p>La docente hará entrega a cada niño su respectiva libreta para que dibujen el experimento que hicieron con el material que se entregó en grupo y se entregará una insignia para decorarla y pegarla en la libreta, esta insignia hace referencia al experimento que se vivirá en la experiencia de aprendizaje la cual es la atracción de los imanes.</p> 

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL

Acreditación de Alta Calidad – Resolución 10721, mayo 25 de 2017

Recursos didácticos y materiales	-Clips de colores -Taza -Objetos magnéticos -Imanes -Palos de pincho -Cinta
Referencias	Hernández, C. (2005). ¿Qué son las “competencias científicas”? http://www.acofacien.org/archivos/ba37e1_QUE%20SON%20LAS%20COMPETENCIAS%20CIENTIFICAS%20%20C.A.%20Hernandez.PDF Ríos, M. (2013). El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de la educación infantil. Unir. España. https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y
Anexos	

EVALUACIÓN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA: JUGANDO APRENDO DEL MUNDO QUE ME RODEA

Competencia científica:

- Formula hipótesis empleando la información que posee acerca de un objeto de conocimiento con el fin de solucionar distintas problemáticas y/o situaciones.
- Realiza inferencias empleando la información que posee para dar solución a una situación problema presentada.
- Clasifica la información que posee estableciendo criterios y categorías para poder hacerlo.

Características de la atención:

- 1- Constancia:** Focaliza su atención por lapsos de tiempo prolongados en diferentes objetos de conocimiento.
- 2- Intensidad:** Orienta su atención sobre los objetos de conocimiento, demostrando el interés por cada uno de ellos.
- 3- Volumen:** Focaliza su atención en diferentes objetos de conocimiento de forma simultánea.

Características de la memoria:

- 4- Retención:** Obtiene información acerca de los objetos de conocimiento por un tiempo prolongado.
- 5- Recuerdo:** Evoca y emplea la información que posee de cada objeto de conocimiento para dar solución a una problemática o situación.
- 6- Seguimiento de instrucciones (S.I):** Sigue instrucciones sencillas y complejas, haciendo uso de sus saberes previos.

PREGUNTA GENERADORA:

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA:

FECHA:

GRADO:

Criterios de evaluación:

 (Lo logra)  (En el proceso)

 (Lo puede lograr)

Demuestra disposición e interés al desarrollo de las experiencias planteadas en el aula.

Emplea su capacidad de retención y recuerdo para llevar a cabo grafías creativas.

Emplea diversos materiales los cuales permiten la comprensión de un nuevo conocimiento a través de las experiencias que se viven en el aula.

Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.

Inferencia

Hipótesis e Inferencia.

Inferencia y Clasificación

Inferencia y clasificación

NOMBRE DEL ESTUDIANTE

Constancia

Intensidad

Recuerdo

Intensidad

Volumen

S.I.

Retención

Volumen

Recuerdo

Constancia

Retención

S.I.

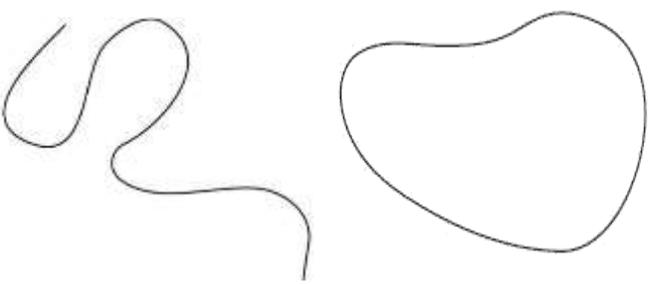
Observaciones

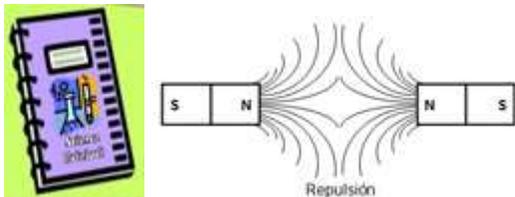
Estrategia Pedagógica: Jugando aprendo del mundo que me rodea.	
Escenario Educativo	Colegio Gimnasio Campestre San Pablo
Nombre del Estudiante	Leidy Esperanza Padilla Flórez Caroll Natalia Toscano Villalba
Nivel/Grado	Transición A – B
Estrategia pedagógica/ didáctica	Proyecto de aula: Conociendo los imanes.
Nombre de la experiencia de aprendizaje #8.	Trasladando el imán. (Repeliendo)
Pregunta generadora	¿Qué objetos se pueden repeler en el agua?
Objetivos General y específicos	Evaluación Criterios y niveles de desempeño enfocados hacia el aprendizaje de los niños
<p>Objetivo general: Identificar por medio del juego las dos diferentes interacciones entre los imanes que son la atracción y la repulsión.</p> <p>Objetivos específicos: 1-Identificar los polos utilizados para repeler los objetos. 2-Realiza grafías creativas teniendo en cuenta las experiencias vividas. 3-Utilizar la información suministrada en el desarrollo de las experiencias vivenciadas en espacios de juego.</p>	<p>Competencia Científica:</p> <p>Desarrolla procesos de pensamiento científico para el mejoramiento de los procesos de atención y memoria, teniendo en cuenta los principios de libertad, obediencia y verdad aplicándolos en sus relaciones interpersonales día a día.</p> <p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none"> - Demuestra disposición e interés al desarrollo de las experiencias planteadas en el aula. - Emplea su capacidad de retención y recuerdo para llevar a cabo grafías creativas. - Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.
Justificación.	
Esta experiencia de aprendizaje se realiza con el fin de involucrar al niño a realizar y experimentar las fuerzas de repulsión que producen los imanes en un objeto en el agua, con el fin de generar en cada niño motivación a conocer e indagar un poco más a fondo este fenómeno magnético, por otra parte que ellos puedan observar cómo se da el proceso para que así puedan ir formulando hipótesis y se den inferencias.	

Se permite generar un espacio de juego por lo tanto Zapata (1990) afirma “que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa. La educación hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje.”

Así mismo con esta experiencia de aprendizaje, se pretende promover el desarrollo de las competencias científicas donde puedan llevar a cabo procesos atencionales y memorísticos que permitan fortalecer la dimensión cognitiva de los niños y a partir de la relación con su entorno despertar el interés por aprender, descubrir y conocer activamente el mundo que los rodea desarrollando actitudes de curiosidad y respeto por el mismo.

Secuencia Pedagógica y Didáctica

<p>Vamos a Conocer</p>	<p>La docente llega con el buzón y les pregunta ¿qué creen que les mando hoy súper imán? Después de escuchar sus respuestas la docente sacará una taza transparente, agua, diferentes tamaños de tapas con imán y un imán, con lo cual realizará la experiencia de introducir los objetos en la taza y añadirá agua, luego la docente preguntará ¿Qué polos debemos utilizar para que se repelen los objetos? A lo que ellos deberán responder los polos Sur-Sur o Norte-Norte, para que se puedan repeler y trasladar por el agua de un lado a otro.</p>
<p>Vamos a Jugar</p>	<p>La docente conformará dos grupos a los cuales les asignará una cantidad de tapas con imanes y unas líneas curvas que estarán debajo de la taza lo cual será la guía para ir trasladando de un lado a otro, el desplazamiento lo deben hacer repelando los imanes, al llegar al otro lado de la taza el niño deberá sacar rápidamente su tapa y el niño procederá a entregarle en la mano a su compañero el imán para que él realice el mismo proceso.</p> 
<p>Vamos a Crear</p>	<p>La docente hará entrega a cada niño su respectiva libreta para que dibujen el experimento que hicieron con el material que se entregó en grupo y se entregará una insignia para decorarla y pegarla en la libreta, esta insignia hace referencia al experimento que se vivirá</p>

	<p>en la experiencia de aprendizaje la cual es la atracción de los imanes.</p> 
Recursos didácticos y materiales	<ul style="list-style-type: none">-Taza-Tapas-Imanes
Referencias	<p>Zapata, O. (1990) .El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar. México: Editorial Pax. https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf</p>
Anexos	

