

La resolución de problemas asociadas a los cuentos para el fortalecimiento de las herramientas cognitivas en los niños del grado pre jardín de una institución educativa privada de Bucaramanga.

Angie Melissa García Villabona

**Universidad Autónoma de Bucaramanga
Facultad de Ciencias Sociales, Humanidades y Artes
Licenciatura en Educación Infantil
Bucaramanga, 2018**

Trabajo de grado para optar el título de Licenciatura en Educación Infantil

La resolución de problemas asociadas a los cuentos para el fortalecimiento de las herramientas cognitivas: inferencia, planeación, clasificación, formulación de hipótesis y experimentación.

**Presentado por
Angie Melissa García Villabona**

**Nelly Milady López Rodríguez
Directora de Proyecto de Grado**

**Universidad Autónoma de Bucaramanga
Facultad de Ciencias Sociales, Humanidades y Artes
Licenciatura en Educación Infantil
Bucaramanga, 2018**

DEDICATORIA

Este proyecto de grado está dedicado a Dios por la oportunidad de escoger una de las carreras más hermosas y agradecidas e inspirarme a la vocación de maestra. A mi familia que siempre me apoyo con mi proyecto de vida. A todos los profesores que han brindado las herramientas necesarias para seguir con esta profesión y este proyecto. A los estudiantes de las prácticas diarias que me impulsan a ser mejor cada día, como docente y como persona y, de manera especial, a los futuros maestros que siempre están en busca de un cambio.

Tabla de Contenido

Introducción	
1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	1
2. OBJETIVOS	4
2.1. Objetivo General	4
2.2. Objetivos Específicos	4
3. JUSTIFICACIÓN	5
4. MARCO DE REFERENCIA	7
4.1. Marco Contextual	7
4.2. Marco Teórico	8
4.3. Marco Conceptual	17
4.4. Marco Legal	18
5. DISEÑO METODOLÓGICO	22
5.1. Tipo de Estudio y Métodos	22
5.2. Población Participación y Selección de la Muestra	26
5.3. Técnicas e Instrumentos de Investigación	26
5.4. Validación de los instrumentos	28
5.5. Procedimiento para la aplicación de instrumentos	32
5.6. Procedimiento para el análisis de la información	38
6. RESULTADOS	39
7. CONCLUSIONES	50
8. RECOMENDACIONES	50
Referencias bibliográficas	146

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Rúbrica inicial

Tabla 2. Rúbrica final

Tabla 3. Cronograma de primer proyecto de aula

Tabla 4. Cronograma del segundo proyecto de aula

Tabla 5. Cronograma del tercer proyecto de aula

Tabla 6. Primera valoración de las herramientas cognitivas

Tabla 7. Valoración final de las herramientas cognitivas.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación se propuso fortalecer el desarrollo de las herramientas cognitivas a partir de resolución de problemas asociados a los cuentos en niños del grado pre jardín de una institución educativa privada de Bucaramanga/Santander. La motivación para investigar sobre este tema fue el enfoque que se le da a las ciencias, específicamente a los niños en primera infancia y que la institución en donde se realizó la práctica maneja un modelo pedagógico de la enseñanza para la comprensión.

El diseño metodológico es de investigación acción con enfoque cualitativo, lo cual permite observar las acciones que se dan en el aula antes y después de la propuesta de intervención pedagógica, para analizar cómo se desarrollaban las ciencias en el grado de pre jardín fue necesario tener en cuenta la documentación que surge para la competencia científica en los niños de preescolar y la exploración del medio, documentos que constituyen aspectos argumentativos para sustentar la intervención pedagógica.

1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

El desarrollo de la educación es un avance importante para el país, por ello el gobierno enfatiza en una educación de calidad y en un plan de desarrollo que incluye la ciencia, innovación y tecnología, a través de esto el MEN al igual que Colciencias han conformado programas y proyectos enfatizados en desarrollo de la ciencias, entre ellos se encuentra el programa *pequeños científicos* promovido por el ministerio de educación en 1998. Cuyo objetivo es el estimular y contribuir a la renovación de la enseñanza – aprendizaje de las ciencias naturales, también a desarrollar el pensamiento científico y habilidades de experimentación, expresión y comunicación, siendo la ciencia el marco de discusión.

Otro es el *Programa ondas*, iniciado por Colciencias en el 2001 como estrategia para promover en los niños, niñas y jóvenes el interés a la investigación y desarrollo de actitudes y habilidades que les permitan insertarse en una cultura de ciencia, ya que las investigaciones que realizan van dirigidas a problemas reales del contexto propio.

Es en el 2004 cuando el MEN emite los estándares básicos de competencias en ciencias naturales y se empieza a incorporar, pero, a pesar de avanzar e incrementar el reconocimiento en el ámbito del pensamiento científico, no sólo a nivel de presupuesto sino al de incluir a los niños y niñas en primera infancia como participes y constructores de su propio conocimiento incluyendo en las competencias del preescolar, la competencia científica. Se espera que al igual que estos proyectos, programas y ajustes en las competencias de los niños y niñas, la instituciones, maestros y estudiantes se vinculen.

Para Morrin, 1999 *“El ciudadano común requiere de un nivel adecuado de alfabetismo científico y tecnológico para insertarse adecuadamente en la sociedad y particular en las grandes decisiones del planeta”* viendo la ciencia como algo más que la realización de experimentos, sino como el proceso que le permite a la persona plantearse problemas y resolverlos. Desde este marco surge el interés por investigar alrededor del pensamiento científico.

Al ingresar a la práctica en una institución educativa privada de Bucaramanga (Santander) en la que se desarrolla el modelo pedagógico de enseñanza para la comprensión, el cual busca guiar al niño y la niña a través de la exploración, construcción, evaluación y apropiación, a través de la estrategia de proyectos de aula, se buscó observar aspectos relacionados al desarrollo del pensamiento científico, y la manera en cómo se le posibilitaba al niño hacer uso de él.

La institución atiende a 57 estudiantes de los grados, pre-jardín, jardín y transición, siendo el pre jardín la población en donde se realizaron las observaciones; se encontró que a pesar de incluir en las planeaciones la competencia de ciencias y llevar un modelo pedagógico guiado a procesos que llevan al niño y la niña a la exploración, construcción, evaluación y apropiación. El grado de pre jardín tiene pocos espacios para desarrollar el pensamiento científico y los que se realizan son experimentos que no están incorporados a la temática del proyecto de aula propuesto ni a los tópicos generativos planteados del mismo.

Observando la importancia de contribuir en el ámbito de la ciencias y el enfoque al que le apunta la institución en la cual se realiza la investigación surge la pregunta de esta

investigación, ¿Cómo fortalecer el desarrollo de las herramientas cognitivas: inferencia, planeación, clasificación y formulación de hipótesis y experimentación a partir de situaciones problema asociadas con cuentos en los niños de nivel pre jardín de una institución educativa privada?

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivo General

Fortalecer el desarrollo de las herramientas cognitivas en niños del grado pre jardín a partir de resolución de problemas asociados a los cuentos.

2.2. Objetivos Específicos

- Identificar el desarrollo de las herramientas cognitivas en niños del grado pre jardín de una institución educativa privada mediante situaciones propuestas asociadas a los cuentos.

- Diseñar una estrategia de intervención pedagógica con base en la resolución de problemas asociados a los cuentos que fortalezcan el desarrollo de las herramientas cognitivas en niños del grado pre jardín.

- Implementar la estrategia de intervención pedagógica con base en la resolución de problemas asociados a los cuentos en los niños del grado pre jardín.

- Describir los resultados del desarrollo de las herramientas cognitivas en los niños del grado pre jardín a partir de la intervención pedagógica realizada.

3. JUSTIFICACIÓN

El desarrollo del pensamiento científico en el niño y la niña es importante porque les permite preguntarse acerca de las cosas, buscar respuestas por ellos mismos y resolver sus conflictos a partir del ensayo y error. Por eso, empezar a fomentarlo desde temprana edad, permite que el niño y la niña tengan la posibilidad de enriquecer el trabajo intelectual. Rebeca Puche, junto con sus colegas en el libro *“El niño que piensa, un modelo de formación de maestros”* propone que el niño utiliza unas herramientas que le permiten desarrollar el pensamiento científico, ya que son parte de él.

Cuando se habla de pensamiento científico las personas tienden a limitar estas acciones a personas que propiamente hacen ciencia en los laboratorios. En vista de ello, esta investigación plantea utilizar la resolución de problemas como una forma de capturar la vocación temprana del niño y la niña por la indagación, novedad, exploración de nuevas posibilidades y no limitarla a la resolución de problemas de un laboratorio. La idea de asociar la resolución de problemas con los cuentos, permite tocar intereses centrales en el niño y desencadenar su atención y afecto, para que al momento de resolverlo tenga la oportunidad de poner en ejecución el proceso de las herramientas.

Esta investigación aporta a la comunidad escolar una alternativa del uso de la resolución de problemas asociados a los cuentos como estrategia para fortalecer el desarrollo de herramientas cognitivas en los niños y niñas, especialmente al grado pre-jardín, quienes a través de la intervención pedagógica tuvieron la posibilidad de interactuar con las herramientas cognitivas. Por otra parte, el realizar esta investigación permite recopilar

información que se puede utilizar en investigaciones posteriores relacionadas con la misma temática

4. MARCO DE REFERENCIA

En el siguiente espacio se describe el contexto en el cual se desarrolló la investigación, diferentes antecedentes internacionales, nacionales y locales: del pensamiento científico y las herramientas cognitivas; también se encuentran referentes teóricos para enmarcar el estudio y la normativa que apunta al desarrollo de la misma.

4.1. Marco Contextual

La institución educativa privada donde se desarrolló la investigación e intervención pedagógica está ubicada en lagos del cacique, Bucaramanga (Santander) con un estrato socio económico 4. La institución fue creada en el año de 1552 y cuenta con los grados pre jardín, jardín, transición, primaria y secundaria, siendo el grado de pre jardín en el que se realizó la investigación. La misión la institución es una formación integral de niños y jóvenes autónomos, respetuosos, de sí mismos y de los demás, mediante el fortalecimiento de las competencias básicas y el ejercicio de una ciudadanía responsable consigo mismo y con el entorno. (PEI. I.C p. 25).

El modelo pedagógico que presenta la institución es enseñanza para la comprensión: aprendizaje significativo mediado. Este modelo es guiado por cuatro fases a saber: exploración, construcción, evaluación y apropiación. Para desarrollar este modelo la estrategia didáctica incorporada en el preescolar son los “proyectos de aula”.

El perfil del estudiante de la institución se caracteriza por ser una persona feliz, responsable e integral, cuyo trabajo diario se enfoca a la construcción de su autonomía mediante el ejercicio de sus deberes y derechos, y el respeto como el eje fundamental de encuentro y entendimiento. (PEI. IC, p 49). Es tomado el estudiante de preescolar a aquellos comprenden entre 3 a 6 años, para el trabajo y actividades propuestas tienen en cuenta factores como la representación del mundo físico y mental, procesos psicológicos, desarrollo lingüístico, desarrollo emocional, social y moral y desarrollo físico.

4.2. Marco Teórico

Para esta investigación se hizo necesario consultar sobre diferentes investigaciones acerca del desarrollo del pensamiento científico y las herramientas cognitivas en los niños y niñas de 3 a 4 años. Para ello, se abordaron investigaciones desde el ámbito internacional, nacional y local, ubicados en orden por años de realización.

La primera investigación es de Hernández, M. (2013). “El fomento de las habilidades científicas en el preescolar”. Universidad Pedagógica Nacional. México D.F. El objetivo de este trabajo era desarrollar habilidades científicas en los niños a partir del interés del niño. La investigación se realizó con un enfoque cualitativo. Permitió observar que las docentes presentan dificultades al aplicar situaciones didácticas sobre el área de las ciencias y que los materiales que implementan para ello son de difícil acceso. Al implementar la propuesta, con talleres un día específico de la semana, la respuesta de los niños y niñas fue tan positiva, a tal punto que el 80% de la población esperaba ese día en particular de la semana.

Los resultados de esta investigación aportan a la reflexión en este proyecto puesto que se observa que muchas veces las docentes no saben cómo abordar el pensamiento científico y por ello prefieren no implementarlo en el aula o no abordarlo de la manera en que se debería, ya que no encuentran la manera de llegar a material que puedan incluir.

La investigación realizada por Sánchez, P. (2013) “Desarrollo de la actitud y pensamiento científico en niños y niñas de uno a diez años” en Perú. Los objetivos fueron desarrollar en los niños y niñas la actitud científica en base a los procedimientos del método científico aplicando el principio institucional de trabajo las manos, la mente y el corazón. Para ello, usaron una metodología donde las actividades se desarrollaron en ambientes naturales, estas a su vez enfocadas a las estrategias “a, e, i, o, u” (animación, experimentación, interacción, ocio, ubicación).

A la conclusión que llegó esta investigación fue que los niños de cinco a diez años en un 90% presentaron dificultades en realizar observaciones con los sentidos, lo que conlleva a que estos sentidos no son incentivados adecuadamente, a pesar de ser importante en la observación científica. Los docentes toman la observación científica como mirar un objeto sin ir más allá. Esta investigación fue tomada en cuenta, porque da un factor que debe ser importante la hora, no sólo de desarrollar la actitud y pensamiento científico, sino en las actividades diarias con los niños y niñas, y es el valor de los sentidos en todas las clases, no para observación científica, sino para conocer de las cosas, inferir en el objeto, identificar con sus características.

Otra investigación es realizada por Romero, M. (2016). “Propuesta pedagógica para el desarrollo del pensamiento científico en niños de 3 a 5 años”. Universidad ICESI, Cali.

Esta investigación presenta un enfoque cualitativo y es de tipo proyectiva. Su objetivo fue formular una propuesta pedagógica para el desarrollo del pensamiento científico en los niños de 3 a 5 años de la Escuela Maternal Bilingüe Tatas. Para ello, realizaron actividades con momentos 1. Indagación 2. Manipulación y experimentación 3. Socialización.

La investigación permitió encontrar que después de las actividades implementadas la exploración del medio posibilita el desarrollo del pensamiento científico, ya que, acerca al niño a la indagación, asombro, búsqueda, planteamiento de preguntas, formulación de hipótesis. Estos hallazgos son valiosos ya que aportan a características que hay que tener en cuenta al momento de implementar la estrategia que se quiere realizar con los niños y niñas de la institución privada.

En las investigaciones locales está Albarracín O, Pérez j & Triana S. (2016) con su investigación titulada “Desarrollo del pensamiento científico en niños de 4 a 6 años orientado por la literatura infantil y las artes plásticas” Universidad Autónoma de Bucaramanga. Su objetivo fue desarrollar el pensamiento científico en los niños de 4 a 6 años para promover procesos de aprendizaje por medio de la experimentación, literatura infantil, artes plásticas. La investigación es de enfoque cualitativo y tipo de investigación acción.

La investigación concluyó que los niños de 4 a 6 años responden a actividades teniendo en cuenta el material y preguntas que induzcan al reto cognitivo. Asimismo, los niños en edad preescolar adquieren el desarrollo del pensamiento científico cuando las actividades de los docentes tienen coherencia y llevan un hilo conductor, por último encontraron que la literatura infantil y el arte plástico motivaron el desarrollo del pensamiento científico

porque recreaban una imagen mental, lo cual era necesaria para las herramientas cognitivas. Esta investigación aporta en la manera en cómo incluyen otros aspectos integrales del niño, en el caso de la investigación la literatura y el arte plástico al espacios encaminados al desarrollo del pensamiento científico.

Aguilar M & Nieto J. (2016) “Diseño de estrategias lúdicas basadas en la creatividad para el desarrollo científico en niños de 4 a 6 años en una institución pública de Santander, Colombia”. Universidad Autónoma de Bucaramanga. El objetivo fue el de diseñar estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento científico en los niños de 4 a 6 años de edad en el instituto Dámaso. En la investigación realizaron diferentes estrategias lúdicas encaminadas a la creatividad para el desarrollo.

Después de implementar estas estrategias los autores encontraron que el docente normalmente evalúa los procesos del niño como bien o mal, pero con las estrategias el maestro puede enseñar de manera activa y el niño asuma el rol de proactivo en el proceso de su aprendizaje, en donde selecciona ideas, las relaciona, busca semejanzas y diferencias para clasificarlas y organizarlas como nueva. La investigación es resaltada porque brinda un panorama por el cual el docente sigue inmerso y es que se tiende a evaluar al niño cuando la respuesta no es convencional. Esto se debe a que no se consideran las posibles soluciones para un problema y terminan transmitiendo una sola forma a los niños.

Para la investigación también se quiso realizar un recorrido de lo que son las herramientas cognitivas, pero para llegar a esto se hizo necesario ver al niño y la niña como personas científicas.

Así mismo se tiene en cuenta a teóricos que proporcionan características de los niños en primera infancia, el primero es Piaget J. (1983). Seis estudios psicológicos. con las características de pensamiento del niño, plantea las modificaciones generales de la conducta, estas son 3: la socialización, pensamiento e intuición. Estas modificaciones se encuentran en unos estadios que propone, pero el rango de edad que se hará mención es el pre-operacional de dos a siete años, siendo estas las edades que comprenden los niños y niña de la investigación.

Después de pasar el niño por la primera modificación de conducta que es la socialización en el estadio sensorio-motriz, el niño entra en la segunda modificación de conducta, el pensamiento. El niño a la edad de dos años comienza con la asimilación egocéntrica, que son los inicios del pensamiento en el niño. Piaget (1983:40) dice que el niño piensa de acuerdo a sus experiencias individuales y no diferencia entre el punto propio y el de los demás, por eso su pensamiento es egocentrista, pero este pensamiento pasa por dos fases. La primera, el pensamiento por incorporación o asimilación, donde el egocentrismo excluye toda objetividad, y la segunda, el pensamiento que se adapta a los demás y a la realidad, preparando así el pensamiento lógico.

En esta edad es donde el niño y la niña comienza la etapa del por qué. El por qué se propone a averiguar la razón de ser de las cosas, esas razones pueden ser causales o finalistas. Por esta razón “Los niños y niñas tropiezan con fenómenos fortuitos y hacen preguntas al respecto” Piaget (1983:46). Es por eso oportuno empezar a tomar estas

muestras de interés del niño hacia el mundo para incentivarlo a seguir descubriendo las cosas y que siga preguntando.

El niño y la niña pasan por otros procesos antes de llegar al tercer cambio de conducta. El animismo es el primer proceso y consiste en concebir las cosas como vivas y dotadas de intenciones, un factor a tener en cuenta al momento de construir el pensamiento científico, ya que el niño la niña deben tener presente una objetividad al momento de empezar a realizar observaciones del mundo, que tenga claro las utilidades de las cosas, sin estas ser precisamente las mismas que la de las personas. El otro proceso por el que pasa es el artificialismo, en este punto los niños y niñas creen que todas las cosas han sido creadas por el hombre, independientemente que sea factores naturales los que suceden. En este sentido despertar esos conocimientos acerca de cómo suceden las cosas y qué es lo que las produce, permite en el niño y niña un desequilibrio a lo que creían conocer, mientras acomodan el nuevo concepto, volviendo otra vez a ese equilibrio del esquema mental que ellos forman.

La tercera modificación de conducta en el niño y niña es la intuición. En esta modificación, interioriza las percepciones y los movimientos en forma de imágenes representativas y de experiencias mentales, lo que permite prolongar los esquemas sensorio-motores sin coordinación propiamente racional. Piaget (1983:57) “Las intuiciones primarias se caracterizan por ser rígidas e irreversibles: son comparables a esquemas perceptivos y a actos habituales que aparecen en bloque y no pueden alterarse” es por tanto únicamente un esquema sensorio motor, transpuesto a acto de pensamiento y hereda de él sus caracteres, pero estos constituyen a una adquisición positiva, y basta prolongar esa acción interiorizada en el sentido de la movilidad reversible para transformarla en

operación. Es por ello, que la intuición articulada avanza efectivamente en esa dirección de promover en el niño y niña un proceso cognitivo más rápido, debido a su interacción y estimulación.

Otro autor es Dewey J. (1989). *Cómo pensamos, una nueva exposición entre pensamiento y proceso educativo*. Dewey plantea que el método científico es la expresión arreglada del pensamiento reflexivo, ya que este cuenta con conjeturas, selección de hipótesis, búsqueda imaginativa de lo nuevo y curiosidad permanente; actitudes que el niño ya posee, al maestro sólo le queda educarla y moldearla.

Para Dewey el pensamiento es reflexivo y pasa por unas fases. La primera es el estado de duda, de vacilación, de dificultad mental, en la que se origina el pensamiento y la segunda es el acto de búsqueda, de caza, de investigación para encontrar algo que disipe la perplejidad. “El pensamiento comienza de un problema que se le presenta al niño, si el niño o adulto no han tenido experiencias anteriores es inútil urgirle a pensar, porque no tiene condiciones presentes” Dewey (1989:14), por ello, es necesario que como docentes, estimulemos experiencias con las que los niños y niñas puedan interactuar.

Dewey también propone en el libro los buenos hábitos del pensamiento reflexivo. El primero es la curiosidad, la cual la presenta en 3 niveles. El primer nivel de la curiosidad es en el cual se experimenta los objetos con los sentidos, hasta que se dejan de producir nuevas cualidades, cuando el niño aprende a dominar y conocer los objetos pasa al segundo nivel. En este nivel se desarrolla una etapa superior a la curiosidad, y es cuando el niño aprende a apelar a otras para completar su acervo de experiencias época del ¿qué es esto?

¿por qué?. No son científicos, es el deseo por saber más de hechos. El tercero y último es la curiosidad intelectual, cuando se ayuda a que un fin determinado conecte una secuencia de indicaciones y observaciones y las conecte encaminados hacía un fin, ya que se transforma el interés gracias al descubrimiento de respuestas a preguntas.

El segundo hábito es la sugerencia, para Dewey las ideas son sugerencias, porque la parte de la experiencia presente que se asemeje a la anterior nos recordará o sugerirá alguna cualidad con ella relacionada que estuvo presente en la experiencia total precedente. “En la medida que la persona trata de controlar las condiciones que determinan la aparición de una sugerencia y la utiliza para examinar lo que desprende de ella, interviene el “yo” como agente y fuente de pensamiento” Dewey (1989:24).

La sugerencia transcurre en dimensiones, la primera la facilidad o rapidez: explica que la lentitud de una respuesta no equivale a torpeza, puede ser validación o duda ante el problema, una persona reflexiva espera que las cosas sucedan para reflexionar. Puede que el niño no responda rápido en algunas cosas pero en otras si, dependiendo del interés. La segunda es el alcance o variedad, presenta que el mejor hábito mental implica equilibrio entre la insuficiencia y superfluidad de sugerencias. La tercera es la profundidad y la última la profundidad y lentitud, donde interviene la capacidad de comprender y reflexionar entre si las sugerencias específicas.

El último buen hábito es el orden, cuando el niño empieza este hábito se caracteriza por ser secuencializado, tener continuidad: quiere decir flexibilidad y variedad de materiales, ordena las sugerencias, asocia las ideas o cadena de sugerencias y presenta concentración, Dewey parte de que la concentración no quiere decir inmovilidad, por el contrario es el conjunto de todas estas características enfocadas a lo que necesita.

Teniendo presente las características que tiene el niño en las edades de esta investigación y considerando el método científico como un pensamiento reflexivo en el que el niño también hace parte se pone a Puche R (2000) como última autora en este proceso del niño como científico. En el libro “El niño que piensa un modelo de formación de maestros” de Puche R, Colinvaux D y Dibar C. Puche propone las herramientas cognitivas.

La autora ante el gusto por buscar cómo los niños y niñas piensan, investiga los procesos cognitivos y propone las herramientas cognitivas como una base de racionalidad científica, ya que el niño lo toma y considera como sujeto de conocimiento. Para Puche la cognición es auto dirigida y auto iniciada, lo que significa que la comprensión es de adentro hacia afuera y no al contrario, por lo tanto el niño es quien inicia el proceso de capacidad cognitiva.

Las herramientas cognitivas que propone Rebeca Puche son la inferencia, la panificación, la clasificación y la formulación de hipótesis y experimentación. A pesar de ser nombradas en orden, no tienen un orden establecido, ya que son herramientas que el niño y la niña desarrollan espontáneamente. De igual forma, no son objeto de enseñanza, aunque al identificar estas herramientas y propiciar situaciones en que los niños y niñas interactúen, haciéndolos conscientes de su potencial, da la posibilidad de enriquecer el trabajo intelectual del niño y ver al niño como un sujeto de conocimiento.

La resolución de problemas desde la concepción de Perales, 1998, p.120. “Es una situación incierta que provoca en quien la padece una conducta (resolución de problema) tendiente a

hallar la solución (resultado) y reducir de esta forma la tensión inherente a dicha incertidumbre”. Esto permite que el niño tocado desde un interés en particular intente llegar a la solución del problema que se le ha presentado y se involucre llevándolo a utilizar las herramientas cognitivas; el que el niño este inmerso en buscar solución no implica que no tenga dificultades, esas dificultades son conscientes en él y su superación son parte de sus retos.

El tener estos autores de referencia permite enmarcar la investigación enfocando a lo que es pertinente observar, como lo son las características de los niños a la edad de 3 y 4 años, el pensamiento científico visto desde otra perspectiva y la resolución de problemas como estrategia para que los niños se motiven, permitiéndoles utilizar las herramientas cognitivas

4.3. Marco Conceptual

Para el desarrollo de esta investigación se toma como base algunas definiciones de términos que son de gran importancia y se deben clarificar. Estas son tomadas de Puche., Colinvaux. D., & Divar, C. (2001), El niño que piensa Un modelo de formación de maestros. (p. 40, 41, 42)

Inferencia: Se define como una especie de bisagra entre la información conocida y otra nueva. La inferencia permite extraer de las informaciones ya establecidas, otra información nueva y distinta gracias a la relación que establece con la información original.

Planificación: Es el espacio de secuencialización de las acciones, permite identificar la anticipación y la prevención para reordenar esas acciones, para repensar la situación propuesta.

Clasificación: Establece diferenciaciones y semejanzas de los objetos, y con base en ésta identifica criterios para agruparlos. Una clase supone que en un conjunto de elementos, aquellos que compartan una misma característica, forman precisamente una categoría definida como clase.

Formulación de hipótesis y experimentación: La hipótesis se define como la competencia de buscar e identificar respuestas a problemas previamente planteados. En algunos casos es la necesidad de aplicar las reglas o regularidades obtenidas de experiencias conocidas, ante nuevas realidades. En otros son las posibles respuestas que se buscan cuando se trata un fin. Las hipótesis que se formula el niño afloran como las soluciones provisionales que confirman o desconfirman conjeturas y que con el despliegue de acciones se adelanta como respuestas a las situaciones que afronta.

4.4 Marco Legal

En este apartado se presenta la documentación legal que reglamenta el tema de estudio en Colombia; después de analizarlos y escoger los de mayor relevancia a las ciencias y el desarrollo de la misma en primera infancia, se decidió tomar la ley general de educación, los lineamientos curriculares en el preescolar y algunos documentos del MEN.

Ley 115, artículo 16. (1994). “Objetivos específicos del nivel preescolar”, apartado G. Se busca el estímulo a la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar y social, siendo la curiosidad una actitud fundamental al momento del desarrollo del pensamiento científico, la exploración del medio tanto natural, social como familiar, un factor para que él se desenvuelva.

Decreto 2247. (11-09-1997). Artículo 13. “Los proyectos lúdico-pedagógicos”. El decreto se presenta las directrices que se deben atender en el área de preescolar, de los cuales se tomaron la sección 1, 2 y 5. Las cuales hacen mención a lo que se espera que apunte la educación y estimula en los niños y niñas el deseo de explorar y resolver problemas.

1. Reconocimiento de curiosidad, inquietudes, motivaciones, saberes, experiencias y talentos, producto de su integración con entorno natural, familiar, social, étnico y cultural como base de conocimientos, valores, actitudes y comportamientos.
2. Generación de situaciones creativas, vivenciales, productivas y espontaneas que estimulen a explorar, experimentar, conocer, aprender del error y del acierto, comprender el mundo que los rodea, disfrutar de la naturaleza, de los avances de la ciencia y tecnología
5. El desarrollo de procesos de análisis y reflexión sobre las personas, la naturaleza y objetos que propicien la formulación y resolución de interrogantes, problemas y conjeturas y el enriquecimiento de sus saberes”.

El Artículo 14 de este mismo decreto, también se considera, al ser el que indica a los futuros maestros y maestras ejerciendo su labor, la manera de evaluar a los niños y niñas del nivel preescolar. Siendo un proceso integral, sistemático, permanente, participativo y cualitativo. Con estas bases guían al niño y la niña a su desarrollo integral.

Lineamientos curriculares en el preescolar. MEN. De este documento se reconoce la dimensión cognitiva, vista como la forma en que se desenvuelve el niño o niña, dando pautas al maestro para contribuir en esa dimensión centrándose en lo que el niño sabe y observando su interacción con los demás y los objetos. Aparte el docente de ofrecer oportunidades de asumir retos, para que desde pequeño reciba una atención apropiada, ya que, es uno de los procesos que el niño y niña usan para el desarrollo de un pensamiento científico.

Documento N 13. (2010), “Aprender a jugar instrumento diagnóstico de competencias básicas en transición”. En este documento presentan las competencias propias de los niños de preescolar, siendo la competencia científica, una de las mencionadas. Esta competencia a pesar de ser la última en ser nombrada, explica aspectos interesantes que el MEN reconoce en el niño y niña

Competencia científica Pag. 101

“El niño le interesa saber las razones de fenómenos, es la evidencia en que se usa competencia científica para conocer el mundo, es necesario prestar atención en lo que el niño hace para responder a esas preguntas. El niño y la niña generan explicaciones y respuestas a partir de la información que se pueda obtener y lo hacen a partir de hipótesis, inferencia y clasificación”

Documento N 24. (2014). MEN. “Exploración del medio”. Este documento se resalta porque se conciben actividades rectoras en el preescolar y una de ellas es la exploración del medio. El explorar permite a las niñas y niños cuestionarse, resolver problemas, interactuar, usar su cuerpo, investigar, conocer, ensayar. Esta experiencia implica un proceso de construcción de sentido acerca de lo que pasa en el mundo y lo que significa ser parte de él.

De igual forma propone que los niños y niñas construyen sentido y conocimiento, conocen el mundo a través de sus sentidos, acciones, intenciones, observación y experimentación, elaboran hipótesis, planean explicaciones frente a los fenómenos físicos, naturales y situaciones de la vida cotidiana.

Todas estas leyes, decretos y documentos del MEN se resaltan porque comienzan a tomar al niño como una persona curiosa e interesada por descubrir que sucede con su alrededor, al comenzar a tener este concepto del niño le empiezan a dar más énfasis a su proceso, que después nombran como pensamiento científico y en donde ya se le reconoce como competencia propia de transición, la documentación que le sigue ya refiere a cómo el niño llega a ese pensamiento y cómo puede empezar a interactuar con él. Es así como desde la ley apoyan al niño como un niño que piensa y realiza el ejercicio de pensar científicamente.

5. DISEÑO METODOLÓGICO

Este capítulo contiene el diseño metodológico que se utilizó desde la investigación acción, con enfoque cualitativo; las técnicas e instrumentos de recolección de información, la población, el procesamiento y el análisis de la investigación.

5.1. Tipo de Estudio y Métodos

La presente investigación se enmarcó en un enfoque cualitativo, porque se maneja de manera dinámica entre los hechos y la interpretación, siendo por lo general un proceso circular, debido a que no siempre la secuencia es la misma, ya que se van relacionando los resultados e interpretando para volver a plantear y redirigir la investigación. Taylor y Bogdan (1986:20). Plantean las características de este enfoque como inductivo, holística y humanista, por tomar en cuenta a las personas y su proceso.

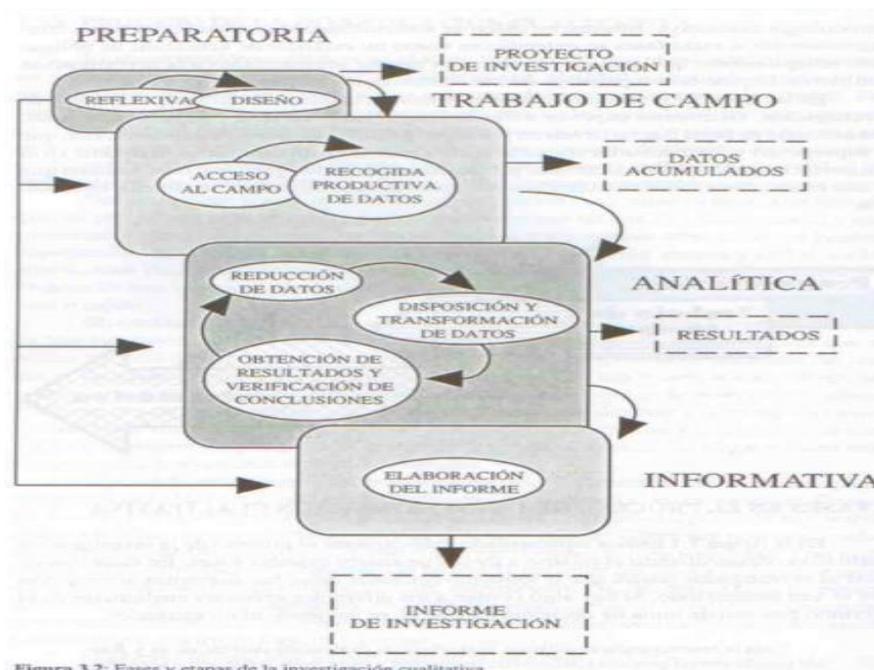
El tipo de investigación es investigación acción; Elliot (1993) la define como “Un estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma”. Se puede interpretar que la investigación acción surge de una reflexión acerca de lo que sucede en el contexto, sean acciones humanas o situaciones sociales, lo que permite a la persona que investiga realizar un diagnóstico para comprensión del objetivo que se plantea, para finalmente llegar a acciones encaminadas a modificar la situación.

Las características que identifican la investigación acción por lo general son la reflexión, que permite verse en una auto-reflexión y retroalimentación, la generación cambios en la

práctica al buscar la forma de cambiar la situación encontrada, y la realización de un plan de acción. Esto se ve evidenciado en un cronograma que permite estructurar el proceder de la investigación.

El proceso de la investigación acción es descrito por la forma de un espiral y de carácter cíclico, que son la base para mejorar la práctica porque no sólo queda ahí sino que avanza y permite volver a comenzar para comprobar o mejorar con respecto a los resultados encontrados. Carr y Kemmis (1988) las definen como planificar, actuar, observar y reflexionar.

Para realizar el proceso de investigación, fue pertinente presentar las acciones que se realizaron en diferentes fases. Estas fueron tomadas del Rodríguez G, Gil J & García E. (1996: 64) Los autores proponen 4 fases, preparatoria, trabajo de campo, analítico e informativo.



Rodríguez & García E. (1996:64). Fases y etapas de la investigación cualitativa [figura 3.2]. Recuperado del libro metodología de la investigación cualitativa.

G, Gil J

Fase preparatoria

Esta primera fase de investigación cualitativa se organiza en dos etapas; la reflexiva y la de diseño. El investigador tomando como base su propia formación en cuanto a los conocimientos y experiencias de fenómenos educativos, intenta construir un marco teórico y comienza con la planificación de las siguientes fases.

Etapa 1. Reflexiva: Para esta etapa, con el foco de interés ubicado en el pensamiento científico, se comenzó indagar la forma en que se lleva a cabo los espacios en donde se fomentaba en los niños y niñas del grado de pre jardín de la institución educativa privada en donde se realizó la intervención educativa; al igual que las estrategias que usaba la docente y materiales que les ofrecía.

De allí surgen preguntas de interés acerca de las herramientas que usan los niños y niñas para llegar al pensamiento científico, desde que edad se origina el pensamiento científico y cómo se puede fortalecer. Partiendo de estas preguntas se realizó la caracterización de los niños y niñas del grado de pre jardín y posteriormente se hizo una búsqueda de información basada en el tema central y en otras personas interesadas por el mismo tema planteando, llevando a la reflexión teórica y la siguiente etapa.

Etapa 2. Diseño: En esta etapa se planteó el diseño que resultará más adecuado a la formación y la forma de proponerlo a los niños y niñas de pre jardín. Por ser una población de 3 a 4 años se buscó el pretexto de usar los cuentos para plantearles la estrategia de resolución de problemas que les permitiría a los niños y niñas usar las herramientas cognitivas. La institución en la que se desarrolló la investigación implementa proyectos de

aula con un cuento para cada proyecto, esto permitió tomar el mismo cuento y a partir de allí plantear las actividades. De la misma forma, se plantearon las técnicas e instrumentos que se usarían en la investigación para analizar los datos.

Fase de trabajo de campo

Se da paso a la segunda fase, en la primera se tuvieron en cuenta la formación y experiencia del investigador, en esta resultó crucial las características de investigador, porque es a través de su habilidad, paciencia, perspectiva y visión que se obtiene la información necesaria para un buen estudio cualitativo.

Etapa 1. Acceso al campo: Después de la elaboración del plan de acción que se iba a ejecutar y volviendo al escenario de práctica se realizó una segunda caracterizar del grupo y el contexto, de manera informal y luego formal con la ayuda de actividades diagnósticas.

Etapa 2. Recogida de datos: El diseño y la implementación de un plan de acción y propuesta pedagógica dirigido al fomento de las herramientas cognitivas y el uso de las técnicas e instrumentos permitieron registrar las reacciones y comportamientos de los niños y niñas ante las actividades propuestas y frente a la convivencia entre ellos.

Fase analítica

Para la fase analítica se tomaron los datos obtenidos de los instrumentos extrayendo los relevantes para la investigación, al realizar la reducción, se comenzó la triangulación de datos desde las herramientas cognitivas entre la información obtenida y la teoría, luego se describió la valoración de los niveles de las herramientas cognitivas que los niños y niñas utilizaban antes y después del plan de acción ejecutado y la propuesta pedagógica.

Fase informativa

En la última fase, se tuvo en cuenta la realización del informe investigativo, el producto que surgió de él y el artículo, para finalizar con la presentaron los resultados encontrados en una sustentación ante pares y evaluadores que compartan sus opiniones acerca del tema, orientaciones y recomendaciones, para finalmente hacerlo público ante otras personas interesadas en los resultados encontrados.

5.2 Población Participante

La investigación se llevó a cabo en la zona urbana de Bucaramanga, Santander, en una institución de carácter privado de estrato 4. El grado donde se realizó la intervención pedagógica fue el de pre-jardín. Este grupo cuenta con 5 estudiantes, en donde 4 son niños y 1 niña. Las edades de los niños y niña se encuentran entre 3 a 4 años. Algunos de los niños tienen escolarización anterior y para otros es su primera vez en un centro educativo, hecho que se aprecia en torno a la adaptación y participación en la institución.

5.3. Técnicas e Instrumentos de Investigación

Para la investigación se hizo necesario usar unas herramientas que contribuyeran a recoger información y orientaran el proceso investigativo, estas se enuncian a continuación.

La técnica de observación participante; el investigador se encarga de estar inmerso en las en el grupo estudiado y puede intervenir, ya que las otras personas en este caso de investigación niños, lo consideran un miembro más del grupo. El investigador observa externamente en las actividades que se trabajan e internamente en los sentimientos, inquietudes y pensamientos que le surgen. Goetz y LeCompte (1998) “la observación participante se refiere a una práctica que consiste en vivir entre la gente que uno estudia, llegar a conocerlos, conocer su lenguaje y sus formas de vida, a través de una intrusa y continua relación con ellos”. Se toma la observación participante como técnica de investigación, porque permite una mejor comprensión de los sujetos de observación, a pesar de no vivir con ellos, si se comparte mayor parte de las mañanas.

El diario de campo como instrumento, es utilizado para la investigación porque permitió registrar de manera escrita las respuestas de los niños ante las actividades plantadas por diferentes docentes e incluido la autora de esta investigación, la forma de presentar esas mismas actividades, la respuesta de los niños y convivencia entre ellos. Esto también refleja el cumplimiento de la programación y cambios respecto al nivel de herramientas cognitivas en la resolución de problemas.

La rúbrica es un instrumento de registro que se evalúa ciertos criterios o dimensiones y lo hace siguiendo unos niveles de calidad y tipificando los estándares de desempeño (Díaz Barriga 2006), por ello, se realizó, para valorar los avances de los niños y niñas, teniendo en cuenta las herramientas cognitivas y los criterios para observar el nivel en que se encuentran.

5.4. Validación de los instrumentos

Para la recolección de información y valoración de los resultados se hizo necesario elaborar un instrumento que permitiera evidenciar los avances en los niños de acuerdo a las herramientas cognitivas, por ello se realizó una rúbrica. Esta se elaboró desde cada herramienta, proponiendo ciertas características propias que permitían ubicar si el niño hacía uso de ella en las actividades planteadas. (Tabla 1. Rúbrica inicial).

Al terminar la rúbrica se presentó a la docente de práctica pedagógica II Claudia Patricia Salazar Blanco, para que desde su experiencia brindara un enfoque diferente en lo que pudiera ser razón de cambio y pudiera validar el instrumento. En espacios de asesoría la docente comentó que las características ubicadas en cada herramienta proponían un orden ascendente de complejidad para el niño, lo que podía contribuirse como una rúbrica que permitiera observar el nivel de alcance en la herramienta, este nivel se propuso desde etiquetas como principiante, medio y experto. Al plantear esa sugerencia se realizó el cambio y se re estructuraron las características que serían ahora denominados criterios de los niveles. Con relación a los criterios se escribieron desde el punto de situación problematizadora, siendo la estrategia que se usó con los niños.

Otra de las sugerencias que se presentaron fue en la herramienta de clasificación, esto debido a que se definía lo definido (Herramienta clasificación, Criterio = Clasifica de acuerdo a una característica por lo que se modificó a: hace agrupación)

Como ultima sugerencia se propuso separar las categorías formulación de hipótesis y experimentación, debido a que en la rúbrica inicial las características denotaban una definición propia para cada herramienta, de igual forma que se puede presentar una, pero no la otra.

Después de las sugerencias de la docente se realizaron los cambios oportunos y se presentó de nuevo la rúbrica a la asesora, finalmente fue validado por la docente. (Tabla 2. Rúbrica final). Es preciso aclarar que este instrumento fue diseñado para valorar el avance de los niños con relación a las herramientas cognitivas y no en aras de evaluarlos.

Categorías	Sub categoría	Cómo se evidencia
Herramientas cognitivas	Inferencia	<ul style="list-style-type: none"> -Relaciona información dada con nuevas cosas. -Expresa inferencias acerca de una situación presentada -Relaciona los hechos con posibles propuestas
	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> -Organiza las acciones que evidencian un orden -Propone un orden de ideas para resolver un problema
	Clasificación	<ul style="list-style-type: none"> -Clasifica de acuerdo a un característica (figúrales) -Clasifica guiándose por 2 a 3 características -Clasifica de acuerdo a una inclusión de clases mayor de 3
	Formulación de hipótesis y experimentación	<ul style="list-style-type: none"> -Da su opinión frente alguna situación propuestas -Formula hipótesis acerca de una situación dada -Formula hipótesis acerca de una observación hecha por el mismo -Realiza acciones que denotan la intención de verificar una acción. -Pide ayuda para cumplir su objetivo -Utiliza objetos para ayudarse a cumplir un objetivo

Tabla 1. Rúbrica inicial

HERRAMIENTAS COGNITIVAS	PRINCIPIANTE	MEDIO	EXPERTO
Inferencia	Relaciona información dada (relacionada con una situación problematizadora) con nuevas cosas.	Relaciona información (referida con una situación problematizadora) que tiene en un saber previo, con la información presentada y con nuevas cosas.	Comunica la información resultado de las relaciones establecidas entre información presentada y nuevas experiencias en torno a la situación problematizadora.
Planificación	Incorpora una organización de acciones para la resolución de una situación problematizadora (ensayo- error no se da cuenta que lo realiza)	Organiza secuencialmente una manera de hacer/ proceder para la resolución de una situación problematizadora.	Establece secuencias para la obtención de una meta (resolución de un problema)
Clasificación	Hace agrupación de información relacionada con una situación problematizadora de acuerdo a un característica (figúrales)	Hace agrupación de información relacionada con una situación problematizadora de acuerdo a dos características	Hace agrupación de información relacionada con una situación problematizadora de acuerdo a tres o más característica
Formulación de Hipótesis	Plantea explicaciones acerca de la manera de resolver situaciones problema de manera intuitiva.	Plantea explicaciones acerca de la manera de resolver situaciones problema de acuerdo con experiencias previas.	Plantea explicaciones acerca de la manera de resolver situaciones problema con explicaciones sobre la misma.
Exploración	Realiza acciones básicas que denotan la intención de verificar una hipótesis, de manera independiente.	Realiza acciones básicas para verificar una hipótesis, con el apoyo de otro. (par/docente)	Realiza exploración de alternativas para la resolución de una solución problematizadora, previa a una evaluación de ellas.

Tabla 2. Rúbrica final

5.5. Procedimiento para la aplicación de instrumentos

En este apartado se describen los instrumentos utilizados en el transcurso de la investigación y su aplicación.

El diario pedagógico al ser un instrumento de registro permanente se utilizó en lo que comprendió los proyectos de aula realizados en la institución, al igual de observaciones en otros contextos y actividades con la docente titular. El instrumento se aplicó de manera descriptiva, en él se registraba las actividades realizadas, las respuestas de los niños, las preguntas que surgían y las reflexiones de mejora ante las situaciones que se presentaban. La rúbrica es una plantilla en la que se encuentran las cinco herramientas cognitivas: inferencia, planeación, clasificación, formulación de hipótesis y experimentación, al frente de cada una están los niveles de desarrollo. Estos niveles van en orden ascendente, es decir principiante, medio y experto, cada uno con un poco de complejidad. La forma de aplicar este instrumento es por medio de los criterios de cada nivel de herramienta, la manera de ubicar al niño o niña en determinado nivel depende del criterio que está en cada uno y esto lo determina las observaciones registradas en el diario pedagógico y observaciones presenciadas durante las actividades.

En la siguiente tabla se encuentran los proyectos de aula trabajados en la institución, la duración de cada uno y las actividades que se realizaron en él. El primer proyecto de aula, al igual que el segundo pretendía observar el uso de herramientas cognitivas para una primera valoración, el tercer proyecto de aula buscó valorar las herramientas cognitivas después de usar la resolución de problemas a partir del cuento propuesto por la institución, las planeaciones de las actividades se encuentran en anexos.