EVALUACIÓN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA: JUGANDO APRENDO DEL MUNDO QUE ME RODEA

<p>Competencia científica:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Formula <u>hipótesis</u> empleando la información que posee acerca de un objeto de conocimiento con el fin de solucionar distintas problemáticas y/o situaciones. ● Realiza <u>inferencias</u> empleando la información que posee para dar solución a una situación problema presentada. ● <u>Clasifica</u> la información que posee estableciendo criterios y categorías para poder hacerlo. 	<p>Características de la atención:</p> <p>1- Constancia: Focaliza su atención por lapsos de tiempo prolongados en diferentes objetos de conocimiento.</p> <p>2- Intensidad: Orienta su atención sobre los objetos de conocimiento, demostrando el interés por cada uno de ellos.</p> <p>3- Volumen: Focaliza su atención en diferentes objetos de conocimiento de forma simultánea.</p>	<p>Características de la memoria:</p> <p>4- Retención: Obtiene información acerca de los objetos de conocimiento por un tiempo prolongado.</p> <p>5- Recuerdo: Evoca y emplea la información que posee de cada objeto de conocimiento para dar solución a una problemática o situación.</p> <p>6- Seguimiento de instrucciones (S.I): Sigue instrucciones sencillas y complejas, haciendo uso de sus saberes previos.</p>
---	---	---

PREGUNTA GENERADORA:

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA: **FECHA:**

<p>GRADO: _____</p> <p>Criterios de evaluación:</p> <p> (Lo logra)  (En el proceso)</p> <p> (Lo puede lograr)</p>	<p>Demuestra disposición e interés al desarrollo de las experiencias planteadas en el aula.</p>	<p>Participa libremente haciendo sus aportes de acuerdo a su conocimiento previo de manera espontánea cuando se realiza una pregunta.</p>	<p>Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.</p>
--	---	---	---

	Hipótesis			Hipótesis			Inferencia y clasificación		
NOMBRE DEL ESTUDIANTE	Constancia	Intensidad	Recuerdo	Intensidad	Retención	Recuerdo	Constancia	Retención	S.I.

Observaciones

Estrategia Pedagógica: Jugando aprendo del mundo que me rodea.	
Escenario Educativo	Colegio Gimnasio Campestre San Pablo
Nombre del Estudiante	Leidy Esperanza Padilla Flórez Caroll Natalia Toscano Villalba
Nivel/Grado	Transición A – B
Estrategia pedagógica/ didáctica	Proyecto de aula: Conociendo los imanes.
Nombre de la experiencia de aprendizaje #9.	Las dos clases de imanes, los de ferrita y los de neodimio.
Pregunta generadora	¿Qué tipos de imanes conoces?
Objetivos General y específicos	Evaluación Criterios y niveles de desempeño enfocados hacia el aprendizaje de los niños
<p>Objetivo general: Identificar mediante el juego los dos tipos de imanes que existen y la fuerza magnética que ejerce cada uno.</p> <p>Objetivo específico: 1-Establecer las características de los dos tipos de imanes por medio de la observación (Ferrita-Neodimio)</p> <p>2- Establecer la diferencia de carga que existen entre los imanes a través de la exploración y experimentación con diversos elementos.</p> <p>3- Utilizar la información suministrada en el desarrollo de las experiencias vivenciadas en espacios de juego.</p>	<p>Competencia Científica:</p> <p>Desarrolla procesos de pensamiento científico para el mejoramiento de los procesos de atención y memoria, teniendo en cuenta los principios de libertad, obediencia y verdad aplicándolos en sus relaciones interpersonales día a día.</p> <p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none"> - Muestra atención y actitud positiva ante la explicación y realización de las experiencias de aprendizaje que son presentadas por la docente. - Identifica las posibles relaciones y establece las diferencias entre los objetos de conocimiento presentados, teniendo en cuenta la información que posee de cada uno. - Emplea diversos materiales los cuales permiten la comprensión de un nuevo conocimiento a través de las experiencias que se viven en el aula. - Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.
Justificación.	
Lo que se pretende desarrollar con esta experiencia de aprendizaje es mostrar al niño que existen dos tipos de imanes y sus principales características que son: la carga magnética y la resistencia	

que posee cada uno. La carga magnética que ejerce el imán de Ferrita es mucho más leve y menos potente que la de un imán de neodimio, pero sin embargo los imanes de neodimio son mucho más frágiles y se parten con gran facilidad, mientras que los de ferrita son mucho más resistentes y difíciles de sufrir fragmentación. Con esto se quiere que el niño a través de la observación y la experimentación de estos materiales magnéticos se interese y cree una motivación a conocer e indagar a fondo este fenómeno magnético, así mismo se generarán espacios de juego en donde el niño puede hacer uso y consolidar la información adquirida en las experiencias de aprendizaje, además reforzar y fortalecer los procesos atencionales y memorísticos los cuales le facilitan al niño la comprensión de los nuevos conocimientos que adquiere. Chateau (1958) afirma que “El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño” Por otra parte, el juego es una acción libre, espontánea y lúdica, a través de él se aprende a relacionarse dentro de los diferentes ámbitos como el: familiar, cultural y social.

Del mismo modo con esta experiencia de aprendizaje, se pretende fomentar el desarrollo de las competencias científicas, Según Bravo (2003) “Para desarrollar las competencias científicas, la enseñanza de las ciencias debe plantearse como finalidad transformar el aula en un espacio de construcción del conocimiento científico escolar para la comprensión de los fenómenos y la participación activa del sujeto en un contexto sociocultural susceptible de ser transformado” Además esta contribuye a promover y desarrollar en los niños el pensamiento argumentativo, crítico y creativo, la resolución de problemas, el crecimiento del conocimiento y la comprensión que cada niño tiene en su estructura mental del mundo en el que se encuentra.

Secuencia Pedagógica y Didáctica

Vamos a Conocer

Nuevamente llega la docente al salón de clase imán y muestran el buzón, y preguntan **¿Qué experiencia hoy traerá por dentro el buzón?**

La docente antes de sacar lo que hay dentro del buzón preguntará a los niños **¿Ustedes qué clase de imanes conocen?**

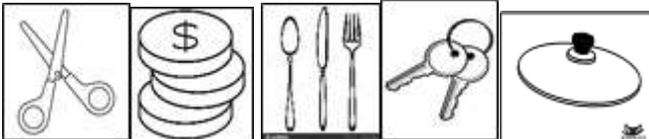
Enseguida de las respuestas de los niños, la docente sacará los dos tipos de imanes de tamaño pequeños: **el imán de ferrita** que es de color negro y **el imán de neodimio** que es de color plateado. Y explicará que cada uno tiene su propia carga magnética, pero el imán de neodimio tiene una carga mayor al de ferrita, pero al hablar de resistencia, al dejar caer un imán de neodimio, este se destruye más fácil que la dejar caer un imán de ferrita.



Vamos a Jugar

La docente organizará a los niños de 5 formando 3 grupos de trabajo y hará entrega a cada grupo de una bolsa con diversos elementos, además entregará de 4 imanes: 2 imanes de ferrita y 2 de neodimio.

Luego que se les haya entregado los materiales la docente pedirá que abran la bolsa y saquen los objetos que están dentro de ella y

	<p>jueguen a experimentar las fuerza de atracción con el primer imán Ferrita y luego que hayan probado con todos los materiales lo pueden hacer con el segundo imán, el de neodimio.</p> <p>Luego se hará una comparación sobre la fuerza y la distancia que se pudo atraer cada objeto utilizando cada imán, además con cual imán se le facilitó más atraer cada objeto de la bolsa</p> 
<p>Vamos a Crear</p>	<p>La docente organizará a los niños en el suelo del salón y mostrará unas fichas las cuales se utilizarán para jugar al juego de memoria, los dibujos de las fichas son imanes y objetos magnéticos ya visto en las anteriores experiencias.</p> <p>Además, se le hará entrega a cada niño su libreta científica para que pueda dibujar los dos tipos de imanes (Ferrita y Neodimio) y el experimento que se realizó en la experiencia de aprendizaje.</p> 
<p>Recursos didácticos y materiales</p>	<p>Cubiertos https://bit.ly/33og18I Imanes https://bit.ly/2PjISlq Libreta de científico https://bit.ly/2OPpl2p Llaves https://bit.ly/1l26DMg Monedas https://bit.ly/2YGg9ID tapas de hierro https://bit.ly/2zwEeMA Tijeras https://bit.ly/2ZqJ35u</p>
<p>Referencias</p>	<p>Quiroga, M. (2014). Desarrollo de competencias científicas en las primeras edades: el Explora Conicyt de Chile. Rios, M. (2013). El juego como estrategia en la primera etapa de Educación Infantil. Universidad Internacional de la Rioja. Facultad de Educación. Madrid.</p>
<p>Anexos</p>	

EVALUACIÓN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA: JUGANDO APRENDO DEL MUNDO QUE ME RODEA

Competencia científica:

- Formula hipótesis empleando la información que posee acerca de un objeto de conocimiento con el fin de solucionar distintas problemáticas y/o situaciones.
- Realiza inferencias empleando la información que posee para dar solución a una situación problema presentada.
- Clasifica la información que posee estableciendo criterios y categorías para poder hacerlo.