Proyecto # 1	Duración	Actividades
Kevin de viaje a Dinolandía	Inicia desde febrero 23 de 2018 y finaliza en marzo 23 de 2018. Duración de 4 semanas	Actividad 1. Martes 27 de febrero 2018 Actividad 2. Miércoles 28 de febrero 2018 Actividad 3. Jueves 1 de marzo 2018 Actividad 4. Viernes 2 de marzo 2018 Actividad 5. Martes 6 de marzo 2018 Actividad 6. Miércoles 7 de marzo 2018 Actividad 7. Jueves 8 de marzo 2018 Actividad 8. Viernes 9 de marzo 2018 Actividad 9. Martes 13 de marzo 2018 Actividad 10. Miércoles 14 de marzo 2018 Actividad 11. Jueves 15 de marzo 2018 Actividad 12. Viernes 16 de marzo 2018 Actividad 13. Martes 20 de marzo 2018

		<p>Actividad 14. Miércoles 21 de marzo 2018</p> <p>Actividad 15. Jueves 22 de marzo 2018</p>
--	--	--

Tabla 3. Cronograma de primer proyecto de aula

Proyecto # 2	Duración	Actividades
La doctora juguetes	Inicia desde Abril 3 de 2018 y finaliza en Mayo 11 de 2018. Duración de 6 semanas	<p>La doctora juguetes emprende un viaje</p> <p>Actividad 1. Miércoles 4 de abril 2018</p> <p>Actividad 2. Jueves 5 de abril 2018</p> <p>Actividad 3. Viernes 6 de abril 2018</p> <p>Cuidado de los juguetes, visita a Melanie la muñeca</p> <p>Actividad 4. Martes 10 de abril 2018</p>

		<p>Actividad 5. Miércoles 11 de abril 2018</p> <p>Actividad 6. Jueves 12 de abril 2018</p> <p>Actividad 7. Viernes 13 de abril 2018</p> <p style="text-align: center;">Cuidado del cuerpo, visita a Rene la rana</p> <p>Actividad 8. Martes 17 de abril 2018</p> <p>Actividad 9. Miércoles 18 de abril 2018</p> <p>Actividad 10. Jueves 19 de abril 2018</p> <p>Actividad 11. Viernes 20 de abril 2018</p> <p style="text-align: center;">Comida saludable, visita a Jorge el león</p> <p>Actividad 12. Martes 24 de abril 2018</p> <p>Actividad 13. Miércoles 25 de abril 2018</p> <p>Actividad 14. Jueves 26 de abril 2018</p> <p>Actividad 15. Viernes 27 de abril 2018</p>
--	--	---

		<p style="text-align: center;">Higiene bucal</p> <p>Actividad 16. Miércoles 2 de mayo 2018</p> <p>Actividad 17. Jueves 3 de mayo 2018</p> <p>Actividad 18. Viernes 4 de mayo 2018</p> <p>Actividad 19. Martes 8 de mayo 2018</p> <p>Actividad 20. Miércoles 9 de mayo 2018</p> <p>Actividad 21. Jueves 10 de mayo 2018</p>
--	--	---

Tabla 4. Cronograma del segundo proyecto de aula

Proyecto # 3	Duración	Actividades
El nombre de la ballena	<p>Inicia desde Septiembre de 2018 y finaliza en Noviembre 2 de 2018.</p> <p>Duración de 7 semanas</p>	<p>Tópico generador ¿Cómo sería la vida de la ballena y los niños de pre jardín si se acaba el agua?</p> <p>Actividad 1. Emprendemos el viaje con la ballena</p> <p>Actividad 2. ¿Dónde quedó el sombrero?</p> <p>Actividad 3. ¿El agua importa?</p> <p>Actividad 4. Ayudemos a los animales</p> <p>Actividad 5. ¿Si arrojo objetos al agua se hunden?</p> <p>Actividad 6. ¿Cómo se puede limpiar el agua?</p> <p>Actividad 7. Nadarin</p> <p>Tópico generador: ¿Qué sonidos hay en el ambiente y cómo podemos oírlos?</p> <p>Actividad 1. La visita al tío Juancho</p> <p>Actividad 2. ¿Se puede ver el sonido?</p> <p>Actividad 3. Juancho se muda a la ciudad</p> <p>Actividad 4. La fiesta de los animales</p>

Tabla 5. Cronograma del tercer proyecto de aula

5.6. Procedimiento para el análisis de la información

Para el análisis de la información obtenida por los instrumentos antes descritos, se hizo necesario estudiar los aspectos y hechos que tuvieron que ver con la implementación de la estrategia de intervención pedagógica, en vista de ello se realizó la recogida de información por medio de una base de datos, recopilando las descripciones de los diarios. Estos expresados desde los proyectos que se desarrollaron en la práctica.

Los proyectos realizados fueron 3; Kevin de viaje a Dinolandia, la doctora juguetes y el nombre de la ballena. Para analizar la información se realizó un filtro por las actividades implementadas en todos los proyectos; las características de este filtro fueron las categorías de las herramientas cognitivas: inferencia, planeación, clasificación, formulación de hipótesis y experimentación. Finalmente, después de haber sintetizado la información, se interpretó, ubicando a los niños y niñas según la rúbrica en determinado nivel del desarrollo de cada herramienta cognitiva.

6. RESULTADOS

Los resultados que se mencionan a continuación corresponden a 5 niños, por lo que se presenta una descripción inicial de la población que hizo parte de la intervención pedagógica propuesta; cabe aclarar que estas descripciones son subjetivas de acuerdo con lo que se percibió en las actividades y los participantes aparecerán con seudónimos.

Niña S: A la niña se le observa con agrado a actividades motrices, en estas actividades se aprecia que coordina sus extremidades, atiende a las instrucciones dadas por la docente y se desenvuelve bien al realizar los trazos en dibujo libre. Sin embargo, en la dimensión comunicativa no se aprecia la intención de comunicarse con los compañeros, se observa que se acerca a ellos cuando se encuentran jugando e intenta ser parte del juego, pero uno de sus compañeros le comunica que es sólo para niños y su respuesta es seguir quieta sin decir nada, la misma respuesta cuando alguno toma los juguetes que se le han dado a ella; no juega con sus pares ni lo hace ella sola, en ese espacio observa a sus compañeros. En las actividades no se evidencia intención de participar y al momento de dirigir la pregunta de la actividad a ella su respuesta es inaudible, de la misma forma si es una participación en donde deba elegir pone el marcador en una respuesta y mira a la docente esperando a que le dé un asentimiento y poder completar la acción, si la docente no dice nada ella se queda bastante tiempo esperando.

Niño S: Es un niño muy ágil al momento de realizar las actividades y es el que más le agrada participar, en las relaciones con sus compañeros excluye a la única niña, diciéndole palabras como “las niñas no juegan a esto” “este juego es para niños”. También se logró apreciar aspectos que desde la mirada de Piaget se denominan como egocentrismo

definiéndolo como la creencia que tienen el niño que todos piensan lo mismo que él. Esto de acuerdo a la postura que tomaba el niño en las actividades donde siempre quería ser el primero, al preguntar por el motivo de alguna actividad, daba respuestas como “es por mi cumpleaños” o “es para mí”, y en ocasiones cuando la docente titular preguntaba por un aspecto específico de la actividad y decía una respuesta diferente a la que él niño daba, se evidenciaba cara de disgusto y expresaba frases como “ya no quiero participar”

Niño E: Es un niño muy afectivo con sus compañeros y docentes, participa en las actividades propuestas, en ocasiones cuando algo no era de su agrado o le generaba inconformidad ejemplo: quería que el material fuera de determinado color y le dieron otro diferente al que pedía. El niño comenzaba a llorar descontroladamente y a veces a gritar. Al momento de realizar actividades de manualidades y se untaba del material expresaba con llanto que no quería hacerlo más y pedía que lo limpiaran, lo que se percibía que le desagradaba la sensación de estar untado.

Niño M: Al niño se le observa con una actitud seria en el salón de clase, casi no habla con sus compañeros y en las actividades propuestas no participa verbalmente, aunque si se aprecia que en la parte motriz logra una coordinación óculo-manual y de control ante los movimientos de sus extremidades; Es muy reservado al momento de ir al baño, por lo general sólo le pide ayuda a la docente para desabrochar el uniforme y cerrar la puerta del baño.

Niño N: Al momento de iniciar la docente informó que el niño esta diagnosticado con trastorno semántico pragmático, por lo que aplica una metodología donde lleva el uso de tarjetas con imágenes de rutina que le indican lo que se debe realizar, a ella le respondió bien en las primeras actividades, pero después no le prestaba mucha atención. El niño se

encuentra en terapias por fuera de la institución y por el momento realiza las mismas actividades que sus compañeros, pero a su propio ritmo. En estas actividades se observó un habla ecolalia, en ocasiones por sonidos, gestos o indicaciones con las manos y muy pocas veces se percibió el habla telegráfica. En algunas actividades se apreció que no comprende cuando lo llaman o le están dando alguna indicación larga, debido a que es una característica propia del diagnóstico. Es sensible a algunos sonidos y en ocasiones cuando se coloca alguna canción que no es de su agrado responde tapándose los oídos y gritando o dice la palabra no; cuando es alguno de sus compañeros que comienzan a llorar o gritar, el niño se acerca con intención de pegarle para hacerlo callar. Se le observa con dificultad motriz y en determinadas ocasiones se tira al suelo o sale corriendo del lugar en donde se encuentra. No se evidencia intención de establecer alguna conversación con sus compañeros o relacionarse a ellos y al momento de asistir al salón de juguetes, se observa que realiza juego individual y comienza a hablar para sí mismo en voz alta.

Teniendo en cuenta las características de la población en la que se realizó la intervención pedagógica, fue necesario extraer de la base de datos la información pertinente del proyecto de aula (P.A) #1 “Kevin de viaje por Dinolandia” el cual tenía como objetivo identificar las herramientas cognitivas que emplean los niños de grado pre jardín en las diferentes actividades que se realizaron en el aula de clase y su nivel de desarrollo.

A continuación se describen los resultados de las herramientas cognitivas según el instrumento de la rúbrica, primero de manera general a la herramienta cognitiva y luego ubicando a cada niño en la herramienta que utiliza y el nivel en que se encuentra.

- **Inferencia:** La primera inferencia que se observó fue con relación al lenguaje ejemplo: “la mamá del pollito es gallina, el papá es gallino” (Día 2 del P.A #1); también se observó

que después llegaron a realizar inferencias de nivel principiante, donde tiene la situación problematizadora y la resuelve con características propias de ella, en este caso la del animal en referencia; ejemplo: “Al estar observando un video, el niño E dice “esa es la mamá y ese el papá”, al preguntársele por qué esa era la mamá y ese el papá, el niño S respondió “ese era el papá porque era el más grande” se quedó observándolo un rato y luego dijo “No, es la mamá porque tiene esto” y se tocó las pestañas, se le mostró al triceráptos macho más pequeño y se le dijo que él también tenía pestañas y era macho; el niño S se quedó en silencio y observando los dinosaurios y después de unos minutos dijo “entonces no sé” y siguió viendo el video” (Días 6, 9 del P.A #1), este ejemplo también permitió observar que a pesar de realizar inferencias del nivel principiante, la actitud que toman ante el desequilibrio de su inferencia por característica es la de observación y continuidad con la actividad. Los niños que realizaron estas inferencias fueron los niños E y S. Los demás niños no participaban verbalmente en las actividades.

-Planeación: En esta herramienta se observó que el niño M fue quien logró alcanzar el nivel de principiante para esta herramienta. En la actividad de búsqueda de un dinosaurio que se había escondido, los niños salieron y comenzaron a buscar a branchiosaurus (dinosaurio) y se les preguntó por dónde empezar, a lo que el niño M respondió “las plantas”, sus compañeros se dirigieron con él al lugar y al no encontrarse allí el niño M comenzó a nombrar otros lugares y dirigirse hacia ellos. (Día 10 del P.A #1). Esta actividad permitió observar que el niño M incorpora una organización de acciones para la resolución de una situación problematizadora y esto se evidenció con el ensayo- error ya que no se da cuenta que lo realiza.

-Clasificación: Se encontró que en esta herramienta los niños S, E, M y la niña S logran clasificar por una categoría, encontrándose en el nivel de principiante, también se reconoce que el niño S es quien propone separar y agrupar por la categoría, sus compañeros lo siguen. Se evidenció cuando: “Se planteó el problema en donde el dinosaurio tenía mucha hambre (el dinosaurio se llevó en peluche), los niños propusieron darle de comer, pero se les indicó que el dinosaurio no comía plantas que tuvieran flores; se les mostraron algunas plantas y los niños las tomaron y comenzaron a dársela al dinosaurio acercándolas a la boca del dinosaurio y haciendo sonidos “ñam, ñam, que rico” en determinado momento el niño S dijo “mira estas son flores, esto no lo come y las comenzó a separar”, cuando hizo esa acción todos comenzaron a separar las hojas con plantas de las que no tenían, a excepción del niño N que se quedó observando una planta. Después de separarlas tomaron las hojas y se las dieron de nuevo al dinosaurio. Continuando con la actividad se les preguntó si las plantas que se estaban mostrando eran iguales (mostrando dos que no eran iguales) al principio respondieron que no, al preguntar por qué su respuesta fue un silencio y luego una respuesta afirmativa, se preguntó de nuevo por qué en vista que cambiaron su respuesta y contestaron que tenían el mismo color; a pesar de preguntar por el tamaño, seguían diciendo que eran iguales porque las dos eran verdes. (Días 9 y 11 del P.A #1)

-Formulación de hipótesis: En las actividades propuestas se encontró que el niño M llegó al nivel de principiante de esta herramienta, el cual consistió en plantear explicaciones acerca de la manera de resolver situaciones problema de manera intuitiva. Esto se observó en la misma actividad de búsqueda del dinosaurio, la cual planteaba que se había escondido, el niño M además de proponer ir a las plantas a buscarlo, y después se le preguntó por qué ir a ese lugar y el niño M respondió: “A él le gustan las plantas” refiriéndose a una de las características del dinosaurio (Día 10 del P.A #1)

-Experimentación: En esta herramienta se encontró que el niño S se encontró en el nivel de principiante. “En la actividad, se encontraban los niños observando un video sobre la luna y el sol. Al preguntar por los personajes que aparecían en el video el niño S respondió “Uno señor es la luna y en el otro el sol” indicando después que era el día y la noche y por eso uno de ellos estaba durmiendo. En determinado momento se fue el sonido, y el niño S se acercó a oprimir las teclas del computador, se le preguntó por qué estaba realizando esa acción y respondió “se fue, no se escucha y para que sonara” (Día 8 P.A#1). En este caso el niño S logró realizar acciones básicas que denotarán la intención de solucionar un problema, a pesar de no ser planteado como actividad se presentó en el aula y el niño buscó la forma de solucionarlo.

Para la primera valoración del primer proyecto de aula “Kevin de viaje por Dinolandia” con respecto a las herramientas cognitivas que usaban los niños en las actividades propuestas y el nivel de desarrollo, se presenta la tabla 6. Primera valoración de las herramientas cognitivas. Frente a cada herramienta cognitiva se encuentra el nivel; este aparece con letras P (principiante) M (medio) E (experto) o una línea ----- la cual indica que durante las actividades realizadas no se observó que el niño o niña hiciera uso de la herramienta.

Herramientas cognitivas	Niña S	Niño E	Niño M	Niño N	Niño S
Inferencia	-----	P	-----		P
Planeación	-----	-----	P		-----
Clasificación	P	P	P		P

Formulación de hipótesis	-----	-----	P		-----
Experimentación	-----	-----	-----		P

Tabla 6. Primera valoración de las herramientas cognitivas

Se pudo evidenciar que en el desarrollo del primer proyecto de aula realizado con los niños también se encontró:

-Por tratarse de niños de 3 años, algunos no hablaban ni expresaban ideas largas, lo que hace que algunas herramientas no se observen durante las actividades.

-Se observa que el niño S propone muchos juegos y sus compañeros lo siguen, en ocasiones sus compañeros lo buscan para preguntarles a qué pueden jugar.

-La docente les propone a niñas de otro salón que jueguen con la niña S, pero no se observa que ella tome la iniciativa de proponer juego, siempre está esperando las instrucciones.

-El niño N se vinculó en las actividades como sus compañeros y se interpretó unas acciones como el uso de una herramienta

Intervención pedagógica del tercer proyecto “El nombre de la ballena”

En el último proyecto de aula se desarrollaron actividades de situación problema vinculadas al cuento que trabaja la institución “el nombre de la ballena” con el fin de observar las herramientas cognitivas que los niños usaron para la resolución de esos problemas y posteriormente realizar una segunda valoración.

Inferencia: En esta herramienta se presencié un gran avance con respecto a la oratoria de los niños y su habilidad para inferir, como lo fue el caso de la niña S. En la actividad del cuento “La fiesta de los animales” se presentó el problema en donde los músicos animales no podrían asistir y estaban buscando a otros animales que pudieran ayudar con la música, antes de ello habían escuchado los sonidos de cada uno. Al plantear la pregunta específica a qué animales pueden reemplazar a los músicos para seguir con la fiesta, la respuesta de los niños fue muy callada, pero después de volver a observarlos y escucharlos la niña S dijo "el elefante toca la trompeta" al realizar un sonido similar con la trompa (Día 13P.A #3) se evidencia que relaciona información (referida con una situación problematizadora) que tiene en un saber previo, con la información presentada y con nuevas cosas.

Planeación: Para esta herramienta no se observó mucho avance con relación a utilizarlo en la resolución de problemas, los niños en los que se evidenció fueron el niño S y E. El niño S alcanzando el nivel medio, por organizar secuencialmente una manera de hacer/ proceder para la resolución de una situación problematizadora. La actividad en donde se presencié la herramienta fue en la de la búsqueda del sombrero; se planteó comenzar a buscar el sombrero que había perdido el mago y se comenzó con la pregunta dónde puedo haber perdido el sombrero, el niño S dijo “por el gimnasio” al preguntarle por qué empezar por ese lugar el niño respondió “cuando subió tenía el sombrero, pero luego ya no, ves” (Día 2. P.A#3).

Clasificación: Se observó que todos los niños hicieron uso de esta herramienta cognitiva, aunque en diferente nivel, el niño N en determinada actividad realizó un juego de ubicar las orejas correspondientes al animal y para ello se infirió que tomó el color del animal que se presentaba con el tamaño de las orejas del animal, esto se infirió porque después de

preguntarle el por qué eran las orejas del conejo su respuesta fue decir “conejo” observar la imagen y señalar con su dedo detenidamente el tamaño de las orejas. (Día10P.A#3)

Formulación de hipótesis: En esta herramienta sólo se pudo observar que el niño (Niño S) hizo uso de formular hipótesis, esto se evidenció en la actividad del cuento “Juancho vuelve a la ciudad” en él se planteó que Juancho vivía en un edificio de 3 pisos, pero en las noches no podía dormir, se reprodujeron los sonidos de la noche y al preguntar por qué creían que Juancho no podía dormir el niño S dijo “es un perro que está molestando a un bebé, hay que ver dónde está el perro para que no haga más ruido, debe estar en los tarros de basuras, vamos a ver” (Día 12 P.A#3) con la respuesta del niño se ubicó en el nivel de experto porque planteó explicaciones acerca de la manera de resolver situaciones problema con explicaciones sobre la misma.

Experimentación: Para esta herramienta se encontraron dos niños (Niño S y M) en el nivel medio, la actividad en donde se pudo observar fue la de limpieza del agua, en ella tenía unos objetos que podían usar para cumplir con el objetivo el niño M intentó con el colador sacar el agua, y su respuesta fue “no funciona, no entran en el vaso” luego el niño S dijo, “se sale el agua por los agujeros, mejor la cuchara” (Día 6 P.A#3)

El proyecto número tres “El nombre de la ballena” fue en donde se implementó las actividades pensadas a la resolución de problemas a partir del cuento propuesto por la institución, a continuación se presenta la tabla 7. Valoración final de las herramientas cognitivas

Herramientas cognitivas	Niña S	Niño E	Niño M	Niño N	Niño S
--------------------------------	---------------	---------------	---------------	---------------	---------------

Inferencia	E	P	P	-----	E
Planeación	-----	P	-----	-----	M
Clasificación	E	M	M	M	E
Formulación de hipótesis	-----	-----	-----	-----	E
Experimentación	-----	-----	M	-----	M

Tabla 7. Valoración final de las herramientas cognitivas.

Las observaciones que se apreciaron en este proyecto fueron:

-El cronograma de las actividades instituciones influyó al momento de seguir con la implementación de las actividades planteadas en torno a la resolución de problemas.

-La familia del niño M pidió permiso para ausentarse durante 3 semanas de clase, lo que dificultó realizar actividades donde se involucrará más con las herramientas cognitivas.

-Gracias al trabajo valorativo de la facilitadora del proceso del niño N, fue factible que se divisen avances en los procesos, según requerimientos terapéuticos han favorecido el proceso del niño, en relación con el desarrollo de las herramientas.

Después de observar las dos tablas se encontró que:

Inferencia: Se aprecia que en la primera valoración de las herramientas sólo dos niños llegaron a nivel de principiante, relacionando información dada (relacionada con una situación problematizadora) con nuevas cosas. Mientras que después de la intervención pedagógica a cuatro niños se les observó que hicieron uso de la herramienta y dos llegaron

a nivel de experto. El niño E quedando en el mismo nivel, el niño M haciendo uso de la herramienta en principiante donde antes no hacía uso, el niño S superando el nivel de principiante y ubicándose a experto, y la niña S haciendo uso de la herramienta en el nivel de experto.

Planeación: En la herramienta de planeación se observó que en la primera valoración sólo el niño M hacía uso de la herramienta en el nivel principiante y después de la intervención pedagógica el niño M ya no hacía uso de la herramienta, pero el niño S se encontró en un nivel medio y el niño E hace uso de la herramienta en un nivel principiante.

Clasificación: Para esta herramienta cuatro de los niños llegaron a nivel principiante, pero comenzaron a agrupar por la característica después que el niño S propusiera la acción, después de la intervención educativa se observan que todos los niños realizan uso de la herramienta y tres de ellos se encuentran en nivel medio donde agrupan por dos características y dos niños en nivel de experto, agrupando por función.

Formulación de hipótesis: En esta herramienta se observó que en la primera valoración sólo un niño logró el nivel de principiante, los demás no hicieron uso de la herramienta, después de la intervención pedagógica sólo un niño hizo uso de la herramienta a nivel experto, los demás no hicieron uso y el niño M que antes había llegado a nivel principiante, no se evidenció que la usará, cabe resaltar que faltó por tres semanas y casi no estuvo en las actividades propuestas.

Experimentación: Se observó que en la herramienta de experimentación sólo el niño S llegó al nivel de principiante donde se observó que durante las actividades realizaba acciones básicas que denotan la intención de verificar una hipótesis, de manera independiente. Después de la intervención pedagógica logró avanzar de nivel ubicándose en

el nivel de medio y al igual que el niño M ya que realizaron acciones básicas para verificar una hipótesis, con el apoyo de otro. (par/docente) en este caso entre ellos.

7. CONCLUSIONES

La presente investigación sustentada en resolución de problemas a partir de los cuentos para fortalecer el desarrollo de las herramientas cognitivas en niños del grado pre jardín de una institución educativa privada y de acuerdo a los objetivos planteados, permitió observar que:

- Las herramientas cognitivas como afirma Rebeca Puche Navarro se encuentran en los niños, estas herramientas no tienen un orden determinado para ser usadas y que no se evidencien en algunas actividades no implica que el niño no las tenga.
- Las herramientas cognitivas se puede promover por el planteamiento de un problema, pero también puede surgir del contexto y el interés del niño.
- El realizar actividades de resolución de problema permitió al niño utilizar las herramientas cognitivas, el plantearlas desde la estrategia de un cuento dejó que los niños se involucraran más en resolver el problema y proyectarán en ellos una imagen visual de las características del problema.

- El pretexto de usar al cuento en la resolución de problemas para observar las herramientas cognitivas, favoreció que los niños se integraran a la actividad y tocará más rápido sus intereses, de igual forma sirvió para que los niños se contextualizarán ante el viaje que emprendía la ballena.
- Las preguntas como estrategia permitió al niño focalizarse en aspectos que le permitan centrarse en la obtención del objetivo propuesto, también dejando al maestro guiar el proceso.
- Se tiene más repuesta por parte de los niños cuando las actividades planteadas incluían material concreto porque permitía que el niño lo manipulará, generándole curiosidad y realizando preguntas.

8. RECOMENDACIONES

Al observar los resultados encontrados del fortalecimiento de las herramientas cognitivas en los niños del grado pre jardín de una institución educativa privada y con el fin de mejorar las prácticas pedagógicas entorno al desarrollo del pensamiento científico en los niños y el uso de las herramientas cognitivas, se hacen las siguientes recomendaciones:

- A partir del trabajo desarrollado se recomienda la integración de espacios dirigidos a el uso de las herramientas cognitivas, éstas se pueden desarrollar en cualquier actividad.

-Plantear actividades desde el interés del niño y la motivación debido a que permite que los niños se integren más y participen en la actividad.

-Que el maestro este preguntando e indagando por los pre saberes que tiene el niño y las razones para tomar una opción diferente a la convencional o se espera.

-Al momento de diseñar las actividades y éstas estén involucradas al desarrollo de las herramientas cognitivas, se relacionen y estén con relación al proyecto de aula para que el niño siga poniendo en práctica todo lo que conoce.

-Permitir que el niño conozca e interactúe con el material de las actividades en pro a conocer el material y le generen dudas que pueda resolver por esa misma interacción

Anexos

Proyecto de aula #1

ACTIVIDAD DESENCADENANTE

Nombre: Kevin de viaje por Dinolandía

Descriptores de desempeño	Momentos de la clase	RECURSOS	TIEMPO
<p>Interactúa con las practicantes y los compañeros en el saludo</p> <p>responde preguntas realizadas de indagación</p>	<p>Indagar</p> <p>Se inicia con la canción “con una mano” de manera dinámica se genera un ambiente de integración y disposición para la actividad. (http://bit.ly/2GBhZ9D) Se pregunta a los niños acerca de los dinosaurios y se crea una contextualización a la actividad que prosigue</p> <p>¿Te gustan los dinosaurios? ¿Cuál es el dinosaurio que más te gusta? ¿En dónde crees que viven los dinosaurios?</p> <p>Proyectar</p> <p>se motiva a los niños y niñas para la dramatización el cuento “ Kevin de viaje por Dinolandía” (anexo 1) de una manera atractiva manejando diferentes personajes y representaciones de estos con su respectiva escenografía, a medida que se dramatiza el cuento algunos personajes hacen preguntas de predicción y</p>	<p>canción preguntas</p> <p>Escenografía vestuarios gorras canciones</p>	<p>5 minutos</p> <p>7 minutos</p>

expresa gusto y disposición por la dramatización	<p>se invita a los niños y niñas a participar</p> <p>¿Qué creen que paso?</p> <p>¿Por qué el agua no viene?</p> <p>¿Quién tendrá el agua?</p>	preguntas	20 minutos
responde a preguntas relacionadas con el cuento	<p>Vivir la experiencia</p> <p>Antes de terminar la dramatización, se invita a los niños y niñas a bailar junto con los personajes del cuento la canción los dinosaurios http://bit.ly/2BKtTPf</p>	canción preguntas	5 minutos 3 minutos
muestra interés y participación en la canción responde y pregunta a acerca del cuento	<p>Valorar el proceso</p> <p>Después se hacen preguntas acerca del cuento</p> <p>¿Qué pasó con el río de la ciudad de dinolandia?</p> <p>¿Cómo Kevin pudo ayudar a los dinosaurios?</p> <p>¿Cómo se dieron cuenta del problema?</p> <p>¿Qué pasó cuando quitaron los troncos del árbol?</p> <p>¿Por qué Kevin los pudo ayudar?</p>	personaje el niño explorador	3 minutos 5 minutos
reconoce e identifica el eje	<p>Para finalizar se presenta a Kevin el niño explorador y se explica el significado del chaleco y la insignia. (anexo 7)</p>		

central de la actividad			
-------------------------	--	--	--

Anexos

Anexo 1

CUENTO

“Kevin de viaje por Dinolandia”

En un lugar muy lejano

Una historia sucedió

A un niño llamado Kevin

Quien su abuelo una carpa le regalo

Niño habla. (siiii, que bien saluda a los niños y cuenta, mi abuelito me ha regalado una nueva carpa y como estoy en los niños exploradores esta noche en el patio acamparé) (el niño suspira y comienza a organizar la carpa)

Esa noche entusiasmado

Su carpa empezó a armar

Y cuando entro de improviso

En una nueva tierra empezó a andar

Esa tierra desconocida

A Kevin asusto

Hasta que apareció una tortuga

Que pronto dio su misión

Tortuga: Bienvenido Kevin a esta hermosa y grandiosa tierra llamada “Dinolandia”, hoy tenemos un gran problema , los dinos y yo necesitamos de tu ayuda.

Niño: mi ayuda, pero, ¿ qué puedo hacer yo? Si soy un niño pequeñito, yo no puedo hacer nada

Tortuga: Tenemos un problema en nuestra tierra, el río ya no tiene agua y mis amigos los dinosaurios tienen mucha sed, necesitan el agua para mantener sus energías.

La tortuga le contó

El porqué de la misión

Y el niño entusiasmado

Arreglo su traje y se marchó

Niño: dinosaurios, dinosaurios, hola amigos nos los vi, me ayudan a ver dónde puedo encontrar a los dinosaurios, me dijeron que necesitaban mi ayuda, pero no los veo.

A parece los dinosaurios caminando alrededor, pero entran discutiendo

dinosaurios hablando : que nooooo, podemos hacerlo así, yo soy el más listo y sé la solución, nooo yo también sé

el niño sorprendido
de los dinosaurios ver
se sintió muy pequeñito
pero entusiasmado en aprender

hablo con los dinosaurios
he intento averiguar
porque todos seguían
sin la solución encontrar

Niño: hola yo soy Kevin, quiero saber qué sucede, cuál es el problema

dinosaurio 1: Ash, es el río, ya no queda agua (antipático)

dinosaurio 2: Creo que está ciego (pensativo)

dinosaurio 3: yo pienso que la falta de agua ya le afecto (burlón)

Entran todos los dinosaurios riendo

Niño: no, no, dejen de reírse, quiero ayudar

dinosaurio 1: no es necesario yo sé la solución

Los otros dinosaurios: ya va a empezar

Dinosaurio 1: pero es cierto, soy bueno para correr muy rápido, entonces, podemos guardar el sudor, beberlo y no tener sed.

Dinosaurio 2: eso no sirve, porque el sudor no se toma, aparte sabe mal. lo que yo pensé fue en cantar al cielo para que nos devuelva el agua (soñador) y canta laa, laa, laa

Dinosaurio 3: pero si cantas todos los días desde el día que notamos el problema con el agua y no ha servido de nada. creo que lo que debemos hacer es esperar, así cómo se fue volverá

Entre los dinosaurios discutían

buscando la solución

sin saber que el niño

pensaba en su misión.

Pensó y pensó

sin saber que hacer

recordando algunas cosas

que de explorador tuvo que aprender

Niño: Basta ya dejen de pelear así no los puedo ayudar

Dinosaurio 2: entonces ¿qué propones?

Niño: ¿hace cuánto no tienen agua?

Dinosaurio 1 : hace como 5 días

Dinosaurio 3: sí; ya recuerdo que hubo una tormenta con muchos relámpagos, truenos y rayos. estaba muy asustando

Niño: ammmm ya sé que pudo haber pasado. Le pregunta a los niños qué creen ¿qué paso después de la tormenta?

Dinosaurio 2 : Entonces vamos a seguir el camino para encontrar donde quedo nuestro río

Encontraron unos árboles

que obstruían el río

de inmediato se acercaron

a ver si no había heridos

Dinosaurios: holaaa, holaaa, no hay nadie por aquí

Viendo lo que sucedía

comenzaron a pensar

cómo harían para mover los árboles

y el agua poder rescatar

Dinosaurio 3: yo puedo volar y traer todos los troncos

Dinosaurio 2: yo con mi rapidez los puedo llevar a lejos de la orilla del río para que no vuelva a pasar lo mismo

Dinosaurio 1: y yo con mis lindos cantos los voy a apoyar junto con mis amiguitos los niños junto con Kevin, la tortuga y los dinosaurios cantan y bailan la canción de los dinosaurios.

La tortuga agradecida

del agua ver pasar

se acercó a Kevin

y una insignia fue a dar

Tortuga: esto es por tu trabajo, no sólo porque ayudaste con el agua, sino porque nos uniste como amigos a no pelear gracias Kevin.
Niños despedámonos de Kevin

Niño: se despide y entra de nuevo a la carpa.

Anexo 2



<http://bit.ly/2CdJFTU>

ACTIVIDAD 1.

Fecha: Febrero 27 de 2018

Nombre: Somos exploradores

Descriptores de desempeño	Momentos de la clase	RECURSOS	TIEMPO
<p>Recuerda el historia “Kevin de viaje por Dinolandia” con el fin de relacionar la actividad del día</p> <p>Reconoce las característica del niño explorador</p>	<p>Indagar Se recordará el cuento llamado “Explorando Dinolandia”, haciendo preguntas tales como: ¿Se acuerdan de la actividad del viernes? ¿Cuáles eran los personajes del cuento? ¿Qué problema tenían los dinosaurios? ¿Quién ayudó a resolver el problema? ¿Cómo resolvieron el problema? ¿Qué ganó Kevin al resolver el problema de los dinosaurios?.</p> <p>Proyectar Se presenta el video “Insignias de grandes guías exploradores” (final de la película de up) (http://bit.ly/2GLKBNN) con el fin de mostrar cuando a Rusell, en este caso Kevin (niño explorador) gana una insignia, para poder dar paso a la explicación de las características que tiene un niño explorador y lo que significa una insignia.</p>	<p>Video de la película up (fragmento del final) imágenes de kevin el niño explorador y personaje del proyecto Computador</p> <p>Chaleco papel marcadores insignia</p>	<p>7 minutos</p> <p>10 minutos</p>

<p>Elabora el símbolo representativo de cada grado.</p> <p>Expresa su opinión ante los compañeros acerca de las normas de un explorador.</p>	<p>Vivir la experiencia</p> <p>Después de la explicación, se hará entrega del uniforme de explorador (Anexo 2) que llevaremos al realizar las actividades, este uniforme consistirá en un chaleco, el cual se le entregará a cada niño y niña con su respectivo nombre.</p> <p>Para continuar, se mostrará un símbolo de exploradores (Anexo 3) que llevará cada grupo para ser diferenciados de los otros grados (pre jardín, jardín y transición) identificando sus características.</p> <p>Posteriormente se le entregará a cada niño y niña el símbolo en blanco y negro (Anexo 4) para que lo decoren libremente y se vayan familiarizando con los exploradores.</p> <p>Valorar el proceso</p> <p>Para finalizar se hará un conversatorio acerca de las normas que se tendrán en cuenta al realizar las diversas actividades que realizaremos con ellos.</p>	<p>Construcción de normas</p>	<p>13 minutos</p> <p>5 minutos</p>
--	---	-------------------------------	------------------------------------

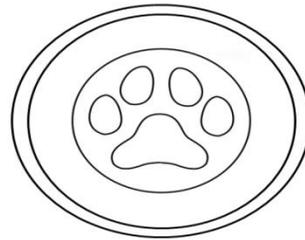
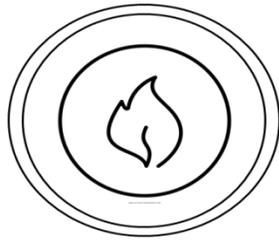
Anexos

Anexo 1



<http://bit.ly/2Cn5pgj>

Anexo 4



ACTIVIDAD 2.

Fecha: Febrero 28 de 2018

Nombre: ¿Cómo nacen los dinosaurios?

Tema: Abierto - Cerrado

Referente conceptual

Los dinosaurios al igual que todos los reptiles, eran seres ovíparos: lo que significa que nacían a partir de un huevo. Otros de los seres ovíparos de esa época eran las aves, quienes también incubaron a sus crías en huevos y depositaban sus huevos en grandes nidos, proporcionales a su gran tamaño.

En 1923, el naturalista y explorador Roy Chapman Andrews, fue quien descubrió los primeros fósiles que se dieron a conocer de huevos de dinosaurios y restos de nidos de los mismos. En su descubrimiento notó que esos huevos de dinosaurio no tenían una estructura particular; sino que habían huevos con una amplia variedad de tamaños, formas y podían ser redondos o elípticos; de entre unos 8 y 53 centímetros.

En la actualidad, los huevos de dinosaurios suelen ser de los más dificultosos de encontrar ya que son muy escasos y lo que se encuentra por lo general son fragmentos del cascarón.

Recuperado de <https://www.blogcurioso.com/como-nacieron-los-dinosaurios/>

Descriptores de desempeño	Momentos de la clase	RECURSOS	TIEMPO
	Indagar Al iniciar la actividad se recordará con los niños y niñas la actividad de pasada y se buscará en la caja los uniformes de		

<p>Expresa sus opiniones e ideas ante sus compañeros</p>	<p>explorador, en este caso, los chalecos. Para comenzar la actividad</p> <p>Con los uniformes puestos se dará inicio a la actividad y para ello se mostrará un huevo envuelto en un pañuelo. (El huevo estará cocido para que no se parta durante la actividad). con el huevo envuelto en el pañuelo se realizarán las siguientes preguntas ¿Qué puede estar dentro de este pañuelo? (mostrando el pañuelo)</p> <p>Se pasará el pañuelo para que lo sientan y toquen ¿Cómo se siente? ¿Qué olor tiene? ¿Qué forma tiene?</p> <p>Luego se destapara y se harán las siguientes preguntas ¿Qué es lo que estaba en el pañuelo?</p> <p>¿De qué color es el huevo? ¿De quién será este huevo? ¿Qué hay dentro del huevo? ¿Quién pone los huevos?</p> <p>Después de las preguntas se explicará que así como los pollos nacen de huevos, lo mismo sucede con los dinosaurios.</p>	<p>Uniforme de explorador (chaleco)</p> <p>Huevo</p> <p>Pañuelo</p>	<p>7 minutos</p>
<p>Responde a preguntas sencillas realizadas en el cuento</p>	<p>Proyectar</p> <p>Se invita a pasar a los niños a la isla palabreja (rincón de los cuentos) para escuchar el cuento adaptado de “Vaya apetito tiene</p>	<p>Cuento</p> <p>Imágenes de</p>	<p>10 minutos</p>

Anexos

Anexo 1



Anexo 2



Anexo 3



ACTIVIDAD 3

Fecha: Marzo 1 de 2018

Nombre: ¿Quién se llevó los huevos?

Tema: Arriba y Abajo

Referente conceptual

¿Quién es el Oviraptor?

Su nombre viene del latín y significa ladrón de huevos, es un dinosaurio terópodo y solamente hay una especie. Se cree que vivió hace 75 millones de años en el Cretácico en lo que hoy es Asia. La primera aclaración que hay que hacer es que la teoría de que se alimentaba de huevos está casi muerta, esta teoría empezó porque sus restos se descubrieron cerca de un nido, lo que hizo pensar a los expertos que estaba robando huevos para comer, ahora se cree que era su propio nido.

¿Qué comía?

oviraptor2Como se ha dicho antes el Oviraptor no se alimentaba de huevos. En un principio se creyó esto no sólo por haber sido encontrado cerca de un nido, sino porque el Oviraptor no tiene dientes, en su lugar tenía dos púas afiladas en el paladar con las que se creía que perforaba los huevos. Aunque se cree que simplemente podía aplastarlos con la fuerza de sus mandíbulas. La teoría más aceptada es que en realidad como el cráneo no está perfectamente preservado puede ser que no se sepa exactamente cómo era su boca y se cree que podía tener una especie de pico como el que se podía alimentar de hojas y que debido a esto pudo tener una parte sin dientes, ya que con el pico podía arrancar las hojas bastante bien.

Tomado de: <http://dinosaurios.org/oviraptor/>

DESCRPTORES DE DESEMPEÑO	MOMENTOS DE LA CLASE	RECURSOS	TIEMPO
<p>Expresa sus emociones ante determinada situación y propone soluciones</p> <p>Participa en los juegos propuestos</p>	<p>Indagar</p> <p>Al iniciar la actividad se vuelve a recordar al dinosaurio oviraptor (Dinosaurio que esconde los huevos)</p> <p>¿Se acuerdan cómo se llama este dinosaurio?</p> <p>¿Qué hacía este dinosaurio?</p> <p>¿Logró conseguir huevos para esconder?</p> <p>¿Cómo creen que se sienta?</p> <p>¿Cómo se sienten los otros dinosaurios?</p> <p>¿Cómo lo podemos ayudar?</p> <p>Proyectar</p> <p>Para ayudar al dinosaurio se les propone que primero deben recorrer un camino para llegar y estar preparados con lo que pueda suceder, para ello se hará juego. El juego consiste en una combinación de comandos, primero se les invita a hacer una fila con un brazo de distancia. y les daré la explicación, cuando se les diga ahí viene el pterodáctilo se deben agachar estando abajo pasamos al primero de la fila se le entregará una pelota</p> <p>Vivir la experiencia</p> <p>Al saber los comandos y cada uno con su huevo en este caso, bolas de icopor.</p> <p>Comandos</p>	<p>Imagen del dinosaurio oviraptor</p>	<p>7 minutos</p> <p>10 minutos</p> <p>13</p>

<p>Recuerda comandos sencillos y los realiza</p> <p>Imita los trazos propuestos para la construcción de un rostro.</p>	<p>Viene el pterodáctilo: deben estar agachados y con el huevo abajo</p> <p>Nos quieren quitar el huevo: Se deben poner de puntitas y poner el huevo arriba</p> <p>Valorar el proceso</p> <p>Para culminar con la actividad se pedirá a los niños y niñas que se quiten los zapatos y las medias, porque ya están listos para seguir con la misión. Esta misión se trata de pasar por un papel que se encuentra ubicado en el suelo, con los pies pintados de verde, abriendo y cerrando los pies alternativamente. Al terminar de pasar todos y limpiados los zapatos los niños y niñas identificarán cuáles fueron sus huellas y la que están abiertas cerradas. Luego de reconocerlas con ayuda de un marcador se le dibujará una cara a las huellas y después se le dará la oportunidad para que cada uno dibuje su cara en las huellas (anexo 1)</p>		<p>minutos</p> <p>5 minutos</p>
--	--	--	---------------------------------

Anexos



ACTIVIDAD 4.

Fecha: Marzo 2 de 2018

Nombre: ¿Oviraptor puede volar?

Tema: Arriba y Abajo

Referente conceptual

Características del oviraptor

Lo que lo hace especial, le da su nombre y empezó el debate que hay sobre si comía huevos o no es la forma de su boca. La última teoría al respecto es que era un oportunista que ponía sus huevos en los nidos de otros para que los empollaran y alimentaran de ser necesario. Otra característica muy interesante es la cresta, sobre la que también hay debates, se cree que su cresta que era mucho más pequeña de lo que se ha descrito, podía estar cubierta de una vaina córnea muy similar a la del casuario, se cree que esta cresta se utilizaba para apartar las ramas y arbustos mientras caminaba, aunque por el lugar donde vivía se cree que más bien le servía para el cortejo y para reconocer a otros de su especie.

Tomado de: <http://dinosaurios.org/oviraptor/>

DESCRIPTORES DE DESEMPEÑO	MOMENTOS DE LA CLASE	RECURSOS	TIEMPO
	<p>Indagar</p> <p>Al iniciar la actividad se mostrará la imagen de oviraptor y se preguntará por las características que tiene. ¿Cómo es? ¿Cuántas patas tiene? ¿de qué color es oviraptor? ¿Tiene manos, cuantas?. Construyendo las características entre los niños después se pregunta si oviraptor puede volar, ¿Por qué si? ¿Por qué no?</p>	imagen de oviraptor	7 minutos

<p>Responde a preguntas sencillas realizadas en el cuento</p>	<p>Proyectar</p> <p>Se invita a los niños a sentarse en la isla palabreja (rincón de lectura), para narrar el cuento “Oviraptor quiere volar” (anexo 1) antes de iniciar se mostrará a Oviraptor y se les preguntará</p> <p>¿Cómo se llama este dinosaurio? ¿Creen que este dinosaurio puede volar? ¿Por qué puede o no puede volar?</p> <p>El cuento se narrará por medio de imágenes</p>	<p>Cuento</p>	<p>10 minutos</p>
<p>Logra rasgar papel en tiras, fortaleciendo su motricidad fina</p>	<p>Vivir la experiencia</p> <p>Después del cuento se vuelve a sus lugares y se les da la indicación que ahora vamos a hacer nuestro propio huevo, pero para ello necesitamos:</p> <p>Un globo, periódico, colbón, pincel</p>	<p>Imágenes</p>	<p>13 minutos</p>
<p>Diferencia las vocales que se encuentran en el nombre del dinosaurio</p>	<p>Después de mostrar los materiales se les explica lo que se realizará y eso es rasgar el periódico, se entregará cada uno periódico para que comiencen. Al tener suficientes papeles rasgados se entregará a cada uno el globo recordándole el cuidado que debemos tener con ello. Luego con el pincel cada uno aplicara el engrudo (agua con colbón) en el globo y se le pegaran los papeles rasgados, hasta cubrir en su totalidad el globo, al terminar lo dejaremos secar mientras lavamos los pinceles usados y las manos.</p> <p>Valorar el proceso.</p> <p>Para terminar la actividad se mostrará de nuevo la imagen de oviraptor con el nombre en la parte de abajo. Con esto se reconocerán las vocales que se encuentran en el nombre del dinosaurio, y los colores con los que están. Al terminar se pegará la imagen en el letrero de exploradores, diciéndoles que la</p>	<p>Un globo</p> <p>Periódico</p> <p>Colbón</p> <p>Pincel</p>	<p>5 minutos</p>

	actividad ha concluido y un nuevo dinosaurio hemos explorado		
--	--	--	--

Anexo:

Cuento: Oviraptor puede volar

Había una vez un dinosaurio llamado oviraptor. Oviraptor era un dinosaurio pequeño comparado con

branchiosaurus,

pterodáctilo,

triceráptops

hasta del gran tiranosaurio rex

Oviraptor siempre estaba abajo de los otros dinosaurios

Abajo como las plantas

Abajo en el suelo

Él quería estar arriba

Arriba como sol

Arriba como las montañas y grandes árboles

Entonces pensó que podía aprender a volar como pterodáctilo

Observo cómo volaba pterodáctilo y en las noches cuando nadie lo veía practicaba y practicaba

Después de muchos intentos, salto del árbol más grande y abrió sus brazos

Y voló, voló arriba de todos

Arriba con las estrellas

Arriba de branchiosaurus

Pero después de estar mucho tiempo arriba empezó a extrañar las cosas que estaban abajo

Las plantas, los huevos, sus amigos

Estaba muy triste de no volver abajo cuando escucho la voz de un dinosaurio y de repente despertó

Se dio cuenta que todo había sido un sueño y estaba feliz de volver abajo con sus cosas favoritas y cuando estuviese aburrido soñaría de volaba arriba de todos.

Anexo 3



ACTIVIDAD 5.

Fecha: Marzo 6 de 2018

Nombre: ¿Cómo era la tierra de los dinosaurios?

Tema: Esfera

Referente conceptual

Esfera

Un objeto tridimensional con la forma de una pelota. Todos los puntos de su superficie están a la misma distancia del centro.