Características de la atención:

- 1- Constancia:** Focaliza su atención por lapsos de tiempo prolongados en diferentes objetos de conocimiento.
- 2- Intensidad:** Orienta su atención sobre los objetos de conocimiento, demostrando el interés por cada uno de ellos.
- 3- Volumen:** Focaliza su atención en diferentes objetos de conocimiento de forma simultánea.

Características de la memoria:

- 4- Retención:** Obtiene información acerca de los objetos de conocimiento por un tiempo prolongado.
- 5- Recuerdo:** Evoca y emplea la información que posee de cada objeto de conocimiento para dar solución a una problemática o situación.
- 6- Seguimiento de instrucciones (S.I):** Sigue instrucciones sencillas y complejas, haciendo uso de sus saberes previos.

PREGUNTA GENERADORA:

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA:

FECHA:

GRADO:

Criterios de evaluación:

 (Lo logra)  (En el proceso)

 (Lo puede lograr)

Muestra atención y actitud positiva ante la explicación y realización de las experiencias de aprendizaje que son presentadas por la docente.

Identifica las posibles relaciones y establece las diferencias entre los objetos de conocimiento presentados, teniendo en cuenta la información que posee de cada uno.

Emplea diversos materiales los cuales permiten la comprensión de un nuevo conocimiento a través de las experiencias que se viven en el aula.

Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.

NOMBRE DEL ESTUDIANTE	Inferencia			Inferencia y Clasificación			Hipótesis e Inferencia			Inferencia y clasificación		
	Constancia	Intensidad	Volumen	Intensidad	Volumen	Recuerdo	Constancia	Intensidad	Recuerdo	Constancia	Retención	S.I.

Observaciones

Estrategia Pedagógica: Jugando aprendo del mundo que me rodea.	
Escenario Educativo	Colegio Gimnasio Campestre San Pablo
Nombre del Estudiante	Leidy Esperanza Padilla Flórez Caroll Natalia Toscano Villalba
Nivel/Grado	Transición A – B
Estrategia pedagógica/ didáctica	Proyecto de aula: Conociendo los imanes.
Nombre de la experiencia de aprendizaje #10.	Las líneas magnéticas de los imanes
Pregunta generadora	¿Cómo crees que se producen las líneas de campo magnéticas en los imanes?
Objetivos General y específicos	Evaluación Criterios y niveles de desempeño enfocados hacia el aprendizaje de los niños
<p>Objetivo general: Mostrar mediante el juego que existen las líneas de campo magnéticas de los imanes.</p> <p>Objetivo específico: 1- Explicar el por qué se forman las líneas de campo magnéticas que ejercen los imanes</p> <p>2- Identificar las líneas de campo magnéticas a través de la exploración y experimentación con los imanes</p> <p>3-Utilizar la información suministrada en el desarrollo de las experiencias vivenciadas en espacios de juego.</p>	<p>Competencia Científica:</p> <p>Desarrolla procesos de pensamiento científico para el mejoramiento de los procesos de atención y memoria, teniendo en cuenta los principios de libertad, obediencia y verdad aplicándolos en sus relaciones interpersonales día a día.</p> <p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escucha atentamente la explicación de un nuevo conocimiento para luego llevarlo a la práctica por medio del juego y la exploración. - Organiza un rompecabezas y describe los elementos que observa en él. - Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.
Justificación.	Lo que se pretende desarrollar con esta experiencia de aprendizaje es mostrar al niño que existen las líneas de campo magnéticas de los imanes por medio la experimentación propia con el fin de generar en cada niño motivación a conocer e indagar a fondo este fenómeno magnético, así mismo se generarán espacios de juego en donde el niño puede hacer uso y consolidar la información adquirida en las experiencias de aprendizaje, además reforzar y fortalecer los procesos atencionales y memorísticos los cuales le facilitan al niño la comprensión de los nuevos

conocimientos que adquiere. Chateau (1958) afirma que “El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño” Por otra parte, el juego es una acción libre, espontánea y lúdica, a través de él se aprende a relacionarse dentro de los diferentes ámbitos como el: familiar, cultural y social.

Del mismo modo con esta experiencia de aprendizaje, se pretende fomentar el desarrollo de las competencias científicas, Según Bravo (2003) “Para desarrollar las competencias científicas, la enseñanza de las ciencias debe plantearse como finalidad transformar el aula en un espacio de construcción del conocimiento científico escolar para la comprensión de los fenómenos y la participación activa del sujeto en un contexto sociocultural susceptible de ser transformado” Además esta contribuye a promover y desarrollar en los niños el pensamiento argumentativo, crítico y creativo, la resolución de problemas, el crecimiento del conocimiento y la comprensión que cada niño tiene en su estructura mental del mundo en el que se encuentra.

Secuencia Pedagógica y Didáctica

Vamos a Conocer

Nuevamente llega la docente al salón de clase con el imán y muestran el buzón, y preguntan **¿Qué experiencia hoy traerá por dentro el buzón?** La docente proseguirá a sacar los elementos que están dentro del buzón y preguntará:

¿Qué creen que podemos hacer con estos materiales?

¿Ustedes saben que son las líneas de campo magnéticas?

¿Quiénes ver cómo estas se forman?

Después de escuchar las respuestas de los niños la docente proseguirá a mostrar el experimento que el imán les ha traído.

Con este experimento se quiere demostrar que cada imán tiene unas **líneas de campo magnéticas** que no se pueden observar, pero por medio del experimento se demuestran que si existen las líneas magnéticas las cuales se tienden a unir cuando son polos opuestos y tienden a repelerse cuando son polos iguales.



Vamos a Crear

La docente organizará 3 grupos de 5 niños y entregará a cada grupo un envase con agua, limadura de hierro y los imanes para que ellos puedan experimentar, observar y manipular como se forman las líneas de campo con la ayuda de los imanes.



	Además, se le entregará a cada estudiante su libreta científica para que puedan en ella dibujar el experimento de la línea magnética.
Vamos a Jugar	<p>La docente organizará 3 grupos de 5 niños para entregar entregará por cada grupo un rompecabezas de las diferentes formas que se pueden ver las líneas de campo magnéticas, además entregará una pequeña ficha para que se puedan guiar y armar correctamente el rompecabezas.</p> <p>Se podrá intercambiar material con los grupos que ya hayan terminado de armar el rompecabezas.</p> 
Recursos didácticos y materiales	<ul style="list-style-type: none"> -Envase de vidrio o plástico transparente -Imanes -Limadura de hierro -Rompecabezas
Referencias	<p>Rompecabezas de las líneas de campo https://bit.ly/2ZrRsVk https://bit.ly/2ZfGZkN https://bit.ly/2LbJzhA https://bit.ly/320dCQb</p> <p>Quiroga, M. (2014). Desarrollo de competencias científicas en las primeras edades: el Explora Conicyt de Chile.</p> <p>Rios, M. (2013). El juego como estrategia en la primera etapa de Educación Infantil. Universidad Internacional de la Rioja. Facultad de Educación. Madrid.</p>
Anexos	

EVALUACIÓN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA: JUGANDO APRENDO DEL MUNDO QUE ME RODEA

<p>Competencia científica:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Formula <u>hipótesis</u> empleando la información que posee acerca de un objeto de conocimiento con el fin de solucionar distintas problemáticas y/o situaciones. ● Realiza <u>inferencias</u> empleando la información que posee para dar solución a una situación problema presentada. ● <u>Clasifica</u> la información que posee estableciendo criterios y categorías para poder hacerlo. 	<p>Características de la atención:</p> <p>1- Constancia: Focaliza su atención por lapsos de tiempo prolongados en diferentes objetos de conocimiento.</p> <p>2- Intensidad: Orienta su atención sobre los objetos de conocimiento, demostrando el interés por cada uno de ellos.</p> <p>3- Volumen: Focaliza su atención en diferentes objetos de conocimiento de forma simultánea.</p>	<p>Características de la memoria:</p> <p>4- Retención: Obtiene información acerca de los objetos de conocimiento por un tiempo prolongado.</p> <p>5- Recuerdo: Evoca y emplea la información que posee de cada objeto de conocimiento para dar solución a una problemática o situación.</p> <p>6- Seguimiento de instrucciones (S.I): Sigue instrucciones sencillas y complejas, haciendo uso de sus saberes previos.</p>
---	---	---

PREGUNTA GENERADORA:

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA: _____ **FECHA:** _____

<p>GRADO: _____</p> <p>Criterios de evaluación:</p> <p> (Lo logra)  (En el proceso)</p> <p> (Lo puede lograr)</p>	<p>Escucha atentamente la explicación de un nuevo conocimiento para luego llevarlo a la práctica por medio del juego y la exploración.</p>	<p>Organiza un rompecabezas y describe los elementos que observa en él.</p>	<p>Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.</p>
--	--	---	---

NOMBRE DEL ESTUDIANTE	Clasificación			Inferencia y Clasificación			Inferencia y clasificación		
	Constancia	Intensidad	Volumen	Constancia	Volumen	Recuerdo	Constancia	Retención	S.I.