Tomado de <http://www.disfrutalasmaticas.com/definiciones/esfera.html>

DESCRIPTORES DE DESEMPEÑO	MOMENTOS DE LA CLASE	RECURSOS	TIEMPO
Identifica diferencias entre el huevo de gallina y el de dinosaurio	<p>Indagar</p> <p>Para iniciar la actividad, se le pedirá a uno de los niños que traiga la caja de los uniformes de exploradores, para que cada uno tenga el suyo y podamos iniciar con la actividad.</p> <p>Para comenzar, se preguntará por el huevo que realizamos la clase anterior (papel periódico rasgado y pegado con colbón a un globo) se entregará a cada uno el que realizó y se les dará unos minutos para que lo sientan y observen, se recogerán de nuevo y se mostrará un huevo de verdad, para que vuelvan a hacer lo mismo. Después de darles ese momento se iniciará pregunta a los niños sobre las características de cada uno.</p>	<p>Huevo de gallina</p> <p>Manualidad realizada por ellos</p>	<p>7 minutos</p> <p>10 minutos</p> <p>13 minutos</p> <p>5 minutos</p>

<p>Busca objetos que tengan una misma característica, en este caso la forma esfera.</p>	<p>¿Qué color tiene el huevo que nosotros hicimos? ¿Qué color tiene el huevo de gallina que se trajo? ¿Cuál es más grande? ¿Por qué será más grande este que hicimos que este de verdad? ¿Será que los huevos de dinosaurio eran así de pequeños como este que trajimos de gallina? ¿Qué forma tiene el huevo de gallina y cuál el que hicimos? ¿Son iguales, por qué? ¿Son diferentes, por qué?</p> <p>Proyectar</p> <p>Para seguir con la actividad se explicará que el huevo de dinosaurio es especial y tiene una forma muy particular la cual es llamada esfera, en cambio el huevo de gallina posee una forma ovalada. Con ello en mente, se les propondrá a los niños un juego, como exploradores que son, buscan en el salón cosas que tengan la forma de esfera. A parte de observar las del salón, se ubicarán otras para que encuentren (sol, cocos de palmeras, nuevos pequeños, algunas rocas) éstas serán creadas con bolas de icopor.</p> <p>Cuando termine el tiempo de haber encontrado los objetos nos reuniremos de nuevo en la mesa y se mostrará lo que encontraron</p> <p>¿Qué encontraron? ¿Qué color tiene? ¿Qué podría ser eso? ¿Dónde lo encontraste?</p>	<p>Bolas de icopor de diferentes tamaños</p>	
---	--	--	--

<p>Asocia la forma de esfera con la forma de otras elementos como los cocos, los huevos, el sol</p> <p>Escucha y respeta el turno de sus compañeros</p>	<p>Vivir la experiencia</p> <p>Con base en los objetos encontrados, se les mostrará la tierra de los dinosaurios, que será presentada por un cartel, pero en este harán falta elementos que son las esferas que los niños encontraron anteriormente. Para que ellos lleguen a esa conclusión se les hará preguntas y se les mostrará una imagen del cartel para que la observen y miren lo que falta</p> <p>¿Qué podemos ver en este cartel y tierra de los dinosaurios?</p> <p>¿Se parece a la imagen, Por qué?</p> <p>¿A qué se parece con el cartel?</p> <p>¿En qué se diferencia?</p> <p>¿Cómo podemos hacerlo igual que la imagen?</p> <p>Después de las respuestas de los niños se procederá a pegar el cartel y se pegaran las esferas en relieve en la tierra de los dinosaurios.</p> <p>Valorar el proceso.</p> <p>Para finalizar se pedirá la participación de un niño para que explique a sus compañeros lo que realizaron con el cartel. Después de ello se construirá una historia entre todos mostrando varios dinosaurios que se le darán a cada uno. Terminada la historia se dará por terminada la actividad y volveremos a guardar los uniformes de exploradores en su respectivo lugar.</p>	<p>Cartel de la ciudad de los dinosaurios</p> <p>Imagen del cartel</p> <p>Cinta</p> <p>Silicona liquida</p> <p>Dinosaurios</p>	
---	--	--	--

ACTIVIDAD 6.

Fecha: Marzo 7 de 2018

Nombre: ¿Tricerátops no es un rinoceronte?

Tema: Grande - Pequeño

Referente conceptual:

Nombre científico: Triceratops

Significado del nombre: Cara de tres cuernos.

Características: Dinosaurio herbívoro cuadrúpedo muy robusto y con tres cuernos en la cabeza, uno encima del hocico y dos encima de los ojos de hasta 1 metro de altura. La cabeza termina con una gola ósea a modo de abanico. Tiene boca de pico curvado de loro con filas de dientes. Es el dinosaurio herbívoro más popular y conocido.

Periodo y zona donde vivió: Finales del cretácico hace 65 millones de años en Norteamérica.

Familia: Ceratópsidos.

Especies: T. Horridus Marsh, 1889 y T. Prorsus Marsh, 1890.

Alimentación: Herbívoro. Comía hojas de plantas y arbustos que masticaba con sus hileras de dientes.

Sus depredadores: tiranosaurios rex, carnotauros, etc.

Tomado de <http://www.tododinosaurios.com/blog/triceratops/>

DESCRPTORES DE DESEMPEÑO	MOMENTOS DE LA CLASE	RECURSOS	TIEMPO
<p>Expresa su opinión ante preguntas y situaciones que observa en el video</p>	<p>Indagar</p> <p>Para iniciar se presentará el video (anexo 1) https://www.youtube.com/watch?v=ivzMuUeZSBo con base en este video se mostrará dos veces una para que lo observen sin interrupciones y la otra para pararlo e ir haciendo preguntas para saber que tanto saben acerca de grande y pequeño.</p> <p>¿Cuántos huevos hay? ¿Qué forma tienen esos huevos? ¿Todos los huevos son iguales? ¿Cuál huevo es diferente? ¿Qué habrá dentro de los huevos? ¿Cuál huevo falta por romperse? ¿El animal que salga será grande o pequeño? ¿Por qué lo crees?</p> <p>Proyectar</p> <p>Para seguir con la actividad, se invitará a los niños a pasar a la isla palabreja (rincón de la lectura del salón) Para contar el Cuento “el dinosaurio” (anexo 2). El cuento será adaptado al dinosaurio triceraoptos, pero en todo lo demás será igual. De igual forma, también se abrirá un espacio en el que ellos sean partícipes de la historia, esto se observará al momento de completar ciertas frases del cuento que denotan la noción de grande - pequeño, al invitarlos a contar porque el dinosaurio se escondió, al hacerle muecas al dinosaurio, entre otras.</p>	<p>Computador video</p> <p>Cuento “el dinosaurio”</p>	<p>7 minutos</p> <p>7 minutos</p>

<p>Ubica las partes del cuerpo en sus respectivos lugares.</p>	<p>Vivir la experiencia</p> <p>Terminado el cuento, se vuelve a pasar a los puestos de trabajo, allí se entregará los huevos hechos por ellos, y se les explicará que los huevos están listos para salir. Con ello se les preguntará ¿qué dinosaurio puede salir? ¿Por qué ese dinosaurio? Se toma el huevo y se les entrega la pintura para pintar el huevo, cuando lo terminen de pintar, se dejará secar, mientras eso sucede nos dirigiremos al baño a lavar las manos. Cuando se vuelva a la mesa de trabajo, se les entregará las partes que se le pegaran al que antes era el huevo y ahora es el cuerpo del dinosaurio triceraptops. Con las partes, los niños las ubicarán en el lugar correspondiente. Terminado el dinosaurio se les preguntará por el nombre y con ellos se darán características que tiene, como ¿Cuántas patas tiene? ¿Se parece a oviraptor, por qué? ¿Qué tiene de diferente? Después de ello se explicará que tiene ese nombre porque tiene características particulares como los tres cuernos en la cabeza Al terminar se dejarán secándose, para ello se ubicarán en la mesa de las loncheras.</p>	<p>Partes del dinosaurio</p> <p>Pintura</p>	<p>13 minutos</p>
<p>Reconoce características de un animal.</p>	<p>Valorar el proceso.</p> <p>Para terminar se mostrarán imágenes del dinosaurio triceraptops, éstas serán de diferentes tamaños (grande – pequeño) y se les preguntará a los niños si quieren jugar. El juego consiste en que tendrán las imágenes al frente y escogerán la que les indique (sea grande o pequeña), ello con el fin de observar si diferencia entre estos tamaños. Terminado el juego se proyectará el video triceraptops (anexo) https://www.youtube.com/watch?v=t_dOvQHC1qI</p> <p>Con el final del video se mostrará la imagen del dinosaurio, para ubicarla con los demás dinosaurios y se entregará la insignia a los niños por conocer del dinosaurio, esta insignia tiene la forma de un cuerno, en honor al dinosaurio</p>	<p>Fichas del triceraptops grande y pequeño</p> <p>Computador</p> <p>Video</p>	<p>10 minutos</p>

	descubierto. Se les recordará a los niños que se ha terminado la actividad, y se recogerá el uniforme de explorador para guardarlo en nuestra próxima aventura.	Insignia Imagen del dinosaurio triceraptops	
--	--	--	--

Anexo:



ACTIVIDAD 7.

Fecha: Marzo 8 de 2018

Nombre: ¿Qué hay en el cielo?

Tema: Grande - Pequeño

Referente conceptual

La palabra pterodáctilo viene del griego: ptero, que significa "ala", y dactyl, que significa "dedo". Sin embargo, el nombre pterodáctilo es como se le conoce popularmente a estos reptiles voladores gigantes del Jurásico. Los paleontólogos no utilizan el término, sino que les llaman pterosaurios y dentro de ellos hacen distinciones de especies.

Los pterodáctilos poseían un pico con 90 dientes dentro. Los utilizaban para destrozarse la comida que consistía principalmente en peces y pequeños invertebrados.

Tomado de: <https://www.vix.com/es/btg/curiosidades/7372/7-datos-sobre-los-pterodactilos-que-te-sorprenderan>

DESCRIPTORES DE DESEMPEÑO	MOMENTOS DE LA CLASE	RECURSOS	TIEMPO
Reconoce grande y pequeño	Indagar Para comenzar con la actividad se mostrará una imagen (anexo 1). Con esta imagen se le preguntará a los niños ¿Qué hay en esta imagen?, ¿Qué dinosaurios se pueden observar? Con ello en mente entre todos se comenzará a mostrar a los dinosaurios grandes, para ello se encerrarán en un círculo. Después con la misma imagen se encerrarán los dinosaurios pequeños, dando paso al siguiente paso.	imágenes	7 minutos

<p>Propone ideas ante una actividad</p>	<p>Proyectar</p> <p>Se presenta al nuevo dinosaurio que se explorará, el pterodáctilo, para ello se explicará las características que posee este dinosaurio, usando imágenes en donde los niños identifiquen el dinosaurio.</p>	<p>imagen de pterodáctilo</p>	<p>10 minutos</p>
<p>Realiza adecuadamente ensartado con la manualidad.</p>	<p>Vivir la experiencia</p> <p>Para seguir con la actividad se mostraran los materiales que se usarán para la realización de una manualidad (anexo 2) y se preguntará sobre lo que creen que se realizará con esos elementos y cómo se podría realizar. Al terminar de escuchar las opiniones se explicará la verdadera manualidad, entregando a cada uno su material y explicando la manera de realizarlo. Cuando hayan terminado se les dejara un momento para que jueguen con su manualidad.</p>	<p>Moldes de pterodáctilos Lana Palos</p>	<p>13 minutos</p>
<p>Escucha atentamente las indicaciones dadas</p>	<p>Valorar el proceso.</p> <p>Para ver el proceso de los niños se observará mediante un juego que involucre arriba, abajo, grande y pequeño. El juego consiste en que ellos lleven su manualidad y cuando comiencen se les dará unos comandos. Pterodáctilos vuelan arriba (deben alzar el pterodáctilo hasta llegar lo más arriba posible) Pterodáctilos vuelan abajo (bajaran la mano para hacer que vuelan abajo) Vienen los pterodáctilos grandes (allí se acercarán a mí, los niños con el pterodáctilo grande), de igual forma con el pequeño.</p>		<p>5 minutos</p>

Anexo 1



<p>Controla los movimientos de su cuerpo ante el moverse y detenerse</p>	<p>Proyectar Que hacen los dinosaurios en la noche Se hace un juego de como el día y la noche. El juego consiste en: al decir la palabra día, ellos deben volar como pterodáctilos y desplazarse por el salón haciendo los sonidos de un dinosaurio, pero cuando diga noche, se deberán acostar en el suelo y fingir dormir como lo haría un pterodáctilo.</p>	<p>Pintura Carteles Tizas</p>	
<p>Compara el cielo en la noche y luego el del día.</p>	<p>Vivir la experiencia Para esta actividad se usará el cartel de la tierra de los dinosaurios antes puesto y otro que se llevará. Antes de los carteles, se enseñará a los niños unos sellos que se llevarán, estos son de estrellas, sol, luna, dinosaurio comiendo, dinosaurio durmiendo. Se les explica que son mágicos y se saca pintura y una hoja para mostrarles cómo funciona y cómo se debe usar. Teniendo eso claro, se ubicará el otro cartel al lado del que ya se encontraba pegada y se muestra los colores de la tiza preguntándoles si recuerdan de qué color estaba el día en el video y cuál era el de la noche, con base en ello, se pintará con las tizas y después ubicaran los sellos según la acción que se hace de día y de noche usarlos para ubicar en las guías según el día colorean con tiza negra el cartel</p>	<p>Imagen del dinosaurio cinta Insignias</p>	<p>5 minutos</p>
<p>Diferencia entre día y noche</p>	<p>Valorar el proceso. Se mostrará la imagen del dinosaurio, para ubicarla con los demás dinosaurios y se entregará la insignia a los niños por conocer del dinosaurio, esta insignia tiene la forma unas alas, en honor al dinosaurio descubierto, el pterodáctilo. Se les recordará a los niños que se ha terminado la actividad, y se recogerá el uniforme de explorador para guardarlo en nuestra próxima aventura.</p>		

ACTIVIDAD 9.

Fecha: Marzo 13 de 2018

Nombre:

Tema: Manualidad

Referente conceptual

DESCRIPTORES DE DESEMPEÑO	MOMENTOS DE LA CLASE	RECURSOS	TIEMPO
<p>Recuerda el nombre de los dinosaurios antes vistos con la imagen</p>	<p>Indagar</p> <p>Para iniciar la actividad se entregara a los niños su respectivo chaleco, cuando todos lo tengan puesto, se hará un repaso de los dinosaurios que hemos explorado con preguntas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> -¿Recuerdan qué dinosaurios hemos explorado? -¿Cuáles son? -¿Por qué se llama así? -¿Cuál fue el último dinosaurio que vimos? <p>Se les comenta a los niños que hoy vamos a explorar a un nuevo dinosaurio, y se les pregunta ¿cuál creen que puede ser ese dinosaurio?, ¿por qué ese dinosaurio?, ¿hay alguna razón, cuál? Y ese dinosaurio ¿cómo es? ¿qué características tiene ese dinosaurio?.</p> <p>Proyectar</p> <p>Después de la conversación con los niños se mostrará un muñeco, que</p>	<p>Chalecos</p>	<p>7 minutos</p>

<p>Expresa opiniones acerca de las características del branchiosaurus</p>	<p>representa el dinosaurio branchiosaurus. Cuando se muestre, se les preguntará a los niños si saben ¿cómo se llama el dinosaurio?. Sabiendo el nombre se le dejará que los niños se lo pasen entre ellos y lo puedan manipular, cuando todos lo hayan explorado se le preguntará ¿qué características tiene este dinosaurio? ¿Cuántos pies tiene? ¿Cómo es su cara? ¿Qué otra característica tiene? ¿se parece a algún otro dinosaurio que ya vimos? ¿Si, a cuál? ¿Por qué se parecen?</p> <p>Terminado el conversatorio, se explicará las características que tiene este dinosaurio, como su gran tamaño, era uno de los dinosaurios más grandes y su alimentación era por plantas, ¿qué otra cosa se me olvida decir de este dinosaurio? ¿Qué tenían de diferente a los otros animales? ¿Para qué creen que les servía tener cuello tan largo?</p> <p>Vivir la experiencia</p>	<p>Branchiosaurus</p>	<p>10 minutos</p>
<p>Clasifica las plantas de acuerdo a sus propias categorías</p>	<p>Ahora se les comentará que se trajeron unas cosas que le gustan a branchiosaurus y ellos son los que van a ayudar a mirar cuales las cosas que necesita el branchiosaurus para comer. (En este espacio se saca una bolsa que contiene diferentes hojas y flores) se colocaran en el centro de la mesa para que los niños la puedan observar y manipular, cuando lo realicen, se pedirá que por favor busquen las cosas que necesita branchiosaurus para comer. Se les deja un espacio para que puedan manipular y organizar como deseen. Terminado el tiempo, se les pregunta ¿cuáles son las cosas que necesita branchiosaurus para comer? ¿Por qué estás? ¿y estás de aquí por qué no?, al socializar las respuestas se les preguntará ¿qué otro animal come plantas como el branchiosaurus?</p>	<p>Hojas de diferentes tamaños</p> <p>Flores de diferentes tamaños</p>	<p>13 minutos</p>

<p>Controla los movimientos de los dedos ante</p>	<p>Valorar el proceso.</p> <p>Para terminar se les preguntará si me quieren ayudar a hacer a branchiosaurus en una cartulina negra, en ello se le animará a que me describan al dinosaurio para yo dibujarlo, antes de hacerlo preguntar con cuál color puedo dibujar y que se note el dibujo?, si no contestan decirles el nombre de varios colores para animarlos, cuando lo digan preguntarle ¿por qué ese color? Terminado de dibujar, le entregaré a cada uno su cartulina negra con el dinosaurio y los papelitos que se pegarán por el borde (anexo 1)</p>	<p>Cartulina negra Colbón Color blanco</p>	<p>10 minutos</p>
---	--	--	-------------------

Anexo:

Anexo 1



ACTIVIDAD 11.

Fecha: Marzo 15 de 2018

Nombre: ¿Tiranosaurio rex, es aterrador?

Tema: Trazos

Referente conceptual

DESCRIPTORES DE DESEMPEÑO	MOMENTOS DE LA CLASE	RECURSOS	TIEMPO
<p>Muestra interés la actividad e infiere sobre las características del dinosaurio</p>	<p>Indagar</p> <p>Para dar inicio a la actividad, nos colocaremos los chalecos y se recordará al dinosaurio que se exploró el día anterior, recordando alguna de sus características. Después de ello se preguntará cuál es el dinosaurio que nos hace falta por explorar, si no recuerdan cuál es, se recordará todos los dinosaurios que hemos explorado, para ello se tendrán de referencia las imágenes. Cuando se tenga claro cuál es el dinosaurio que vamos a explorar, se mostrará una imagen del dinosaurio, tiranosaurio rex realizando preguntas acerca de cómo es, qué aspecto físico tiene? ¿cómo son sus patas? ¿cuántas patas tiene? ¿tiene brazos? ¿qué tamaño tienen sus brazos? ¿Será que este dinosaurio puede volar? ¿Por qué si, por qué no? ¿qué creen que le gusta comer?. Respondiendo entre todos las preguntas se reafirmaran las características y se proyectará un video al concluir el video</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=LsziWM-UfsU</p> <p>Y se preguntará ¿por qué lo otros dinosaurios le tenían miedo a tiranosaurio rex? ¿ cómo se sentía tiranosaurio rex? ¿tiranosaurio rex era bueno o malo?</p>	<p>Video beam Video</p>	<p>7 minutos</p>

<p>Se orienta en el espacio para realizar trazos libres</p>	<p>¿por qué era bueno/malo?</p> <p>Proyectar</p> <p>Siguiendo con la actividad, se les comentará a los niños que tiranosaurio necesita ayuda para llegar con sus amigos los dinosaurios, pero para llegar primero necesita pasar por un camino y ese camino se realizará primero con los dedos y luego con el lápiz. El camino que haremos con los dedos se hará por medio de una bolsa zip-pack que contiene pintura, allí, ellos imitarán los trazos de tiranosaurio rex seguirá para llevar al objetivo. Se les dirá los cuidados que se deben tener con la bolsa, estos son: no oprimirla fuerte no abrirla cuando se pase el dedo, hacerlo con cuidado no tirarla al suelo y dejarla en la posición que se da (en este caso recostada en la mesa) Se les dará un tiempo para que exploren y después se comenzará a mostrar los trazos que van a realizar. ¿Qué se usó para hacer esto? ¿Cómo creen que se realizó esta magia? ¿Lo podemos hacer con otras cosas para que quede igual?</p>	<p>Pintura</p> <p>Bolsas</p>	<p>10 minutos</p>
<p>Controla movimientos de su mano para seguir trazos</p>	<p>Vivir la experiencia</p> <p>Cuando terminen de realizar los trazos con los dedos, se les explicará que ya están preparados para ayudar a tiranoaurio rex, para ello, se les entregará los lápices a cada uno y la guía para seguir el camino (anexo 1)</p> <p>Valorar el proceso.</p>	<p>Guías</p> <p>Lápiz</p>	<p>13 minutos</p>

<p>Identifica características de las siluetas mostradas.</p> <p>Clasifica las siluetas de acuerdo a los animales vistos.</p>	<p>Se recogerá los trabajos realizados y comentará que para terminar con la actividad, vamos a ver unas imágenes, pero esas imágenes son siluetas, lo que significa que esta la forma en color negro. Se les proyecta y pregunta</p> <ul style="list-style-type: none"> -¿de qué son estas siluetas, de personas, animales u objetos? -¿cuáles animales están? -¿nosotros hemos explorado todos esos animales? -¿cuáles hemos explorado? <p>Alguien me quiere ayudar a encerrar</p>	<p>Video beam</p> <p>Diapositiva</p> <p>Marcador</p>	<p>5 minutos</p>
--	---	--	------------------

ACTIVIDAD 12.

Fecha: Marzo 16 de 2018

Nombre: ¿Y si nos convertimos en tiranosaurio rex?