Observaciones

Estrategia Pedagógica: Jugando aprendo del mundo que me rodea.	
Escenario Educativo	Colegio Gimnasio Campestre San Pablo
Nombre del Estudiante	Leidy Esperanza Padilla Flórez Caroll Natalia Toscano Villalba
Nivel/Grado	Transición A – B
Estrategia pedagógica/ didáctica	Proyecto de aula: Conociendo los imanes.
Nombre de la experiencia de aprendizaje #11.	Hobbies con imanes.
Pregunta generadora	¿Qué hobbies conocen que utilizan imanes?
Objetivos General y específicos	Evaluación Criterios y niveles de desempeño enfocados hacia el aprendizaje de los niños
<p>Objetivo general: Identificar los hobbies que utilizan imanes, entendiendo si se atraen o se repelen los objetos mediante el juego.</p> <p>Objetivos específicos: 1-Identificar los diferentes hobbies que utilizan el imán.</p> <p>2-Diferenciar entre las dos diferentes atracciones entre los imanes. (Atracción-repulsión)</p> <p>3-Utilizar la información suministrada en el desarrollo de las experiencias vivenciadas en espacios de juego.</p>	<p>Competencia Científica:</p> <p>Desarrolla procesos de pensamiento científico para el mejoramiento de los procesos de atención y memoria, teniendo en cuenta los principios de libertad, obediencia y verdad aplicándolos en sus relaciones interpersonales día a día.</p> <p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none"> - Emplea diversos materiales que permiten la comprensión de un nuevo conocimiento. - Emplea su capacidad de retención y recuerdo para llevar a cabo la diferenciación entre dos conceptos. - Juega con sus compañeros compartieron respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.
Justificación.	Lo que se pretende desarrollar con esta experiencia de aprendizaje es que el niño recuerde que hobbies con imanes a utilizado y que conozca otros, así mismo generar espacios de juego donde él pueda llevar a cabo la exploración y experimentación con los imanes en diferentes hobbies y pueda consolidar la información adquirida en la experimentación, además reforzar y fortalecer los procesos cognitivos como son la atención y la memoria los cuales facilitan al niño la comprensión de los nuevos conocimientos que adquiere.

Antón (2007) afirma que “Los niños encuentran placer en el juego: mientras juegan satisfacen su curiosidad sobre el mundo que les rodea; se sienten activos, capaces y protagonistas, experimentan y ponen en práctica su fuerza, sus habilidades, su imaginación, su inteligencia, sus emociones y sus afectos”.

Por otra parte se pretende desarrollar y fomentar la competencia científica en la experiencia de aprendizaje, según Hernández (2005) “la enseñanza de la competencia científica en los primeros niveles de la escuela debería trabajar sobre la curiosidad natural de los niños.” Por lo tanto se pretende estimular la formulación de preguntas, la resolución de problemas y que puedan crear e imaginar a partir de un nuevo conocimiento.

Secuencia Pedagógica y Didáctica

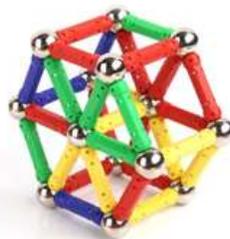
Vamos a Conocer

Se inicia presentado el imán y se les preguntará ¿Qué creen que les mandaron el día de hoy? Luego de escuchar sus respuestas se les irán sacando las cosas que mandó Súper imán. Una de esas son unas imágenes que tienen diferentes juegos como:

-Laberinto de imanes



-Construcción de piezas con imanes



-Pesca con imanes



Y se les preguntará si ya lo han jugado, por último se sacará un carro de carreras el cual la docente mostrará a los niños cómo se

	<p>traslada con el imán, la docente preguntará ¿Qué polos debemos utilizar para que se pueda trasladar el carro? Después que respondan la docente complementará que se deben ubicar los dos polos norte para que se repelen los imanes y se pueda trasladar de un lado a otro el carro.</p>
Vamos a Jugar	<p>La docente conforma dos grupos, los cuales tendrán una pista de carrera y carros de diferentes colores, para jugar a las carreras de los colores, donde la docente dará la instrucción de que trasladen el carro repelando el imán pero además deben estar atentos a la indicación que ella les dé, ejemplo: vamos a trasladar el carro de color rojo por el carril derecho.</p> 
Vamos a Crear	<p>A cada niño se le entregará su libreta científica en la cual deberán dibujar el proceso de repulsión del carro con el imán y escribir que polos se utilizaron para poder trasladar los carros.</p> 
Recursos didácticos y materiales	<p>Cartón paja -Imanes -Pintura -Marcadores</p>
Referencias	<p>Antón, M (2007). Planificar la etapa 0-6: compromiso de sus agentes y práctica cotidiana. Barcelona: Graó. https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1</p> <p>Hernández, C. (2005). ¿Qué son las “competencias científicas”? http://www.acofacien.org/archivos/ba37e1_QUE%20SON%20LAS%20COMPETENCIAS%20CIENTIFICAS%20%20C.A.%20Hernandez.PDF</p>
Anexos	

EVALUACIÓN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA: JUGANDO APRENDO DEL MUNDO QUE ME RODEA

Competencia científica:

- Formula hipótesis empleando la información que posee acerca de un objeto de conocimiento con el fin de solucionar distintas problemáticas y/o situaciones.
- Realiza inferencias empleando la información que posee para dar solución a una situación problema presentada.
- Clasifica la información que posee estableciendo criterios y categorías para poder hacerlo.

Características de la atención:

- 1- Constancia:** Focaliza su atención por lapsos de tiempo prolongados en diferentes objetos de conocimiento.
- 2- Intensidad:** Orienta su atención sobre los objetos de conocimiento, demostrando el interés por cada uno de ellos.
- 3- Volumen:** Focaliza su atención en diferentes objetos de conocimiento de forma simultánea.

Características de la memoria:

- 4- Retención:** Obtiene información acerca de los objetos de conocimiento por un tiempo prolongado.
- 5- Recuerdo:** Evoca y emplea la información que posee de cada objeto de conocimiento para dar solución a una problemática o situación.
- 6- Seguimiento de instrucciones (S.I):** Sigue instrucciones sencillas y complejas, haciendo uso de sus saberes previos.

PREGUNTA GENERADORA:

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA:

FECHA:

<p>GRADO:</p> <p>_____</p> <p>Criterios de evaluación:</p> <p> (Lo logra)  (En el proceso)</p> <p> (Lo puede lograr)</p>	Emplea diversos materiales que permiten la comprensión de un nuevo conocimiento.			Emplea su capacidad de retención y recuerdo para llevar a cabo la diferenciación entre dos conceptos.			Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.		
	Inferencia			Inferencia y Clasificación			Inferencia y clasificación		
NOMBRE DEL ESTUDIANTE	Constancia	Intensidad	Volumen	Intensidad	Volumen	Recuerdo	Constancia	Retención	S.I.

Observaciones

Estrategia Pedagógica: Jugando aprendo del mundo que me rodea.	
Escenario Educativo	Colegio Gimnasio Campestre San Pablo
Nombre del Estudiante	Leidy Esperanza Padilla Flórez Caroll Natalia Toscano Villalba
Nivel/Grado	Transición A – B
Estrategia pedagógica/ didáctica	Proyecto de aula: Conociendo los imanes.
Nombre de la experiencia de aprendizaje #12.	Objetos que utilizan imanes.
Pregunta generadora	¿Qué otros objetos conocen que utilizan imanes?
Objetivos General y específicos	Evaluación Criterios y niveles de desempeño enfocados hacia el aprendizaje de los niños
<p>Objetivo general: Identificar los medios de transporte y objetos cotidianos que utilizan el imán.</p> <p>Objetivos específicos: -Identificar en que parte del objeto cotidiano y medio de transporte se ubica el imán.</p> <p>-Analizar las características principales del por qué los objetos cotidianos y medios de transporte utilizan el imán.</p> <p>- Utilizar la información suministrada en el desarrollo de las experiencias vivenciadas en espacios de juego.</p>	<p>Competencia Científica:</p> <p>Desarrolla procesos de pensamiento científico para el mejoramiento de los procesos de atención y memoria, teniendo en cuenta los principios de libertad, obediencia y verdad aplicándolos en sus relaciones interpersonales día a día.</p> <p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none"> - Emplea diversos materiales que permiten la comprensión de un nuevo conocimiento. - Emplea su capacidad de retención y recuerdo para llevar a cabo la diferenciación entre dos conceptos. - Juega con sus compañeros compartieron respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.
Justificación.	Lo que se pretende desarrollar con esta experiencia de aprendizaje es que el niño recuerde que hobbies con imanes a utilizado y que conozca otros, así mismo generar espacios de juego donde él pueda llevar a cabo la exploración y experimentación con los imanes en diferentes hobbies y pueda consolidar la información adquirida en la experimentación, además reforzar y fortalecer los procesos cognitivos como son la atención y la memoria los cuales facilitan al niño la comprensión de los nuevos conocimientos que adquiere.