Tema: Trazos

Referente conceptual

DESCRIPTORES DE DESEMPEÑO	MOMENTOS DE LA CLASE	RECURSOS	TIEMPO
<p>Propone ideas para otros usos de un objeto</p>	<p>Indagar</p> <p>Se les recordará a los niños que debemos usar mientras realizamos la actividad. Siendo la respuesta el chaleco, se traerán a la mesa y repartirá para cada uno. Con los chalecos puestos se darán las indicaciones de levantarse del asiento, guardar el asiento en la mesa y tomar a un compañero de la mano para dirigirnos al parque. Allí sentados se mostrará un dado hecho con una caja pequeña que se le pasará a los niños para que observen y luego hacerles preguntas</p> <p>¿Qué es este objeto? ¿Qué tiene en los lados? ¿Qué forma tiene? ¿A qué podemos jugar con esto? ¿Cómo se llama este objeto? ¿Por qué dices que se llama así?</p>	<p>Dado</p>	<p>7 minutos</p>

<p>Realiza adecuadamente ejercicios de imitación con respecto a diferentes dinosaurios</p>	<p>Proyectar</p> <p>Terminadas las preguntas, se propondrá un juego, como el dado estará cubierto con cada cara por la imagen de un dinosaurio explorado en clases anteriores y una cara con la imagen de la luna, para que cuando salga esa, todos los niños realicen la actividad que se hace de noche, en este caso dormir y si sale cualquier otro animal, se imitará.</p>		<p>10 minutos</p>
<p>Realiza movimientos a partir de instrucciones y demostraciones antes dadas</p>	<p>Vivir la experiencia</p> <p>Continuando con la actividad se le preguntará a los niños que si quieren seguir ayudando con el tiranosaurio rex, porque, al igual que el día anterior tuvo que seguir el camino para encontrar al bebé, en esta ocasión nos convertiríamos en tiranosaurios rex, para imitar al tiranosaurio por el lugar. Para ello, se invita a entrar de nuevo al salón para explicarles cómo nos convertiremos en tiranosaurios. Esto se realizará con una caja de zapatos. La caja previamente tiene pintadas las líneas que pintaremos con vinilos, estas líneas son para mejorar los trazos del niño y controle el movimiento sin salirse de las líneas indicadas. Después de estar pintada, se dejará secando mientras nos limpiamos las manos. Cuando se vuelva al salón se le pegaran los dientes y ojos.</p>	<p>Cajas de zapatos vinilos</p>	<p>13 minutos</p>
<p>Expresa sus emociones e ideas ante posibles situaciones</p>	<p>Valorar el proceso.</p> <p>Para concluir con la actividad se saldrá al jardín para hacer una caminata como tiranosaurios rex. Se realiza usando el sombrero creado por ellos e imitando los movimientos del dinosaurio, cuando se ingrese de nuevo al salón se mostrará la imagen de tiranosaurio rex, para pegarla en el mural de los dinosaurios explorados.</p>		<p>5 minutos</p>

Anexo:



Proyecto de aula #2

ACTIVIDAD DESENCADENANTE

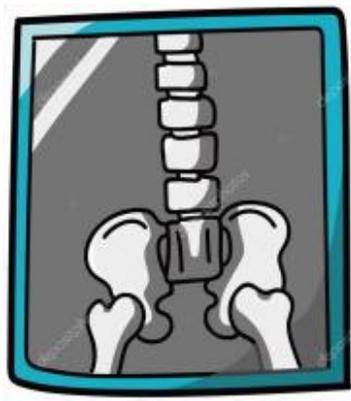
Fecha: Abril 03 de 2018

Nombre: La doctora juguetes

Descriptores de desempeño	Momentos de la clase	RECURSOS	TIEMPO
	<p>Inicio: La doctora juguetes da inicio a la actividad desencadenante presentándose y saludando a los niños y niñas mostrando el estetoscopio mágico que le regaló su abuela por tener tanto cuidado con sus juguete, mientras los personajes disfrazados de juguetes están quietos alrededor. En ese momento la doctora pregunta ¿Para qué servirá el estetoscopio? ¿Cómo lo podemos utilizar? ¿Quién utiliza el estetoscopio?</p> <p>Después la doctora quiere jugar con sus juguetes (muñeca, coneja, unicornio y ovej) y frota su estetoscopio para darles vida. En ese momento los juguetes empiezan a moverse y bailan la canción “Los juguetes vivos están” https://www.youtube.com/watch?v=AfAoCX7tv1c&t=105s</p> <p>Desarrollo: Al terminar de bailar la canción, los juguetes comienza a jugar pero la coneja se siente mal, por lo que la doctora coge su maletín y se acerca hacia la coneja preguntándole cómo se siente y qué le duele. La coneja le responde que tiene mucho dolor de estómago. La doctora saca un aparato de rayos x (Anexo 1) y le dice a los niños y niñas que le ayuden a cantar la canción “Hago un chequeo” https://www.youtube.com/watch?v=RvRQVQeQvpw a medida que cantan va pasando el aparato sobre el estómago de la coneja en donde se muestra todas las golosinas que ha comido y le dice que el dolor de estómago es producido por tantos dulces que ha comido,</p>	<p>Estetoscopio</p> <p>Disfraces</p> <p>Canciones</p> <p>Maletín</p> <p>Aparato de rayos X</p>	<p style="text-align: center;">10 minutos</p> <p style="text-align: center;">20 minutos</p>

	<p>por eso es importante comer frutas y verduras y para curarse le regala una zanahoria el cual la hará sentir mejor del estómago, la coneja le agradece por haberla ayudado</p> <p>Luego la doctora va donde la muñeca y la unicornio porque les duele la garganta, así que saca de su maletín dos paleta para revisarles la boca a cada una y canta con ayuda de los niños y niñas la canción “Hago un chequeo, hago un chequeo” a medida que cantan va revisando la boca de la muñeca y la unicornio utilizando la paleta. Luego les dice a los dos juguetes que tienen la garganta inflamada y les pregunta que si han tenido los cuidados de higiene al cepillarse y al comer, el cual los juguetes responden dudosamente. Entonces la doctora les dice que deben tener más cuidado con su higiene, que no pueden gritar y deben lavar muy bien cada fruta antes de comerla y al final les regala una pastilla para el dolor de garganta.</p> <p>Por último la doctora va a revisar a Lambie la oveja la cual está llorando porque se ha raspado su pierna mientras la doctora revisada a sus amigos los juguetes. La doctora saca de su maletín algodón y una tarro de agua para limpiar la herida mientras canta con los niños y niñas la canción “Hago un chequeo”. Después la doctora le pone una cura a Lambie en la raspada y le dice que debe tener más cuidado y no correr porque se puede volver a caer.</p> <p>Todos los juguetes le agradecen a la doctora por haberlos revisado y ayudado a sentirse mejor y cantan la canción “como nuevo” (Anexo 4)</p> <p>Cierre: Para finalizar se presenta la imagen de la doctora juguetes (Anexo 5) el cual se pegara en la entrada de preescolar contándoles que ella nos va acompañar durante todo el proyecto enseñándonos la importancia del cuidado del cuerpo, la buena alimentación, la higiene persona y durante cada actividad se van a divertir con diferentes canciones, cuentos y demás material. Después se nombre por grados para que pasen a su respectivo salón, empezando con prejardín y terminando con transición B</p>	<p>Zanahoria</p> <p>Guantes</p> <p>2 palos de paleta</p> <p>Algodón</p> <p>Cura</p> <p>Tarro de agua</p> <p>Imagen doctora juguete</p>	<p>10 minutos</p>
--	---	--	-------------------

Anexos



ACTIVIDAD 1.

Fecha: Abril 4 de 2018

Nombre: ¿Cómo ayudar a Lambie?

Tema: Delante - Detrás

Referente conceptual

Delante: Adverbio de lugar. Esta palabra se refiere con prioridad del sitio, que está en la parte preliminar o del paraje detrás del cual hay algo o alguien. El que está en parte contraria, el punto que mira hacia el otro, o que está en la parte delantera del otro. Locución preposicional, se dice en presencia o a la vista.

Detrás: Adverbio de lugar. Este vocabulario se refiere en la parte ulterior o siguiente, con continuación y orden de sitio o del paraje delante que este algo o alguien, también que está en la parte será ya sea en una espalda. De forma escondida para alguien o en la retirada.

Recuperado de <https://definiciona.com/delante/> <https://definiciona.com/detras/>

Descriptor de desempeño	Momentos de la clase	RECURSOS	TIEMPO
Recuerda características de una actividad Expresa inferencias acerca de una	Inicio: Se comienza la actividad saludando a los niños y niñas, recordando que la actividad está por iniciar, después de ello, se les pregunta por la actividad que se realizó el día anterior (actividad desencadenante) para ello se usan preguntas como: recuerdan quién vino el día de ayer al colegio el caldas, cómo se llamaba, vino sola, que pasó con los juguetes que vinieron, cómo los ayudó la doctora juguetes, entonces qué pasó con Kevin (personaje		7 minutos

<p>situación presentada</p> <p>Formula hipótesis acerca de una situación dada</p> <p>Escucha y respeta las opiniones de sus compañeros</p> <p>Identifica nociones espaciales de delante - detrás</p>	<p>del anterior proyecto). Terminado de recordar la actividad del día anterior,</p> <p>Desarrollo: Se les plantea una historia a los niños de la oveja Lambie (personaje de la actividad desencadenante) Esta historia se les contará a los niños y niñas por medio del video beam. La historia cuenta un problema que tiene Lambie para llegar a un lugar y tiene un bolso con tres objetos que puede usar para llegar al lugar, para ello se pide la ayuda de los niños para solucionar el problema de Lambie. (anexo 1) cuando ayudan a Lambie a llegar al lugar se les deja la posibilidad de que ellos terminen de contar el resto de la historia</p> <p>Cierre: Al terminar la historia se les propone decorar a Lambie, se les entrega a cada una y los colores de cada uno, cuando la terminen se les muestra otro objeto para cada uno (una imagen de balón) y se les invita a jugar con los dos objetos y las nociones delante – detrás. Para ello, se les da un ejemplo, después de jugar con esos dos objetos se ubica un tercer objeto (silla) y se les hace el mismo ejercicio, y luego con otros objetos</p>	<p>Situación</p> <p>Video beam</p> <p>Diapositivas</p> <p>Imágenes</p>	<p>13 minutos</p> <p>15 minutos</p>
--	---	--	-------------------------------------

Anexos

Anexo 1

Situación: La oveja lambie

La oveja lambie es una oveja muy aventurera y le gusta jugar con sus amigos. Ese día lambie va a la casa de la doctora juguetes porque le duele la garganta y no puede hablar. Mientras se dirige a la casa, olvida qué camino tomar. Lambie lleva un bolso detrás de ella y en el bolso lleva un celular - unos binoculares - una bolsa de caramelos. Lambie sólo cuenta con esos objetos en el bolso y necesita llegar a casa de la doctora juguetes para que le haga un chequeo de su garganta porque no puede hablar.

¿Cómo puede Lambie saber qué camino tomar?

Preguntas que se pueden realizar

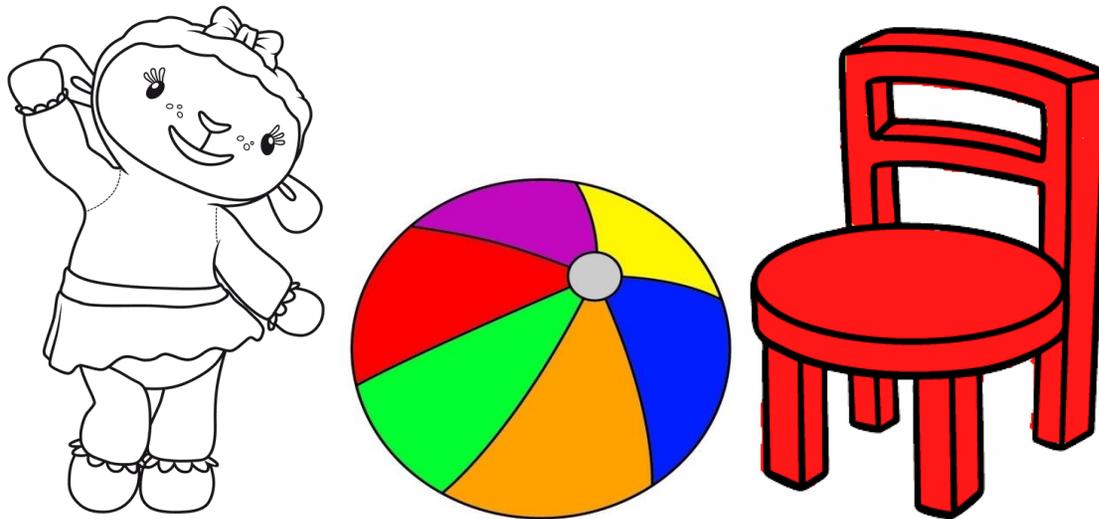
¿Qué objetos de su bolso puede usar para saber el camino?

¿Por qué usaría ese objeto?

¿Por qué no usar los otros objetos?

¿Qué puede hacer con los otros objetos que tiene en su bolso?

Anexo 2



ACTIVIDAD 2.

Fecha: Abril 5 de 2018

Nombre: Invitación a la fiesta de cumpleaños

Tema: Nombre

Descriptores de desempeño	Momentos de la clase	RECURSOS	TIEMPO
<p>Expresa inferencias acerca de una situación presentada</p> <p>Escucha y respeta las opiniones de sus compañeros</p> <p>Clasifica los invitados según su</p>	<p>Inicio: Se da inicio a la actividad, diciendo a los niños que hoy vamos a realizar la actividad imaginando que el salón se convertirá en un lugar. Se le pide a los niños que cierren sus ojos por un momento y se colocan unos globos en el tablero, se pide que los vuelvan a abrir y se espera un momento preguntando si hay algo nuevo en el salón, qué es y cuál creen que será el lugar que se convertirá el salón, por qué creen que en eso, después de ello se proyecta en el tablero la imagen de cumpleaños y se pregunta que al fin cuál era el lugar que se convirtió el salón, la fiesta de cumpleaños de quién es, quién está cumpliendo años, la fiesta de cumpleaños es de un niño, o una niña, por qué.</p> <p>Desarrollo: La fiesta de cumpleaños es de la doctora juguetes y va a comenzar la fiesta, se le explica que llegan los invitados (muñecos) y la doctora juguete no sabe cómo organizar a los invitados. Se encuentran 2 mesas, una de color azul y la otra de color rojo. Se les pide ayuda a los niños y niñas para ayudar a la doctora juguetes a organizar a los invitados. (anexo</p>	<p>Video beam</p> <p>Globos</p> <p>Muñecos</p>	<p>7 minutos</p> <p>15 minutos</p>

<p>propia categoría</p> <p>Realiza trazos para seguir su nombre</p>	<p>1)</p> <p>Cierre: Se agradece a los niños por ayudar a la doctora juguetes con el problema, y se les dice que por agradecimiento la doctora juguetes los invita a la fiesta de cumpleaños, les entrega a los niños y niñas la invitación que nos ha dado la doctora juguetes para ir a la fiesta, pero se les informa que ella no recuerda los nombres de los niños, entonces necesita que los niños ayuden a hacer la tarjeta de cumpleaños con el nombre de cada uno, cuando terminen la actividad se les entrega a los niños y niñas un globo que les da la doctora juguetes por ayudarla a resolver el problema que tenía y se indica que la actividad ha concluido.</p>	<p>Tarjeta de cumpleaños</p> <p>Colores</p> <p>Globo</p>	<p>10 minutos</p>
---	--	--	-------------------

Anexos

Anexo 1

Clasificación

Llegaron los invitados de la doctora juguetes (león, muñeca, oso, rana, flor) y no sabe cómo ubicarlos en las mesas, una roja y la otra azul se le pide a los niños que organicen a los invitados, se les dice que la doctora juguetes no sabe cómo organizarlos porque la muñeca Melanie le tiene miedo a Jorge el león y la rana Rene es alérgica a la flor Margarita. Se les da el espacio para que observen a los invitados y mientras los organizan se les puede preguntar, por qué vas a ponerlo ahí, cómo los vas a organizar

ACTIVIDAD 3.

Fecha: Abril 6 de 2018

Nombre: El viaje de la doctora juguetes

Tema: Delante - Detrás

Referente conceptual

Delante: Adverbio de lugar. Esta palabra se refiere con prioridad del sitio, que está en la parte preliminar o del paraje detrás del cual hay algo o alguien. El que está en parte contraria, el punto que mira hacia el otro, o que está en la parte delantera del otro. Locución preposicional, se dice en presencia o a la vista.

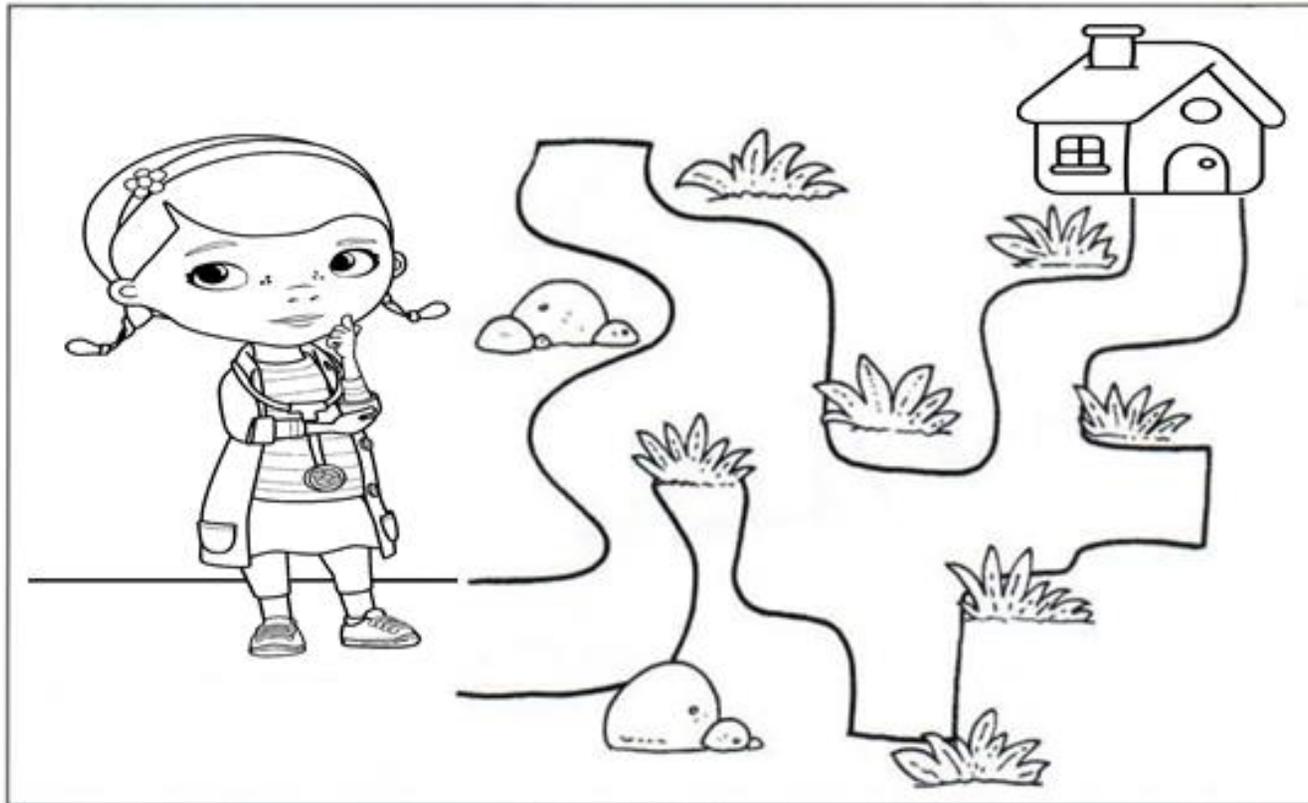
Detrás: Adverbio de lugar. Este vocabulario se refiere en la parte ulterior o siguiente, con continuación y orden de sitio o del paraje delante que este algo o alguien, también que está en la parte será ya sea en una espalda. De forma escondida para alguien o en la retirada.

Recuperado de <https://definiciona.com/delante/> <https://definiciona.com/detras/>

Descriptor de desempeño	Momentos de la clase	RECURSOS	TIEMPO
Recuerda características de una actividad	Inicio: Para iniciar la actividad se les recordará la actividad anterior. Recuerdan ayer qué sucedió, quién cumplió años, qué hicimos, quienes estaban invitados. Se les comenta que la doctora juguetes como ya cumplió años va a irse de paseo, a visitar a los amigos, se les dice que la doctora juguetes nunca ha viajado y necesita que los niños y niñas les ayuden a organizar que debe llevar. (se les proyecta en el video beam un stand con	video beam	13 minutos

<p>Clasifica objetos por funcionalidad</p> <p>Identifica noción delante – detrás</p> <p>Utiliza adecuadamente los materiales de trabajo</p>	<p>algunos objetos y se les pide ayuda de cuales objetos puede llevar la doctora)</p> <p>Desarrollo: Con los objetos listos para empezar el viaje se les muestra una imagen y se les pregunta a qué lugar llegó la doctora juguetes, por qué creen que es ese lugar, que hay en ese lugar, cuáles animales hay en la granja, cuántos animales hay. Para poder pasar la doctora juguetes debe decirle al granjero la ubicación de los animales para que el granjero les pida a los animales que se muevan y le den permiso a la doctora juguetes. (para ello les proyectará la imagen con los animales y a medida que aparece un animal deben indicar la ubicación delante – detrás, para que aparezca un nuevo animal se les pide cierren los ojos y cuando los abran, se pregunta qué sucedió, qué animal apareció, en dónde está ubicado el animal)</p> <p>Cierre: Se les informa a los niños que la doctora juguetes está por llegar a la casa de su amiga Melanie la muñeca, pero para ello, necesita que los niños y niñas le ayuden a tomar el camino correcto y terminar con la actividad.</p>	<p>Guía</p>	<p>13 minutos</p> <p>5 minutos</p>
---	---	-------------	------------------------------------

Ayuda a la doctor juguetes a continuar con su viaje, colorea el camino que debe tomar para llegar a la casa de Melanie la muñeca.



Nombre: _____

ACTIVIDAD 4.

Fecha: Abril 10 de 2018

Nombre: El desorden de Melanie

Tema: Número 1

Descriptores de desempeño	Momentos de la clase	RECURSOS	TIEMPO
<p>Escucha y respeta las opiniones de sus compañeros</p> <p>Clasifica según su propia categoría de acuerdo a la situación</p>	<p>Inicio Se indica a los niños y niñas que va a iniciar la actividad, pero para ello, se debe recordar que se hizo en la actividad anterior, se usan preguntas como: quién se iba de viaje, qué cosas se llevó la doctora juguetes para revisar a sus amigos, a quién va a visitar la doctora juguetes. Terminadas las preguntas se les dice que la doctora juguetes ya llegó a la casa de Melanie, se muestra a Melanie y ella saluda a los niños, se pregunta cómo creen que es la casa de Melanie y por qué, después los invita a pasar a la casa, y se les deja ingresar al salón. En el salón se encontrarán los juguetes en el suelo, se les indica a los niños y niñas que se sienten Al sentarse se le preguntas a los niños: cómo está la casa de Melanie, qué está en el suelo, será que se deben tener los juguetes en el suelo, por qué si, por qué no, qué puede suceder si los deja así, qué debemos hacer cuando terminamos de usar los juguetes.</p> <p>Desarrollo Se pregunta a los niños qué debemos hacer con los juguetes y por qué, para luego pedirles ayuda a ordenar y organizar los juguetes. Se les muestra dos tazas donde pueden organizar los juguetes y se les pregunta cómo van a guardar los juguetes y por qué. Después de ordenar los</p>	<p>Juguetes</p> <p>Melanie</p> <p>Tazas de color diferente</p>	<p>13 minutos</p> <p>17 minutos</p>

<p>Identifica el número 1</p> <p>Propone soluciones resolver un problema</p>	<p>juguetes Melanie les dice a los niños que estaba estudiando con unas tarjetas los números y las tarjetas estaban en los juguetes que ayudaron a guardar, les pide que les ayude a buscar los números, pero necesita que le ayuden a buscar el número 1, que es el número favorito de Melanie. (se les proyecta el número) Se les muestra</p> <p>Cierre Después de mirar y ayudarlo a Melanie con los juguetes, se les pregunta a los niños y niñas qué cuidado debe tener Melanie con los juguetes</p>	<p>Fichas de números</p>	<p>5 minutos</p>
--	--	------------------------------	------------------

ACTIVIDAD 5.

Fecha: Abril 11 de 2018

Nombre: Hagamos un puente

Tema: Largo - Corto

Referente conceptual

Largo es un adjetivo que refiere a aquello que tiene mucha longitud. Puede utilizarse en sentido físico o simbólico, dependiendo el contexto. Por ejemplo: “No me gusta ese coche: es demasiado largo”, “El presidente aburrió con un discurso largo, plagado de datos técnicos”, “Cuando vayas a comprar las sábanas, asegúrate que sean las apropiadas según el largo del colchón”.