Antón (2007) afirma que “Los niños encuentran placer en el juego: mientras juegan satisfacen su curiosidad sobre el mundo que les rodea; se sienten activos, capaces y protagonistas, experimentan y ponen en práctica su fuerza, sus habilidades, su imaginación, su inteligencia, sus emociones y sus afectos”.

Por otra parte se pretende desarrollar y fomentar la competencia científica en la experiencia de aprendizaje, según Hernández (2005) “la enseñanza de la competencia científica en los primeros niveles de la escuela debería trabajar sobre la curiosidad natural de los niños.” Por lo tanto se pretende estimular la formulación de preguntas, la resolución de problemas y que puedan crear e imaginar a partir de un nuevo conocimiento.

Secuencia Pedagógica y Didáctica

Vamos a Conocer

Se inicia presentado al imán y se les preguntará **¿Qué creen que les mandaron el día de hoy?** Luego de escuchar sus respuestas la docente sacara unos pictogramas en los cuales estará la imagen de diferentes medios de transporte u objetos que utilizan el imán.

-El tren.



Se les preguntará a los niños **¿Por qué el tren utiliza imanes?** Después de escuchar sus respuestas se les explicará que el tren en cada esquina está compuesto por imán, ya que lo que hace el imán es generar repulsión con el carril y se eleve un poco con los polos norte-norte y con los polos norte-sur hace que el tren tenga fuerza y se pueda mover hacia adelante.

-Timbre de puerta.



Se les preguntará a los niños **¿Por qué el timbre utiliza imanes?** Después de escuchar sus respuestas se les explicará que al presionar el timbre internamente hay una campana la cual es atraída por el imán para que se genere el sonido, al momento que dejamos de presionar el timbre el imán se repela y deja de emitir sonido.

-Televisor.



Se les preguntará a los niños **¿Por qué el televisor tiene imanes?** Después de escuchar sus respuestas se les explicará que el televisor tiene imanes en su interior para que no se distorsione la imagen y el audio, ya que anteriormente en los televisores había una tarjeta electrónica y al pasar un imán por enfrente del televisor distorsionando la imagen y el sonido.

Por otra parte hay más objetos como el microondas, la nevera, el bolso, los portones, las gavetas, el closet, entre otros.



	
<p>Vamos a Jugar</p>	<p>La docente conformará 5 grupos para jugar a la lotería con los pictogramas que fueron mostrados anteriormente, la docente les entregará un cartón de lotería y unas fichas, el grupo que quede en el primer puesto la docente en la libreta científica le pegara un sticker de color verde, los del segundo puesto un sticker de color amarillo y los del último puesto un sticker de color rojo.</p>
<p>Vamos a Crear</p>	<p>A cada niño se le entregará la libreta científica con el fin de que dibujen 3 objetos de los que vieron en la experiencia, al momento de dibujar los niños deberán hacerle una flecha a la parte que el objeto tiene el imán.</p> 
<p>Recursos didácticos y materiales</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Pictogramas. -Lotería. -Fichas.
<p>Referencias</p>	<p>Antón, M (2007). Planificar la etapa 0-6: compromiso de sus agentes y práctica cotidiana. Barcelona: Graó. https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1 Hernández, C. (2005). ¿Qué son las “competencias científicas”? http://www.acofacien.org/archivos/ba37e1_QUE%20SON%20LAS%20COMPETENCIAS%20CIENTIFICAS%20C.A.%20Hernandez.PDF</p>
<p>Anexos</p>	

EVALUACIÓN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA: JUGANDO APRENDO DEL MUNDO QUE ME RODEA

<p>Competencia científica:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Formula <u>hipótesis</u> empleando la información que posee acerca de un objeto de conocimiento con el fin de solucionar distintas problemáticas y/o situaciones. ● Realiza <u>inferencias</u> empleando la información que posee para dar solución a una situación problema presentada. ● <u>Clasifica</u> la información que posee estableciendo criterios y categorías para poder hacerlo. 	<p>Características de la atención:</p> <p>1- Constancia: Focaliza su atención por lapsos de tiempo prolongados en diferentes objetos de conocimiento.</p> <p>2- Intensidad: Orienta su atención sobre los objetos de conocimiento, demostrando el interés por cada uno de ellos.</p> <p>3- Volumen: Focaliza su atención en diferentes objetos de conocimiento de forma simultánea.</p>	<p>Características de la memoria:</p> <p>4- Retención: Obtiene información acerca de los objetos de conocimiento por un tiempo prolongado.</p> <p>5- Recuerdo: Evoca y emplea la información que posee de cada objeto de conocimiento para dar solución a una problemática o situación.</p> <p>6- Seguimiento de instrucciones (S.I): Sigue instrucciones sencillas y complejas, haciendo uso de sus saberes previos.</p>
---	---	---

PREGUNTA GENERADORA:

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA: **FECHA:**

<p>GRADO:</p> <p>_____</p> <p>Criterios de evaluación:</p> <p> (Lo logra)  (En el proceso)</p> <p> (Lo puede lograr)</p>	<p>Emplea diversos materiales que permiten la comprensión de un nuevo conocimiento.</p>	<p>Emplea su capacidad de retención y recuerdo para llevar a cabo la diferenciación entre dos conceptos.</p>	<p>Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.</p>						
<p>NOMBRE DEL ESTUDIANTE</p>	<p style="text-align: center;">Inferencia</p> <p>Constancia Intensidad Volumen</p>			<p style="text-align: center;">Inferencia y Clasificación</p> <p>Intensidad Volumen Recuerdo</p>			<p style="text-align: center;">Inferencia y clasificación</p> <p>Constancia Retención S.I.</p>		

Observaciones

Estrategia Pedagógica: Jugando aprendo del mundo que me rodea.	
Escenario Educativo	Colegio Gimnasio Campestre San Pablo
Nombre del Estudiante	Leidy Esperanza Padilla Flórez Caroll Natalia Toscano Villalba
Nivel/Grado	Transición A – B
Estrategia pedagógica/ didáctica	Proyecto de aula: Conociendo los imanes.
Nombre de la experiencia de aprendizaje #13.	Juguemos al fútbol con los imanes
Pregunta generadora	¿Cómo podemos jugar con los imanes sin utilizar materiales de hierro?
Objetivos General y específicos	Evaluación Criterios y niveles de desempeño enfocados hacia el aprendizaje de los niños
<p>Objetivo general: Identificar las propiedades de atracción que producen los imanes por medio de juegos didácticos.</p> <p>Objetivo específico: 1- Determinar mediante el juego las fuerzas magnéticas que producen los imanes.</p> <p>2- Utilizar la información suministrada en el desarrollo de las experiencias vivenciadas en espacios de juego.</p>	<p>Competencia Científica:</p> <p>Desarrolla procesos de pensamiento científico para el mejoramiento de los procesos de atención y memoria, teniendo en cuenta los principios de libertad, obediencia y verdad aplicándolos en sus relaciones interpersonales día a día.</p> <p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none"> - Muestra atención y actitud positiva ante la explicación y realización de las experiencias de aprendizaje que son presentadas por la docente. - Organiza la información que posee y de acuerdo a ella propone solución ante una situación o una problemática presentada en el aula - Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.
Justificación.	
<p>Lo que se pretende desarrollar con esta experiencia de aprendizaje es mostrar al niño que a partir de la manipulación de los imanes se pueden crear varios tipos de juegos, con el fin de incentivar e involucrar a los niños al mundo científico y así se interesen día a día a conocer, investigar y experimentar este fenómeno. Así mismo con esta experiencia de aprendizaje se quiere reforzar y consolidar la información suministrada de la fuerza de atracción de los imanes mediante este espacio de juego, ya que el juego ayuda en los niños al fortalecimiento de los procesos atencionales y memorísticos los cuales le facilitan al niño la comprensión de los nuevos conocimientos que adquiriendo en su vida. Según Rousseau (1762) “el juego es el modo de expresión del niño pequeño</p>	

y su felicidad, es autorregulador de su conducta y ejercicio de su libertad, es importante reconocer que el juego es la herramienta con la que los docentes se valen para intervenir en el aula, pero para los niños y las niñas, es la forma de disfrutar y gozar lo placentero de su vida, el juego es la manifestación más importante de los niños y las niñas, es su manera natural de aprender, de representar su mundo y de comunicarse con su entorno, manifestando sus deseos, fantasías y emociones”

Del mismo modo con esta experiencia de aprendizaje, se pretende fomentar el desarrollo de las competencias científicas, Según Bravo (2003) “Para desarrollar las competencias científicas, la enseñanza de las ciencias debe plantearse como finalidad transformar el aula en un espacio de construcción del conocimiento científico escolar para la comprensión de los fenómenos y la participación activa del sujeto en un contexto sociocultural susceptible de ser transformado” Además esta contribuye a promover y desarrollar en los niños el pensamiento argumentativo, crítico y creativo, la resolución de problemas, el crecimiento del conocimiento y la comprensión que cada niño tiene en su estructura mental del mundo en el que se encuentra.

Secuencia Pedagógica y Didáctica

Vamos a Conocer

Nuevamente al salón llega la docente, junto al Imán y preguntan a los niños ¿Qué creen que hay dentro del buzón? Luego de escuchar las respuestas de los niños la docente prosigue y les cuenta que en este día la experiencia **se trata sobre los juegos**, y realizará la siguiente pregunta **¿Cuáles son sus juegos favoritos?**

Además, se contará a los niños que hay muchos tipos de juegos para jugar, como los juegos como: Los corporales, los de mesa, los tradicionales, los de reglas entre otro, y preguntará: **¿Cuáles de los juegos que ustedes conocen o han jugado podemos jugarlos, pero con los imanes? Y ¿Por qué?**

Al escuchar las respuestas de los niños la docente muestra el juego que ella implementó con imanes para la experiencia del día de hoy y mostrará a los dos palos y las tapas que tienen los imanes y preguntará **¿Qué se está haciendo con los palos y las tapas?**

Los niños al ver que la tapa se manipula con el palo sabrán que se está haciendo atracción de imanes.

Vamos a Jugar

Para realizar este juego la docente explicará a los niños que este juego es una competencia, pero deben estar muy atentos y concentrados al jugar con sus compañeros y no dejarse hacer el gol y así no tener que dejar de jugar por un momento.

La docente formará 2 grupos de 3 niños y 2 grupos de 4 niños, a cada grupo se le hará entrega de una mini cancha de fútbol, los

	<p>niños en cada grupo irán rotando el puesto de jugada al hacer el gol utilizando los palos con los imanes.</p> 
Vamos a Crear	<p>Luego de haber jugar la docente hará entrega a cada niño su libreta de científico en donde ellos deberán dibujar si quieren el juego de la mini cancha, o pueden dibujar algún juego en donde emplean el imán para poder jugar, así como se hizo el de la cancha de la docente.</p> 
Recursos didácticos y materiales	<p>Cartón Imanes Tapas Libreta de científico: https://bit.ly/2OPpl2p</p>
Referencias	<p>Quiroga, M. (2014). Desarrollo de competencias científicas en las primeras edades: el Explora Conicyt de Chile. Jaramillo, J. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá</p>
Anexos	

EVALUACIÓN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA: JUGANDO APRENDO DEL MUNDO QUE ME RODEA

<p>Competencia científica:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Formula <u>hipótesis</u> empleando la información que posee acerca de un objeto de conocimiento con el fin de solucionar distintas problemáticas y/o situaciones. ● Realiza <u>inferencias</u> empleando la información que posee para dar solución a una situación problema presentada. ● <u>Clasifica</u> la información que posee estableciendo criterios y categorías para poder hacerlo. 	<p>Características de la atención:</p> <p>1- Constancia: Focaliza su atención por lapsos de tiempo prolongados en diferentes objetos de conocimiento.</p> <p>2- Intensidad: Orienta su atención sobre los objetos de conocimiento, demostrando el interés por cada uno de ellos.</p> <p>3- Volumen: Focaliza su atención en diferentes objetos de conocimiento de forma simultánea.</p>	<p>Características de la memoria:</p> <p>4- Retención: Obtiene información acerca de los objetos de conocimiento por un tiempo prolongado.</p> <p>5- Recuerdo: Evoca y emplea la información que posee de cada objeto de conocimiento para dar solución a una problemática o situación.</p> <p>6- Seguimiento de instrucciones (S.I): Sigue instrucciones sencillas y complejas, haciendo uso de sus saberes previos.</p>
---	---	---

PREGUNTA GENERADORA:

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA: **FECHA:**

<p>GRADO:</p> <p>_____</p> <p>Criterios de evaluación:</p> <p> (Lo logra)  (En el proceso)</p> <p> (Lo puede lograr)</p>	<p>Muestra atención y actitud positiva ante la explicación y realización de las experiencias de aprendizaje que son presentadas por la docente.</p>	<p>Organiza la información que posee y de acuerdo a ella propone solución ante una situación o una problemática presentada en el aula</p>	<p>Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.</p>						
<p>NOMBRE DEL ESTUDIANTE</p>	<p style="text-align: center;">Inferencia</p> <p>Constancia Intensidad Volumen</p>			<p style="text-align: center;">Inferencia</p> <p>Retención Volumen Recuerdo</p>			<p style="text-align: center;">Inferencia y clasificación</p> <p>Constancia Retención S.I.</p>		

Observaciones

Estrategia Pedagógica: Jugando aprendo del mundo que me rodea.	
Escenario Educativo	Colegio Gimnasio Campestre San Pablo
Nombre del Estudiante	Leidy Esperanza Padilla Flórez Caroll Natalia Toscano Villalba
Nivel/Grado	Transición A – B
Estrategia pedagógica/ didáctica	Proyecto de aula: Conociendo los imanes.
Nombre de la experiencia de aprendizaje #14.	La atracción de los laberintos.
Pregunta generadora	A parte de platos, ¿qué otros objetos se pueden utilizar para trasladar con imanes?
Objetivos General y específicos	Evaluación Criterios y niveles de desempeño enfocados hacia el aprendizaje de los niños
<p>Objetivo general: Identificar por medio del juego las dos diferentes interacciones entre los imanes que son la atracción y la repulsión.</p> <p>Objetivos específicos: 1-Identificar los polos utilizados para repeler objetos.</p> <p>2-Utilizar la información suministrada en el desarrollo de las experiencias vivenciadas en espacios de juego.</p>	<p>Competencia Científica:</p> <p>Desarrolla procesos de pensamiento científico para el mejoramiento de los procesos de atención y memoria, teniendo en cuenta los principios de libertad, obediencia y verdad aplicándolos en sus relaciones interpersonales día a día.</p> <p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none"> - Demuestra disposición e interés al desarrollo de las experiencias planteadas en el aula. - Emplea su capacidad de retención y recuerdo para llevar a cabo grafías creativas. - Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.
Justificación.	Esta experiencia de aprendizaje se realiza con el fin de recordar, fortalecer y desarrollar los conocimientos adquiridos con las anteriores experiencias, donde se trabajaron temas como, la atracción y repulsión de objetos que generaron un nuevo conocimiento para los niños, se ve reflejada la competencia científica que permite desarrollar procesos cognitivos como lo son: la formulación de hipótesis, la reflexión y las conclusiones a través de la inferencia. Por otra parte se implementa el espacio de juego para fortalecer los procesos de atención, memoria y seguimiento de instrucciones.

Por lo tanto Zapata (1990) afirma “que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa. La educación por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje.”

Secuencia Pedagógica y Didáctica

Vamos a Conocer

La docente llega con el Imán y les dice a los niños que hoy les mandaron una experiencia súper divertida, pero que para eso debemos responder unas preguntas para saber de qué se va tratar la experiencia.

¿El imán cuantos polos tiene?

¿Cómo se llaman los polos?

¿Qué color identifica a cada polo?

¿Qué pasa si ponemos dos polos iguales?

¿Qué pasa si ponemos dos polos diferentes?

¿La fuerza del imán cambia si se cubre?

¿Cómo se llama el imán de color negro?

¿Cómo se llama el imán de color gris?

Después de escuchar las respuestas de los niños, la docente aclarará dudas si es necesario. Seguido a esto la docente les dirá que estas preguntas están relacionadas con todas las experiencias que nos ha enviado el Imán del cual hemos aprendido mucho.

Vamos a Jugar

La docente sacará unos platos, los cuales contiene un laberinto con un imán y diferentes figuras para que ellos encuentren ya sea la salida o lleven el objeto a un lugar determinado. A cada niño se le entregará un laberinto con su respectiva varita la cual tiene en la punta un imán ya que con ella atraeremos la figura y la arrastraremos por todo el laberinto hasta llegar al punto indicado. Al terminar el niño su laberinto, lo rotará con otro compañero que tenga diferente laberinto.