Corto es un adjetivo que no tiene la extensión que le corresponde, de poca longitud. Ejemplo: esta camisa tiene una manga más corta que la otra

Recuperado de <https://definicion.de/largo/> <https://es.thefreedictionary.com/corto>

Descriptores de desempeño	Momentos de la clase	RECURSOS	TIEMPO
<p>Diferencia la longitud de largo y corto</p> <p>Identifica y usa medios de su alcance para resolver la actividad</p>	<p>Inicio Se inicia la actividad, comentándoles a los niños y niñas que Melanie estaba jugando con unos lazos (unos son largos y otros cortos). Se les pregunta a los niños si son iguales, por qué si, por qué no. Se les indica que unos son largos y otros cortos y se invita a los niños y niñas a usarlos y acomodarlos del más largo al más pequeño.</p> <p>Desarrollo Al terminar de jugar con los lazos, se les dice que Melanie quiere hacer</p>	<p>Lazos largos y cortos</p> <p>pedras</p>	<p>10 minutos</p> <p>20</p>

<p>planteada.</p> <p>Da explicaciones de sus actos ante la actividad propuesta.</p> <p>Expone los hallazgos de la actividad</p>	<p>un puente con los lazos que tiene y otros objetos que trajo (piedras, icopor, tapa) y en el puente debe estar la tapa. Para esta actividad se reúnen todos los niños y se les da el espacio de dos mesas separadas entre sí y de allí es donde harán el puente</p> <p>Cierre Para terminar se les pregunta a los niños qué hicieron para construir el puente, por qué usaron esos elementos y no los otros. Y se les indica que la actividad ha terminado, así que se deben guardar los materiales de trabajo.</p>	<p>icopor tapa</p>	<p>minutos</p> <p>5 minutos</p>
---	--	------------------------	---------------------------------

ACTIVIDAD 6.

Fecha: Abril 12 de 2018

Nombre: Y si hacemos un muñeco

Tema: Manualidad

Descriptores de desempeño	Momentos de la clase	RECURSOS	TIEMPO
<p>Ubica imágenes de un cuento en orden lógica</p> <p>Utiliza adecuadamente los materiales de trabajo</p> <p>Escucha y respeta las opiniones de sus compañeros</p>	<p>Inicio Ya casi la doctora juguetes se va de la casa de Melanie a visitar a otro de sus amigos, pero antes de eso, Melanie le pide que le lea un cuento, a ella le gustan mucho, por lo que así lo hace la doctora juguetes (anexo 1) a la doctora juguetes se le cayeron las imágenes del cuento, todo está desordenado, le pide a los niños que le ayuden a ordenar, cómo creen que es el cuento.</p> <p>Desarrollo Al terminar el cuento Melanie esta tan feliz, que quiere hacer su propio juguete e invita a los niños a hacer uno también. Se les muestra cómo es el juguete y se ponen los materiales en el centro, para que cada uno escoja que quiere usar.</p> <p>Cierre Para terminar se les pregunta a los niños qué cuidado van a tener con los juguetes, cómo los van a cuidar y qué se comprometen a hacer</p>	<p>cuento</p> <p>imágenes</p> <p>palos de paleta</p> <p>limpia pipas</p> <p>cartulina</p> <p>lana</p>	<p>12 minutos</p> <p>13 minutos</p> <p>5 minutos</p>

Anexos

Anexo 1

Cuento

Érase una vez un niño que cambió de casa y al llegar a su nueva habitación vió que estaba llena de juguetes, cuentos, libros, lápices... todos perfectamente ordenados. Ese día jugó todo lo que quiso, pero se acostó sin haberlos recogido.

Misteriosamente, a la mañana siguiente todos los juguetes aparecieron ordenados y en sus sitios correspondientes. Estaba seguro de que nadie había entrado en su habitación, aunque el niño no le dio importancia. Y ocurrió lo mismo ese día y al otro, pero al cuarto día, cuando se disponía a coger el primer juguete, éste saltó de su alcance y dijo "¡No quiero jugar contigo!". El niño creía estar alucinado, pero pasó lo mismo con cada juguete que intentó tocar, hasta que finalmente uno de los juguetes, un viejo osito de peluche, dijo: "¿Por qué te sorprende que no queramos jugar contigo? Siempre nos dejas muy lejos de nuestro sitio especial, que es donde estamos más cómodos y más a gustito ¿sabes lo difícil que es para los libros subir a las estanterías, o para los lápices saltar al bote? ¡Y no tienes ni idea de lo incómodo y frío que es el suelo! No jugaremos contigo hasta que prometas dejarnos en nuestras casitas antes de dormir"

El niño recordó lo a gustito que se estaba en su camita, y lo incómodo que había estado una vez que se quedó dormido en una silla. Entonces se dio cuenta de lo mal que había tratado a sus amigos los juguetes, así que les pidió perdón y desde aquel día siempre acostó a sus juguetes en sus sitios favoritos antes de dormir.

ACTIVIDAD 7.

Fecha: Abril 13 de 2018

Nombre: Qué sonido es ese

Tema: Sonidos Largos - Cortos

Descriptores de desempeño	Momentos de la clase	RECURSOS	TIEMPO
<p>Formula hipótesis acerca de una situación dada</p> <p>Identifica los sonidos de los animales</p> <p>Diferencia entre sonidos largos y cortos</p> <p>Clasifica los animales</p>	<p>Inicio La doctora juguetes se debe ir de la casa de Melanie, se despide de ella y empieza su nuevo viaje, se les hace preguntas a los niños acerca de cuál cree que será el amigo que va a visitar la doctora juguetes, por qué. (Para ello se muestran unas imágenes relacionadas al siguiente personaje)</p> <p>Desarrollo Se proyecta el camino que la doctora juguetes toma (granja) en el camino la doctora juguetes escucha muchos sonidos de animales, le pide ayuda a los niños para reconocer de qué animal se trata (llevar fichas para que las ubique en el tablero), y luego se comienza a jugar con los niños a decir sonidos largos y cortos</p> <p>Cierre Para terminar se le pide a los niños que organicen los animales, luego se les pregunta, por qué los organizo de esa manera. Después de ello se da por terminada la actividad.</p>	<p>Imágenes</p> <p>Video beam</p> <p>Video</p> <p>Fichas</p>	<p>7 minutos</p> <p>13 minutos</p> <p>10 minutos</p>

Anexo 1 <https://www.youtube.com/watch?v=ZF29rHIRLZk>

ACTIVIDAD 8.

Fecha: Abril 17 de 2018

Nombre: La visita a Rene la rana

Tema: Letra O

Referente conceptual

Las ranas tienen una piel suave y húmeda, que se ve viscosa. Los sapos son más secos, con una piel áspera que se ve muy llena de baches, como verrugas. Los sapos tienen un olor extraño y sabor asqueroso en la piel. Esto es para evitar a los animales más grandes que querrían comérselos. Las ranas tienen cuerpos más delgados que los sapos. Los sapos más anchos y de apariencia gorda. Las ranas también tienen piernas más largas y las patas traseras palmeadas, y los sapos no tienen piernas largas para saltar, ya que se mueven caminando, y no requieren pies palmeados para nadar, debido a que viven en la tierra. Las ranas viven en el agua y saltan por todas partes.

Las ranas normalmente ponen sus huevos en el agua. Los huevos se convierten en larvas acuáticas, llamados renacuajos, que tienen cola y branquias internas. Han especializado sus partes de la boca para las dietas de herbívoras, omnívoras o de plancton. El ciclo de vida se completa cuando se transforman en adultos. Algunas especies depositan sus huevos en tierra o se pasan la etapa de renacuajo. Las ranas adultas, en general, tienen una dieta carnívora, que consiste de pequeños invertebrados, pero existen especies omnívoras y algunos se alimentan de frutas. Las ranas son extremadamente eficientes en la conversión de lo que comen en masa corporal, lo que las convierte en una fuente importante de alimento para los depredadores. Las ranas son un grupo de distorsión trapezoidal en la dinámica de la red alimentaria de muchos de los ecosistemas del mundo.

La piel de una rana es semi-permeable, por lo que son susceptibles a la deshidratación, debido a esto, o bien viven en lugares húmedos o tienen adaptaciones especiales para hacer frente a los hábitats secos.

Tomado de:

<http://www.ranapedia.com/>

Descriptores de desempeño	Momentos de la clase	RECURSOS	TIEMPO
<p>-Canta canciones propuestas usando la vocal o</p> <p>- Formula hipótesis acerca de una situación dada</p> <p>-Utiliza adecuadamente los materiales de trabajo</p> <p>Identifica y usa medios de su alcance para resolver la actividad planteada</p> <p>-Expone los hallazgos de la actividad</p>	<p>Inicio</p> <p>Se les recuerda a los niños y niñas acerca de la anterior actividad, con preguntas como: la doctora juguetes a quién estaba visitando, a quién va a visitar ahora, por dónde se fue para llegar a la casa de Rene la rana, qué animales encontró en el camino. Después de ello, se explica que la doctora juguetes pasa por una laguna que es donde vive Rene la rana y comienza a oler algo feo. La doctora juguetes saluda a la rana Rene y presenta a los niños y niñas (se muestra la rana y él se presenta a los niños y niñas) la doctora juguetes le pregunta si no le da oler a algo feo y él responde que no. Se les pregunta a los niños que puede oler mal, y se les pregunta cómo podemos saber qué es lo que huele mal. Y cuando se descubre se canta la canción adaptada del sapo no se lava el pie por la rana no se lava el pie</p> <p>Desarrollo</p> <p>Cantada la canción se le pregunta a los niños por qué creen que Rene no se baña en la laguna (la laguna es una taza con agua, se les indica que las lagunas son más grandes, pero que para el ejercicio imaginamos que es una). La laguna se encuentra con cosas dentro (tapas, papeles, hojas), se les pregunta cómo pueden ayudar a Rene a limpiar la laguna. Para ello, se encuentran diferentes objetos para poder sacar las cosas (colador, palo, espátula, cuchara, soperas) se les deja un espacio para que observen los materiales y luego se les da la oportunidad de sacar algún objeto de la taza en este caso la laguna con la herramienta que escojan.</p> <p>Cierre</p> <p>Para terminar la actividad, se les pregunta como hicieron para tener la laguna limpia, qué utilizaron para limpiarla, por qué usaron esa herramienta, por qué no las otras. Y se canta la canción la rana si se lava el pie.</p>	<p>Rana</p> <p>Video beam</p> <p>Imagen</p> <p>Canción</p> <p>Taza con agua</p> <p>Tapas</p> <p>Hojas</p> <p>Papeles</p>	<p>10 minutos</p> <p>13 minutos</p> <p>5 minutos</p>

ACTIVIDAD 16.

Fecha: Mayo 2 de 2018

Tema: Ábaco unidades

Referente conceptual

EL ÁBACO

El ábaco es un instrumento de cálculo que podemos encontrar en muchas casas o escuelas. Es sin duda, una de las calculadoras más antiguas que conocemos y que ha llegado hasta nuestros días.

Fue inventado en Asia menor, y es considerado el precursor de la calculadora digital moderna.

Por ser un material manipulable y muy atractivo resulta muy útil para entender el sistema posicional de numeración y comprender las operaciones de números naturales (sumas, restas, multiplicaciones y divisiones).

DOS USOS FUNDAMENTALES DEL ÁBACO

Comprender el sistema posicional de nuestros números. Es imprescindible que las niñas y los niños entiendan la importancia de la posición de los dígitos y no que lo aprendan mecánicamente.

Entender el sentido de las operaciones básicas. El niño puede comprender de manera práctica cómo funcionan los algoritmos de la suma y de la resta.

SISTEMA POSICIONAL DE LOS NÚMEROS

El ábaco es útil cuando el niño ya tiene la noción de cantidad. Además debe haber trabajado a través de otro material más concreto el sistema posicional, ya que en el ábaco las unidades, decenas, centenas son abstractas.

Tipos de ábaco Horizontales, Verticales, Verticales abiertos

Recuperado de <https://aprendiendomatematicas.com/el-abaco-i/>

Descriptor de desempeño	Momentos de la clase	RECURSOS	TIEMPO
<p>Reconoce el ábaco como instrumento de operaciones matemáticas</p> <p>Sigue instrucciones de la maestra en la utilización de material.</p> <p>Escucha y respeta las opiniones de sus compañeros</p>	<p>Inicio Para iniciar la actividad se les dice a los niños que la doctora juguetes les ha traído algo de la casa de Jorge para jugar. Se muestra el ábaco, se les pregunta si recuerdan qué es y cómo se llama, y para que lo usamos la clase pasada, qué características tiene. Se les explica que con ese instrumento Jorge hace operaciones matemáticas y hoy ellos lo van a utilizar, para ello, se les pide que se sienten al frente del tablero y luego se les entrega a cada uno los ábacos.</p> <p>Desarrollo Para seguir con la actividad, se les dice que ahora van a ayudar a contar cuantas galletas va a preparar el amigo de la doctora juguetes Aron. Se proyecta el video “aprendo a contar galletas” https://www.youtube.com/watch?v=Vag9hmLv2Vg con el video, los niños y niñas se ubican al frente del tablero y en frente de ellos se les deja unas fichas. Antes de iniciar se le explica que cada ficha será un galleta que hagan, y sólo se usa las que el video indique. En el ejercicio se detiene el video antes de que den la respuesta y se les pregunta a ellos cuantas quedaron. Terminado el video se da por terminada la actividad y se guardan los ábacos.</p> <p>Cierre Para finalizar la actividad se les agradece al niño por ayudar a la doctora juguetes y a Aron a hacer las galletas, y que están tan agradecidos que les va a regalar un paquete de galletas, pero ellos deben repartirlas entre ellos. Se entrega la bolsa y en una servilleta se sacan todas las galletas, y se les pregunta cómo se van a dividir las galletas</p>	<p>ábacos</p> <p>fichas</p> <p>video beam</p> <p>paquete de galletas</p>	<p>10 minutos</p> <p>15 minutos</p> <p>5 minutos</p>

Proyecto de aula #3

Actividad 1.

Fecha: Septiembre 11 de 2018

Tópico generador: ¿Conocemos a la ballena?

Descriptor de comprensión	Momentos de la clase	Recursos	Tiempo
Explora técnicas artísticas con pintura	<p>Inicio: Se pregunta a los niños si recuerdan quién fue a visitarlos el día anterior en la toma de contacto. Se les pregunta ¿Qué personajes había en la historia?, ¿Qué sucedió con el mago? ¿Qué fue lo que más les gustó de la historia? ¿Dónde escondió el mago las voces? Se les dice que ahora vamos a emprender un viaje de búsqueda con el nuevo integrante “la ballena” y para ello vamos a utilizar los chalecos para explorar.</p>	Plantillas de la ballena	8 minutos
Muestra interés en la actividad	<p>Desarrollo: Cuando todos estén con el chaleco, se les explica que la ballena ya entregó las voces y ahora está en un viaje para llevar el mensaje de paz a las personas y animales que encuentre y para ello los niños ayudarán a la misión. La primera misión es la elaboración de la ballena, esto se realiza por medio de la técnica estarcido, antes de comenzar se les entrega la cartulina con el nombre para que repisen y después se les entrega a cada niño el chaleco, la pintura y el pincel, se hará primero la demostración, para que después empiecen ellos. Al terminar se llevan al baño para lavarse las manos y se dejan los trabajos en el mesón secándose.</p> <p>Finalización: Para terminar la actividad se ubicará la ballena</p>	Pintura Pinceles Cartulina Palomitas de papel Cartel donde pegan las palomitas	18 minutos

	<p>con los nombres de los niños debajo del calendario. Se explicará que cada vez que ayuden a cumplir una misión a la ballena en frente del nombre pegaran una paloma. Esta indica que han ayudado a la ballena a resolver los problemas que se presenten y realizar la paz. Por ser esta la primera actividad y conocer a la ballena, cada uno gana una paloma y la pega.</p>		5 minutos
--	--	--	-----------



Actividad 2

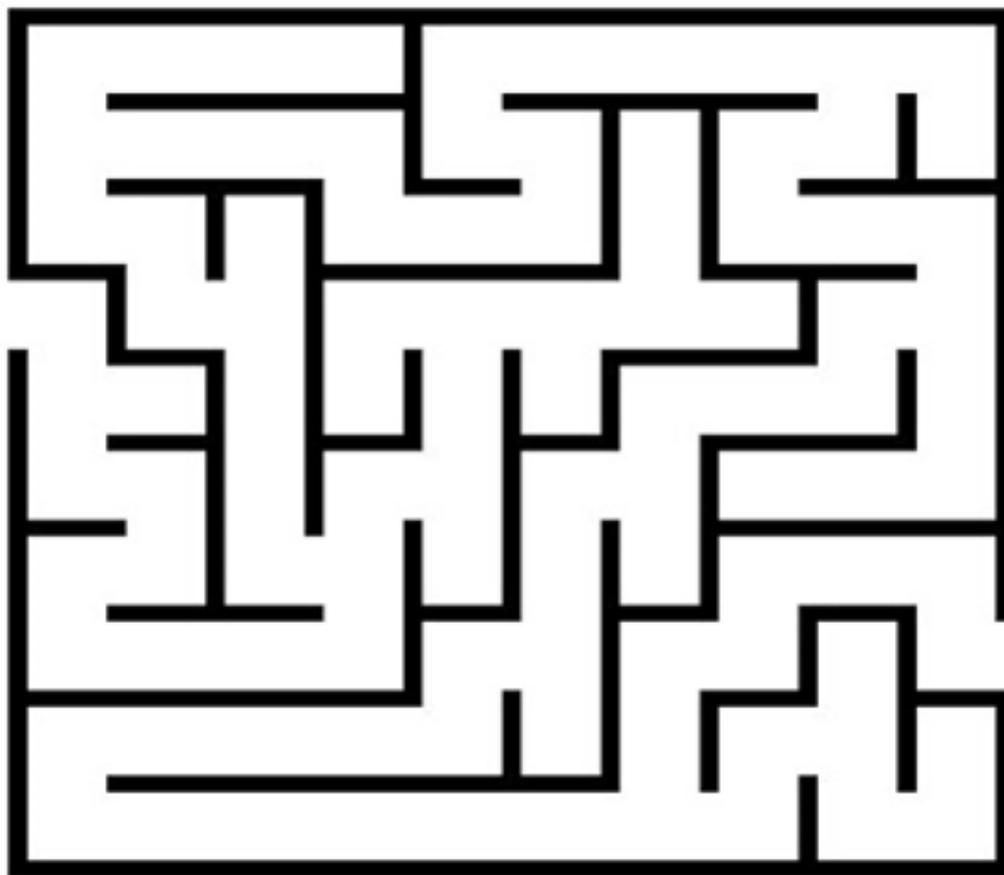
Fecha: Septiembre 12 de 2018

Tópico generador: aprender a respetar nuestro ambiente

Descriptor de comprensión	Momentos de la clase	Recursos	Tiempo
<p>Responde preguntas inferencias y literales</p>	<p>Inicio: Se pregunta a los niños si recuerdan quién fue a visitarlos el día anterior en la toma de contacto. Se les pregunta ¿Qué personajes había en la historia?, ¿Qué sucedió con el mago? ¿Qué fue lo que más les gusto de la historia? ¿Dónde creen que perdió el mago las voces? Se les pregunta si quieren ayudar al mago a descubrir el lugar en donde guardó el cofre</p>		7 minutos
<p>Relaciona información dada con nuevas cosas</p>	<p>Desarrollo: Una vez que los niños acepten emprender la aventura se les pregunta qué debemos hacer primero, saben que el mago les quito las voces y las guardó en un cofre y es eso lo que deben encontrar, ¿Cómo pueden encontrar un objeto perdido? ¿Creen que alguien pueda decir dónde está, quién? ¿Qué podemos hacer para encontrar el cofre?</p>	<p>Sombrero Video beam</p>	12 minutos
<p>Formula hipótesis acerca de una situación dada</p>	<p>Se les indica a los niños que él dejó la pista de donde estaba en el sombrero, pero también perdió el sombrero (situación 1) se proyecta con imágenes en el video beam</p> <p>Finalización: Para finalizar se proyecta en el video beam la guía para mostrarles lo que tienen que hacer e indicarles el ejercicio, después se les entrega a cada uno para que la realicen.</p>	<p>Guías Imágenes</p>	8 minutos

Situación 1

El mago ha perdido la caja y en el sombrero está la pista, pero también se le ha perdido el sombrero, ayudemos al mago a recordar donde perdió el sombrero, el lunes y martes el mago visita el parque y luego acostumbra a comer un helado en la tienda más grande de su pueblo, el miércoles visita la tienda de magia para saber qué cosas nuevas puede comprar para sus trucos y va a la peluquería para mejorar su peinado y el jueves el mago se dirige en las mañanas al colegio para hacer sus trucos de magia, antes de que comience sus trucos el mago se toma un tiempo para descansar, lo cual es su actividad favorita, unos minutos antes de iniciar su presentación dejó su maleta en el gimnasio y se dirigió al salón de ludoteca porque vio unos videos.



Ayuda al mago a resolver el laberinto y encontrar el sombrero



Actividad 3

Fecha: Septiembre 13 de 2018

Tópico generador: ¿Cómo sería la vida de la ballena y los niños caldistas si se acaba el agua?

Descriptor de comprensión	Momentos de la clase	Recursos	Tiempo
<p>Actúa con compromiso con su entorno: participa de campañas de aseo, ornamentación y otros cuidados del medio ambiente.</p> <p>Formula hipótesis acerca de una situación dada</p> <p>Realiza la secuencia numérica del 1 al 11</p>	<p>Inicio: Se saca el sombrero que nos dirá una pista para la misión con la ballena. Se saca el sombrero y de allí se saca un vaso con agua, esta es la pista que nos llevará al cofre perdido, se les pregunta a los niños qué creen que pueda significar esa pista, por qué el agua es la pista, será que el cofre está en el agua, que lugares conocen donde halla agua. Se les indica que van a observar el agua y van a decir características de ella. ¿Qué color tiene el agua? ¿A qué sabe el agua? ¿Les gusta el agua, ya la han tomado, cuando la toman? ¿El agua es importante? ¿Quiénes usan el agua?</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=3bx9UOcFI9A</p> <p>Desarrollo: Se lee un cuento para conocer más sobre lo que sucede con el agua. (el cuento habla de la contaminación e importancia del agua, problemas con los animales que viven en el agua, para estar en paz y respetar el agua)</p> <p>Se pregunta a medida que se cuenta el cuento, qué arrojaban en los ríos, esto qué problemas tiene, será que alguien puede salir herido, quien y por qué, quienes estaban tristes y por qué, qué pueden hacer los peces para no estar tristes, cómo pueden ayudar para que los peces puedan convivir en paz, las personas sabían lo que estaba pasando en los ríos, qué hicieron las personas para ayudar a los peces, los peces son los únicos que tienen problemas si el agua se acaba o en sucia</p>	<p>Sombrero</p> <p>Vaso transparente</p> <p>Cuento</p> <p>Guía</p>	<p>7 minutos</p> <p>13 minutos</p> <p>10</p>

	<p>Finalización: Para terminar se proyecta en el video beam un video llamado doki cuida el agua https://www.youtube.com/watch?v=lxYydPrPARQ y después la guía a realizar, mostrándoles e indicándoles las actividades a realizar, después se les entrega la guía a cada uno.</p>		<p>minutos</p>
--	---	--	----------------



Une los puntos en secuencia de los números



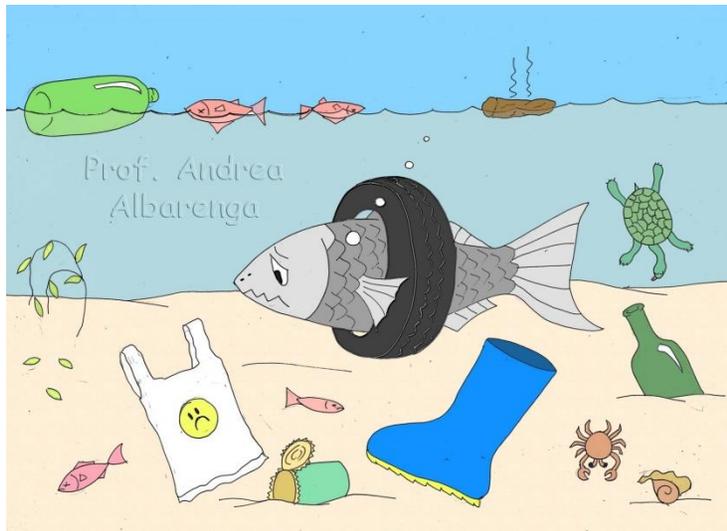
Actividad 4

Fecha: Septiembre 14 de 2018

Tópico generador: ¿Cómo sería la vida de la ballena y los niños caldistas si se acaba el agua?