	
<p>Vamos a Crear</p>	<p>La docente le entregará a cada niño su libreta científica, donde ellos deberán dibujar el laberinto que más les guste y la insignia de los polos utilizados para atraer.</p> 
<p>Recursos didácticos y materiales</p>	<p>-Platos -Imanes</p>
<p>Referencias</p>	<p>Zapata, O. (1990) .El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar. México: Editorial Pax. https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf</p>
<p>Anexos</p>	

EVALUACIÓN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA: JUGANDO APRENDO DEL MUNDO QUE ME RODEA

Competencia científica:

- Formula hipótesis empleando la información que posee acerca de un objeto de conocimiento con el fin de solucionar distintas problemáticas y/o situaciones.
- Realiza inferencias empleando la información que posee para dar solución a una situación problema presentada.
- Clasifica la información que posee estableciendo criterios y categorías para poder hacerlo.

Características de la atención:

- 1- Constancia:** Focaliza su atención por lapsos de tiempo prolongados en diferentes objetos de conocimiento.
- 2- Intensidad:** Orienta su atención sobre los objetos de conocimiento, demostrando el interés por cada uno de ellos.
- 3- Volumen:** Focaliza su atención en diferentes objetos de conocimiento de forma simultánea.

Características de la memoria:

- 4- Retención:** Obtiene información acerca de los objetos de conocimiento por un tiempo prolongado.
- 5- Recuerdo:** Evoca y emplea la información que posee de cada objeto de conocimiento para dar solución a una problemática o situación.
- 6- Seguimiento de instrucciones (S.I):** Sigue instrucciones sencillas y complejas, haciendo uso de sus saberes previos.

PREGUNTA GENERADORA:

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA:

FECHA:

GRADO:

Criterios de evaluación:

 (Lo logra)  (En el proceso)

 (Lo puede lograr)

Demuestra disposición e interés al desarrollo de las experiencias planteadas en el aula.

Emplea su capacidad de retención y recuerdo para llevar a cabo grafías creativas.

Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.

NOMBRE DEL ESTUDIANTE	Inferencia			Hipótesis e Inferencia			Inferencia y clasificación		
	Constancia	Intensidad	Volumen	Retención	Volumen	Recuerdo	Constancia	Retención	S.I.

Observaciones

Estrategia Pedagógica: Jugando aprendo del mundo que me rodea.	
Escenario Educativo	Colegio Gimnasio Campestre San Pablo
Nombre del Estudiante	Leidy Esperanza Padilla Flórez Caroll Natalia Toscano Villalba
Nivel/Grado	Transición A – B
Estrategia pedagógica/ didáctica	Proyecto de aula: Conociendo los imanes.
Nombre de la experiencia de aprendizaje #15.	El electroimán
Pregunta generadora	¿Cómo crees que funcionan los electroimanes?
Objetivos General y específicos	Evaluación Criterios y niveles de desempeño enfocados hacia el aprendizaje de los niños
<p>Objetivo general: Enseñar que es un electroimán y los elementos que lo conforman por medio del juego y la observación y experimentación vivencial.</p> <p>Objetivos específicos: 1-Identificar las características propias y el funcionamiento del electroimán. 2-Utilizar la información suministrada en el desarrollo de las experiencias vivenciadas en espacios de juego.</p>	<p>Competencia Científica:</p> <p>Desarrolla procesos de pensamiento científico para el mejoramiento de los procesos de atención y memoria, teniendo en cuenta los principios de libertad, obediencia y verdad aplicándolos en sus relaciones interpersonales día a día.</p> <p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participa libremente haciendo sus aportes de acuerdo a su conocimiento previo de manera espontánea cuando se realiza una pregunta. - Muestra atención y actitud positiva ante la explicación y realización de las experiencias de aprendizaje que son presentadas por la docente. - Responde a preguntas y juegos de adivinanzas con el fin de recordar conceptos vistos en las experiencias pasadas. - Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje
Justificación.	
Lo que se pretende desarrollar con esta experiencia de aprendizaje es mostrarle al niño que a partir de varios elementos cotidianos como una pila y un clavo se puede generar corriente eléctrica la cual produce atracción a diversos materiales que estén hechos en hierro, así como el imán, este	

experimento incentiva a los niños a querer involucrarse más con los fenómenos naturales y al mundo científico. Así mismo con esta experiencia de aprendizaje se quiere fomentar, reforzar y consolidar toda información suministrada relacionada con los imanes y se genera un espacio de juego para evocar información adquirida en todas las experiencias vividas en clase y se plantea este momento para el fortalecimiento de los procesos atencionales y memorísticos los cuales le facilitan al niño la comprensión de los nuevos conocimientos que adquiriendo en su vida. Según Rousseau (1762) “el juego es el modo de expresión del niño pequeño y su felicidad, es autorregulador de su conducta y ejercicio de su libertad, es importante reconocer que el juego es la herramienta con la que los docentes se valen para intervenir en el aula, pero para los niños y las niñas, es la forma de disfrutar y gozar lo placentero de su vida, el juego es la manifestación más importante de los niños y las niñas, es su manera natural de aprender, de representar su mundo y de comunicarse con su entorno, manifestando sus deseos, fantasías y emociones”

Del mismo modo con esta experiencia de aprendizaje, se pretende fomentar el desarrollo de las competencias científicas, Según Bravo (2003) “Para desarrollar las competencias científicas, la enseñanza de las ciencias debe plantearse como finalidad transformar el aula en un espacio de construcción del conocimiento científico escolar para la comprensión de los fenómenos y la participación activa del sujeto en un contexto sociocultural susceptible de ser transformado” Además esta contribuye a promover y desarrollar en los niños el pensamiento argumentativo, crítico y creativo, la resolución de problemas, el crecimiento del conocimiento y la comprensión que cada niño tiene en su estructura mental del mundo en el que se encuentra.

Secuencia Pedagógica y Didáctica

Vamos a conocer

Nuevamente llega la docente al salón con el imán y el buzón y pregunta a los niños **¿Qué puede haber hoy dentro del buzón?** Luego de escuchar las respuestas de los niños la docente sacará del buzón los elementos del electroimán y preguntará a los niños **¿Qué podremos hacer con estos elementos?** En seguida de las respuestas de los niños sacará del buzón el electroimán que está construido con los elementos que se mostraron.

La docente nuevamente realizará una pregunta **¿Ustedes saben que es esto?**

La docente explicará que este objeto se llama Electroimán y este electroimán es **un tipo de imán en el que el campo magnético se produce mediante un flujo de una corriente eléctrica, además tiene la capacidad de atraer cuerpos metálicos porque a su alrededor está enrollado un cable de cobre el cual está conectado a una pila, esta deja pasar la corriente por el cable creando un campo magnético el cual atrae al metal (como los clips).**



Vamos a jugar	<p>La docente organizará 3 grupos de 5 estudiantes y a cada mesa de grupo le entregará un electroimán para que sean ellos quienes prueben la carga del electro imán atrayendo los clips, una vez todos los niños hayan probado la fuerza la docente hará entrega a cada grupo de una sopa de letras de tamaño grande y una bolsa con preguntas. Las preguntas serán cosas relacionadas con los temas vistos en las experiencias de clase y las respuestas deberán ellos buscarlas en la sopa de letras. También habrá adivinanzas sobre objetos magnéticos y no magnéticos.</p> <p>Preguntas: ¿Los imanes atraen cosas de? ¿De qué color es el polo Norte? ¿De qué color es el polo Sur? ¿El polo norte y el polo sur se ...? ¿El polo norte y el polo norte se ...? ¿El imán de color plateado se llama? ¿El imán de color negro se llama?</p> <p>Adivinanzas Objetos magnéticos: Dos hermanas diligentes que caminan al compás, con el pico por delante y los ojos por detrás. (Tijeras)</p> <p>Cabeza de hierro, cuerpo de madera, si te piso un dedo, ¡menudo grito pegas! (Martillo)</p> <p>Suena a la misma hora todas las mañanas, para decirnos a todos: ¡Fuera de la cama! (Despertador)</p> <p>Adivinanzas de objetos no magnéticos: Mis caras redondas, ¡qué estiradas son! a fuerza de golpes, así canto yo (Tambor)</p> <p>Tengo cuatro patas y no ando,</p>
----------------------	---

	<p>soy plana y no canto se apoyan en mi para comer y escribir quién soy? (La mesa)</p>
Vamos a crear	<p>Se hará entrega a cada niño su libreta científica para que en ella puedan por medio del dibujo puedan creen su propio electroimán.</p> 
Recursos didácticos y materiales	<p>Adivinanzas Alambre de cobre Clip Clavo Libreta científica Marcadores Papel bond para la sopa de letras Pila Tornillo</p>
Referencias	<p>Quiroga, M. (2014). Desarrollo de competencias científicas en las primeras edades: el Explora Conicyt de Chile.</p> <p>Jaramillo, J. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá</p>
Anexos	

EVALUACIÓN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA: JUGANDO APRENDO DEL MUNDO QUE ME RODEA

Competencia científica:

- Formula hipótesis empleando la información que posee acerca de un objeto de conocimiento con el fin de solucionar distintas problemáticas y/o situaciones.
- Realiza inferencias empleando la información que posee para dar solución a una situación problema presentada.
- Clasifica la información que posee estableciendo criterios y categorías para poder hacerlo.

Características de la atención:

- 1- Constancia:** Focaliza su atención por lapsos de tiempo prolongados en diferentes objetos de conocimiento.
- 2- Intensidad:** Orienta su atención sobre los objetos de conocimiento, demostrando el interés por cada uno de ellos.
- 3- Volumen:** Focaliza su atención en diferentes objetos de conocimiento de forma simultánea.

Características de la memoria:

- 4- Retención:** Obtiene información acerca de los objetos de conocimiento por un tiempo prolongado.
- 5- Recuerdo:** Evoca y emplea la información que posee de cada objeto de conocimiento para dar solución a una problemática o situación.
- 6- Seguimiento de instrucciones (S.I):** Sigue instrucciones sencillas y complejas, haciendo uso de sus saberes previos.

PREGUNTA GENERADORA:

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA:

FECHA:

<p>GRADO:</p> <p>_____</p> <p>Criterios de evaluación:</p> <p> (Lo logra)  (En el proceso)</p> <p> (Lo puede lograr)</p>	Participa libremente haciendo sus aportes de acuerdo a su conocimiento previo de manera espontánea cuando se realiza una pregunta			Muestra atención y actitud positiva ante la explicación y realización de las experiencias de aprendizaje que son presentadas por la docente.			Responde a preguntas y juegos de adivinanzas con el fin de recordar conceptos vistos en las experiencias pasadas.			Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.		
	Hipótesis y Clasificación			Inferencia			Hipótesis e Inferencia			Inferencia y clasificación		
NOMBRE DEL ESTUDIANTE	Recuerdo	Intensidad	Volumen	Intensidad	Volumen	Constancia	Constancia	Retención	Recuerdo	Constancia	Retención	S.I.

Observaciones

Estrategia Pedagógica: Jugando aprendo del mundo que me rodea.	
Escenario Educativo	Colegio Gimnasio Campestre San Pablo
Nombre del Estudiante	Leidy Esperanza Padilla Flórez Caroll Natalia Toscano Villalba
Nivel/Grado	Transición A – B
Estrategia pedagógica/ didáctica	Proyecto de aula: Conociendo los imanes.
Nombre de la experiencia de aprendizaje #16.	Slime magmático.
Pregunta generadora	¿En qué otras cosas podemos mezclar limadura de hierro?
Objetivos General y específicos	Evaluación Criterios y niveles de desempeño enfocados hacia el aprendizaje de los niños
<p>Objetivo general: Demostrar que se conserva la fuerza magnética de los imanes a través del experimento y el juego que corroboran la información suministrada.</p> <p>Objetivo específico: 1- Identificar las fuerzas magnéticas de atracción que ejercen los imanes a partir de la exploración y experimentación. 2-Utilizar la información suministrada en el desarrollo de las experiencias vivenciadas en espacios de juego.</p>	<p>Competencia Científica:</p> <p>Desarrolla procesos de pensamiento científico para el mejoramiento de los procesos de atención y memoria, teniendo en cuenta los principios de libertad y verdad aplicándolos en su relación con los demás.</p> <p>Indicadores de logro</p> <ul style="list-style-type: none"> - Demuestra disposición e interés al desarrollo de las experiencias planteadas en el aula. - Emplea su capacidad de retención y recuerdo para dar respuesta a preguntas relacionadas con la experiencia. - Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.
Justificación.	<p>Esta experiencia de aprendizaje se realiza con el fin de recordar lo vivenciado en las experiencias anteriores utilizando el imán en sus diferentes maneras. Se pretende recordar conceptos adquiridos en el transcurso de las experiencias donde por medio del juego se pudo fortalecer los procesos de atención, memoria y seguimiento de instrucciones.</p> <p>Según Ríos (2013) A través del juego se estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad y la discriminación de la fantasía y de la realidad permitiendo experimentar situaciones de la vida cotidiana y sus consecuencias, y el pensamiento científico.</p>

Por otra parte se desarrolla y fomenta la competencia científica en la experiencia de aprendizaje, por medio de formulación de preguntas, resolución de problemas e inferencia de los conocimientos nuevos con sus presaberes.	
Secuencia Pedagógica y Didáctica	
Vamos a Conocer	<p>Llega la docente con el buzón que mando el Imán el cual trae un nota que dice lo siguiente: “Hola niños, hoy les traigo la última experiencia con imanes, gracias por haber participado en todas las que les envié y por siempre tener la mejor actitud para realizarlas. Espero que hayan aprendido mucho acerca de los imanes, disfruten mucho esta experiencia y nos vemos en una próxima ocasión” att: el imán</p> <p>La docente les preguntará a los niños ¿Se acuerdan de las experiencias nos mandó el imán? ¿Cuáles fueron? Después de recordar las experiencias, la docente sacará un Slime Magnético con un imán de Neodimio y les preguntará ¿Por qué creen que se mueve el slime con el imán? Al escuchar sus respuestas se les explicará que el slime tiene limadura de hierro lo cual hace que se atraiga con un imán.</p>
Vamos a Crear	<p>La docente sacará unos ingredientes como Colbón, agua, almidón líquido y limadura de hierro para poder realizar el slime. Conformará 6 parejas para que cada una realice su propio slime siguiendo las indicaciones de la docente.</p> 
Vamos a Jugar	<p>Al terminar de realizar el slime la docente le entregará a cada pareja un imán con el fin de que realicen los movimientos indicados por la docente. Ejemplo: Vamos a mover el slime hacia arriba, hacia abajo, hacia la derecha, hacia la izquierda, lo haremos girar, etc. y luego se le pedirá a un niño que indique un movimiento.</p>
Recursos didácticos y materiales	<ul style="list-style-type: none"> -Colbón -Almidón -Agua -Taza

	-Limadura de hierro -Imanes
Referencias	Ríos, M. (2013). El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de la educación infantil. Unir. España. https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y
Anexos	

EVALUACIÓN PROYECTO PEDAGÓGICO DE AULA: JUGANDO APRENDO DEL MUNDO QUE ME RODEA

Competencia científica:

- Formula hipótesis empleando la información que posee acerca de un objeto de conocimiento con el fin de solucionar distintas problemáticas y/o situaciones.
- Realiza inferencias empleando la información que posee para dar solución a una situación problema presentada.
- Clasifica la información que posee estableciendo criterios y categorías para poder hacerlo.

Características de la atención:

- 1- Constancia:** Focaliza su atención por lapsos de tiempo prolongados en diferentes objetos de conocimiento.
- 2- Intensidad:** Orienta su atención sobre los objetos de conocimiento, demostrando el interés por cada uno de ellos.
- 3- Volumen:** Focaliza su atención en diferentes objetos de conocimiento de forma simultánea.

Características de la memoria:

- 4- Retención:** Obtiene información acerca de los objetos de conocimiento por un tiempo prolongado.
- 5- Recuerdo:** Evoca y emplea la información que posee de cada objeto de conocimiento para dar solución a una problemática o situación.
- 6- Seguimiento de instrucciones (S.I):** Sigue instrucciones sencillas y complejas, haciendo uso de sus saberes previos.

PREGUNTA GENERADORA:

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA:

FECHA:

GRADO: _____

Criterios de evaluación:

-  (Lo logra)  (En el proceso)
 (Lo puede lograr)

Demuestra disposición e interés al desarrollo de las experiencias planteadas en el aula.

Emplea su capacidad de retención y recuerdo para dar respuesta a preguntas relacionadas con la experiencia.

Juega con sus compañeros compartiendo respetuosamente, teniendo en cuenta las instrucciones, reglas y la información obtenida en el transcurso de la experiencia de aprendizaje.

Inferencia

Hipótesis e Inferencia

Inferencia y clasificación

NOMBRE DEL ESTUDIANTE

Constancia

Intensidad

Volumen

Retención

Volumen

Recuerdo

Constancia

Retención

S.I.

Observaciones