Descriptor de desempeño	Momentos de la clase	Recursos	Tiempo
<p>Actúa con compromiso con su entorno: participa en actividades que involucran cuidados del medio ambiente.</p> <p>Comunica la información resultado de las relaciones establecidas entre información presentada y nuevas experiencias en torno a la situación problematizadora.</p> <p>Hace agrupación de información relacionada con una situación problematizadora de acuerdo a una característica de material</p> <p>Establece relación entre cantidad y símbolo numérico.</p>	<p>Inicio: Para iniciar la actividad se les pide a los niños que se pongan los chalecos para explorar y ayudar a la ballena a repartir el mensaje de paz. Cuando todos lo tenga puesto, se les comunica que vamos a ver un video mientras nos llega la misión de la ballena https://www.youtube.com/watch?v=bx6MdN-TsM https://www.youtube.com/watch?v=af5VIXYQ-8Q se le pregunta del video acerca de lo que hizo Mindy con la basura, ¿En qué lugares los colocó? ¿Las canecas eran iguales? ¿Por qué separó la basura? Después de las preguntas, se les dice a los niños que la ballena ya ha dejado la misión para nosotros y es una imagen que se proyecta en el video beam. Se les pregunta a los niños ¿Cuál creen que es el problema en el que vamos a ayudar? ¿Qué sucede en la imagen? ¿Quién creen que hizo todo eso? ¿Qué podemos hacer para ayudar?</p> <p>Desarrollo: Se les pide a los niños realizar una fila para ir al patio. En él se encontrara un plástico azul que hará función de agua, encima se encontraran envoltorios, papeles y tapas. Los niños se sentaran alrededor y a cada uno se le dará la oportunidad de sacar un papel con un número y el número que encuentren en el papel será el número de objetos que podrán sacar del plástico (agua). Cuando todos tengan los desechos se les dirá que deben organizarlos. Se preguntará a cada niño por qué lo organizaron de esa manera. Luego se mostrarán 2 cajas para que guarden las cosas</p>	<p>Plástico</p> <p>Cajas</p> <p>Video beam</p> <p>Guía</p> <p>Lápiz</p> <p>Vinilo</p>	<p>7 minutos</p> <p>13 minutos</p>

	Finalización: Terminada la actividad se les pide a los niños que ingresen de nuevo al salón. En él entregará una guía para realizar, esta se explicará en el video beam, después se entregarán los materiales para realizarla. Concluida la guía se les entrega la paloma para que la ubiquen en su respectivo nombre		10 minutos
--	--	--	------------



7		
5		
6		

Utiliza los sellos para marcar en cada hilera los puntos que indica el número del pez.



Actividad 5

Fecha: Septiembre 18 de 2018

Tópico generador: ¿Cómo sería la vida de la ballena y los niños caldistas si se acaba el agua?

Descriptor de comprensión	Momentos de la clase	Recursos	Tiempo
<p>Actúa con compromiso con su entorno participando en campañas del cuidado del agua</p> <p>Compara objetos de su entorno de acuerdo a sus atributos físicos (liviano - pesado)</p> <p>Realiza acciones básicas que denotan la intención de verificar una hipótesis, de manera independiente.</p>	<p>Inicio: Se saluda a los niños y se comienza, como ya se observó la importancia del agua, se muestra la imagen de las personas arrojando basura a ríos. Se muestran dos basuras (cascara de fruta, envoltorios de comida) se les pregunta dónde deben ir esos objetos, qué sucede si lo arrojamos al agua.</p> <p>Desarrollo: Se ubica una taza transparente con agua en la mesa y se procede a poner primero el empaque en el agua, ¿Qué sucede cuando se colocó el empaque en el agua? Y luego se repite la acción con la cascara de fruta ¿Ahora qué sucedió con la cascara de fruta?, ¿Por qué sucede eso?, ¿Por qué uno flota y el otro no?, se les indica que un objeto es más liviano que el otro y es por eso que flota en el agua, y como el otro es más pesado se hunde hasta el fondo. ¿Qué otros objetos son livianos? ¿Cuáles son pesados?, se les pide que observen entre los objetos que hay en el salón cuales considera que son livianos y cuáles pesados. Lo dicen y se les deja ir por ellos y lo comprueban ubicándolos en el agua. Después se les pregunta ¿qué sucedería si todo esto se arrojara a los ríos? ¿Cómo podríamos ayudar para que eso no suceda?</p> <p>Finalización: Para terminar se les muestra unas imágenes y se les da la indicación a los niños que escogerán una imagen, pero la persona que la profesora indique. Cada vez que alguien tome una imagen se les pide que las observen, describan la imagen y</p>	<p>Cascara de fruta</p> <p>Hojas</p> <p>Tapas</p> <p>Envoltorios de alimentos</p> <p>Cartel de los cuidados y no cuidados del agua</p>	<p>7 minutos</p> <p>20 minutos</p> <p>8 minutos</p>

	<p>la muestren a sus compañeros, preguntándoles si consideran que esa acción ayuda al cuidado del agua. Al terminar se les pide a todos que los peguen en el cartel de los cuidados y no cuidados del agua para estar en paz con ellos.</p>		
--	---	--	--



Actividad 6

Fecha: Septiembre 19 de 2018

Tópico generador: ¿Cómo sería la vida de la ballena y los niños caldistas si se acaba el agua?

Descriptor de desempeño	Momentos de la clase	Recursos	Tiempo
<p>Actúa con compromiso con su entorno participando en actividades que involucran cuidados del agua.</p> <p>Realiza acciones básicas que denotan la intención de verificar una hipótesis, de manera independiente.</p> <p>Relaciona información dada (relacionada con una situación problematizadora) con nuevas cosas.</p>	<p>Inicio: Se les recuerda a los niños las actividades que realizaron la clase pasada, ¿Qué hicimos ayer? ¿Cómo se puede contaminar el agua? ¿Será que con la basura es la única manera de contaminar el agua? ¿Qué otra forma se contamina el agua?</p> <p>Desarrollo: La contaminación del agua también puede ser por líquidos como petróleo, aceites o sustancias químicas ¿Quién creen que arroja líquidos o sustancias al agua? ¿Será que está bien? ¿Qué sucede si arrojamamos esas sustancias, qué pasaría con el agua? Se saca un vaso transparente y le agregamos agua por la mitad, después le mostramos al niño el aceite, preguntándole ¿Qué es? ¿Lo conocen? ¿Para qué se usa? Y se le agrega un poco al vaso de agua, con un palito se revuelve. Después se les pregunta ¿qué sucedió, qué le pasó al agua? ¿Será que se puede tomar el agua, por qué?. Se les indica que debemos limpiar el agua del aceite, para eso tendrán unos objetos, cómo la podemos limpiar, se les permite a cada uno intentar separar el aceite del agua. Terminado de separar se les pregunta por cada objeto, qué objeto te ayudo más, cuál sacó mejor el aceite. Se les pide que imagine el mar cuando van a la playa o la piscina en donde se bañaron en el día caldista y se les pregunta, ¿Qué pasaría si arrojaran aceite al mar o a la piscina? ¿Cómo se podría sacar el aceite del vaso de agua?</p>	<p>Vasos transparente</p> <p>Aceite</p> <p>Algodón</p> <p>Cuchara</p> <p>Colador</p> <p>Cartón</p> <p>Video beam</p> <p>Video</p>	<p>7 minutos</p> <p>25 minutos</p>

	<p>Finalización: Para concluir la actividad se proyectará el video los ríos y la contaminación https://www.youtube.com/watch?v=gr-JZ3t8tfI mientras transcurre el video se pregunta, ¿quiénes viven en el río?, ¿qué arrojaron al río? ¿Qué hacen esas sustancias en el río? ¿Quiénes tienen problemas si esas sustancias las siguen arrojando en los ríos? ¿Cómo podemos ayudar a los animales que viven en los ríos para que no tengan problemas y vivan en paz?</p>		5 minutos
--	---	--	-----------

Actividad 7

Fecha: Septiembre 20 de 2018

Tópico generador: ¿Cómo sería la vida de la ballena y los niños caldistas si se acaba el agua?

Descriptor de desempeño	Momentos de la clase	Recursos	Tiempo
<p>Actúa con compromiso con su entorno participando en actividades que involucran cuidados del agua</p> <p>Explora técnicas artísticas con pintura</p> <p>Plantea explicaciones acerca de la manera de resolver situaciones problema de manera intuitiva</p>	<p>Inicio: Para iniciar la actividad se saluda a los niños y se entregan los chalecos para explorar y ayudar a la ballena a repartir el mensaje de paz. Se les dice que antes de empezar se hará la ronda de tiburón bebé https://www.youtube.com/watch?v=XqZsoesa55w La primera vez para recordarla y la segunda para invitarlos a que realicen los movimientos. Terminada la ronda se les pide que vuelvan a sus asientos y se les pregunta ¿Qué animal estaba en la canción? ¿A qué animales perseguía? ¿Por qué perseguía a esos animales?</p> <p>Desarrollo: Después de ello, se procede a proyectar el cuento de Nadarín, escrito por Leo Lionni https://www.youtube.com/watch?v=dBg5u52AXn4 . En la mitad del cuento (cuando nadarín se queda sin amigos porque el pez grande se los come) se les pregunta ¿por qué creen que el pez grande se comió a los otros peces? ¿Creen que eso está bien? ¿Qué comen los peces grandes? ¿Entonces está mal lo que hizo? ¿Cómo podemos ayudar a nadarín a sentirse bien? Se termina de contar la historia y se les vuelve a preguntar a los niños ¿Qué hizo nadarín para no ser comido por el pez grande? ¿Creen que fue buena idea la de nadarín, por qué?</p> <p>Finalización: Para terminar se muestra a los niños una pecera con un pez dentro que es nadarín (anexo 1) y se invita a los niños a realizar amigos para que el pez no se sienta solo. Para ello se</p>	<p>Vinilos</p> <p>Video beam</p> <p>Pinceles</p> <p>Pecera</p> <p>Platos desechables</p>	<p>7 minutos</p> <p>13 minutos</p> <p>10 minutos</p>

	hace la manualidad de un pez (anexo 2)en la manualidad se les entregará a los niños un plato desechable para que ellos lo pinten y decoren, para finalizar ubicando los peces en la pecera		
--	---	--	--

Anexo 1



Anexo 2

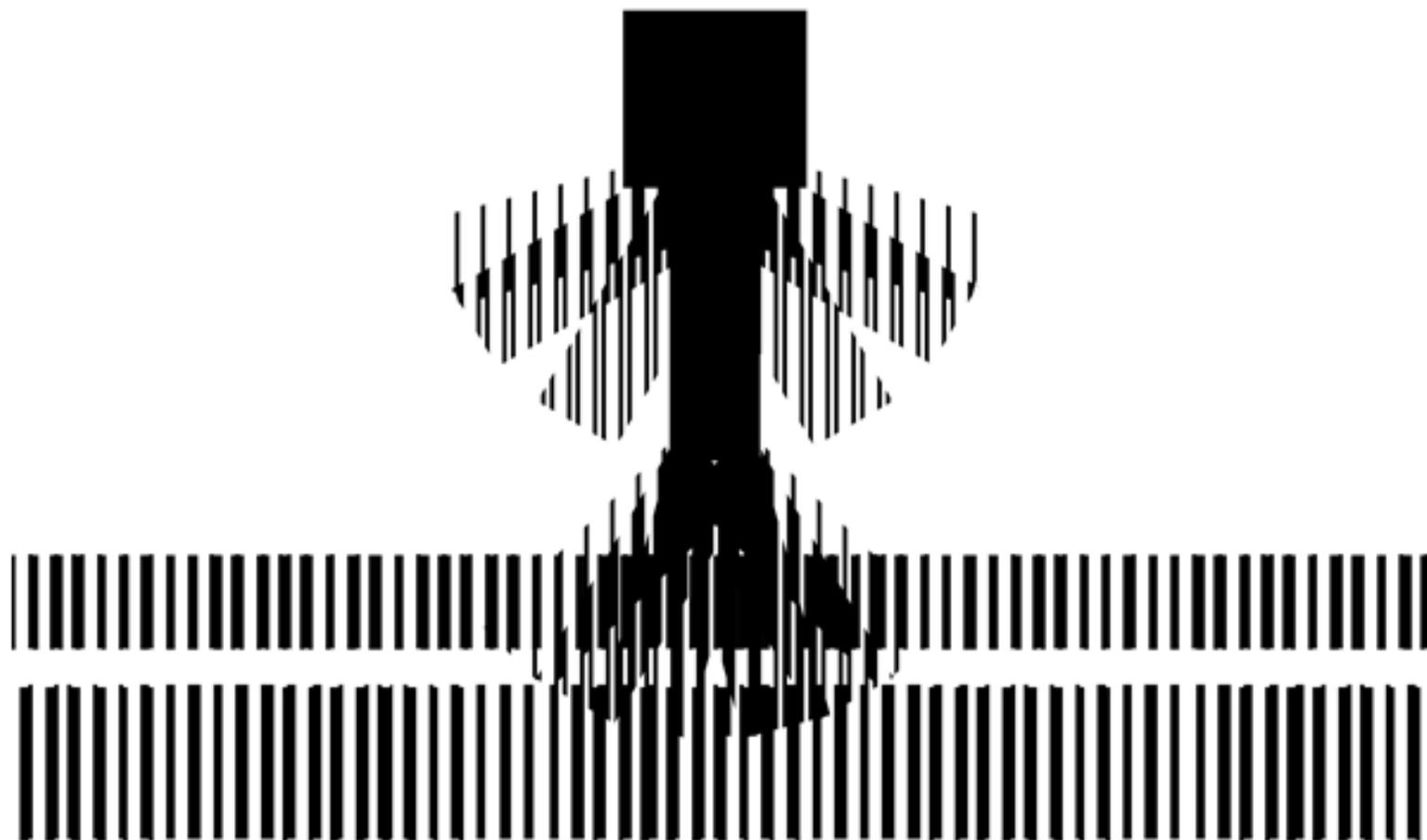


Actividad 8

Fecha: Septiembre 20 de 2018

Jornada: Tarde

Descriptor de desempeño	Momentos de la clase	Recursos	Tiempo
<p>Establece relaciones de juego con su grupo de pares</p> <p>Relaciona información dada (relacionada con una situación problematizadora) con nuevas cosas.</p> <p>Plantea explicaciones acerca de la manera de resolver situaciones problema de manera intuitiva.</p>	<p>Inicio: Se inicia con la ronda los esqueletos https://www.youtube.com/watch?v=-YgYZnnTQZ4 como ya se ha bailado antes, se pondrá una sola vez invitando a los niños a realizar los movimientos.</p> <p>Desarrollo: Al terminar la ronda con los niños, se les pide que se dirijan a la isla de los cuentos (lugar en donde leen los cuentos) para contarles un cuento llamado “las sombras que asustan” durante el cuento se realizarán preguntas como ¿De qué creen que tratará el cuento? ¿Qué veían los niños? ¿Eran realmente monstruos? ¿Alguna vez han sentido miedo? ¿en qué momento? ¿Qué hacen cuando tienen miedo? ¿A quiénes buscan cuando sienten miedo?</p> <p>Finalización: Se les invita a hacer una guía, cuando la terminan se les presta a cada uno un acetato para que coloquen encima del dibujo y lo muevan. Mientras se mueve el acetato el dibujo de la guía da la ilusión de que también se mueve. https://www.youtube.com/watch?v=EZFk4bilOHw</p>	<p>Cuento</p> <p>Video beam</p> <p>Guía</p> <p>Lápiz</p> <p>Acetato</p>	<p>7 minutos</p> <p>13 minutos</p> <p>10 minutos</p>



Ubica el acetato encima del dibujo y muévelo de izquierda a derecha para descubrir que sucede con el dibujo.

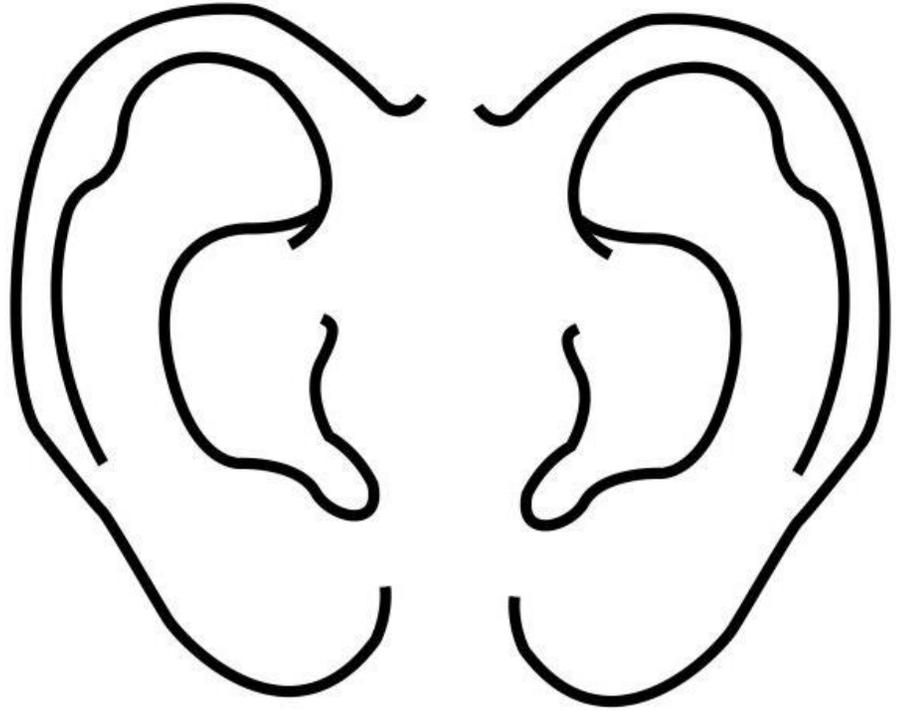


Actividad 9

Fecha: Septiembre 26 de 2018

Tópico generador: ¿Qué sonidos hay en el ambiente y cómo podemos oírlos?

Descriptor de desempeño	Momentos de la clase	Recursos	Tiempo
<p>Identifica ruidos producidos por el ambiente.</p> <p>Expresa oralmente vivencias de su contexto.</p> <p>Relaciona información dada (relacionada con una situación problematizadora) con nuevas cosas.</p> <p>Hace agrupación de información relacionada con una situación problematizadora de acuerdo a un característica (sonidos de granja/ciudad)</p>	<p>Inicio: Se inicia la actividad y se reparten los chalecos para empezar a ayudar a la ballena. Se les muestre una caja y se les pregunta ¿Qué creen que hay en la caja? Se mueve la caja para escuchar lo que creen que pueda ser. ¿Qué sonidos escuchan? Se abre la caja y se muestran los objetos, se pregunta ¿Qué son estos objetos? ¿Para qué sirven? ¿Qué creen que puede significar estas pistas?</p> <p>Desarrollo: Se continúa con la narración del cuento “la visita a mi tío Juancho” realizando preguntas como ¿Por qué Camilo se sentía triste? ¿Qué se puede hacer para que se sienta feliz? ¿Por qué Camilo no podía escuchar los sonidos? ¿Qué sentido del cuerpo utilizó Camilo para escuchar? ¿Qué sonidos escuchó Camilo? ¿Para qué sirven las orejas? ¿Qué sonidos pueden escuchar? ¿Ahora escuchan algún sonido? ¿Qué podríamos hacer para escuchar más sonidos? ¿Será que si tenemos orejas más grandes se escuchan más sonidos? Terminado el cuento se invita a los niños a realizar unas orejas (anexo 1) para ello se les entregan las imágenes de dos orejas para que ellos decoren.</p> <p>Finalización: Para terminar se proyectan las imágenes de unos animales que han perdido las orejas, y en la parte derecha orejas de animales. Se pasan a los niños para que pasen y con un marcador encuentre las orejas del animal que escojan.</p>	<p>Cuento</p> <p>Video beam</p> <p>Colores</p> <p>Platos desechables</p> <p>Imágenes</p>	<p>7 minutos</p> <p>16 minutos</p> <p>7 minutos</p>



Actividad 10

Fecha: Septiembre 27 de 2018

Tópico generador: ¿Qué sonidos hay en el ambiente y cómo podemos oírlos?

Descriptor de desempeño	Momentos de la clase	Recursos	Tiempo
<p>Identifica ruidos producidos por el ambiente.</p> <p>Relaciona información dada (relacionada con una situación problematizadora) con nuevas cosas.</p> <p>Responde preguntas literales e inferenciales</p>	<p>Inicio: Se comienza la actividad con el video de “las aventuras de Zamba: El oído” https://www.youtube.com/watch?v=sNpaqG8Zvnl Se pregunta a los niños ¿Por qué no pudo oír el niño cauteloso que venía la pelota? ¿Qué son los auriculares, para qué sirven? ¿Qué sucede si escuchamos con mucho volumen música?</p> <p>Desarrollo: Para continuar con la actividad se realiza el experimento de cómo se perciben los sonidos. https://www.youtube.com/watch?v=ErVY69rsFAo Antes se les muestra los objetos que se utilizarán y se les pregunta ¿Para qué creen que se utilizarán todos estos objetos? Después se ubica una taza transparente en la mesa y se envuelve con plástico transparente, cuando quede templada se ubican encima bolitas de icopor, y se finaliza poniendo al frente un parlante. Cuando esté todo listo se les pregunta a los niños ¿Qué sucede con las bolas de icopor si encendemos el parlante? ¿Qué pasará si le subimos el volumen? ¿Cómo creen que el oído percibe la música? ¿Será que se parecen a las bolas de icopor?</p> <p>Finalización: Se proyecta la guía en el tablero y se le pregunta a los niños sobre cada imagen, ¿Creen que está acción ayuda al cuidado de los oídos? Después de observar todas las imágenes se les entrega a cada niño la guía y se les indica que con el lápiz encerrarán las acciones que ayudan al cuidado del oído</p>	<p>Video beam</p> <p>Taza</p> <p>Plástico</p> <p>Bolas de icor</p> <p>Parlante</p> <p>Imágenes</p>	<p>7 minutos</p> <p>13 minutos</p> <p>10 minutos</p>



Encierra las acciones que ayudan al cuidado del oído.



Actividad 11

Fecha: octubre 2 de 2018

Tópico generador: ¿Para escuchar los sonidos de nuestro alrededor?

Descriptor de desempeño	Momentos de la clase	Recursos	Tiempo
<p>Identifica ruidos producido por el ambiente.</p> <p>Relaciona información (referida con una situación problematizadora) que tiene en un saber previo, con la información presentada y con nuevas cosas.</p> <p>Hace agrupación de información relacionada con una situación problematizadora de acuerdo a características</p>	<p>Inicio: Para iniciar la actividad, se proyectará un video llamado “adivina los sonidos”. https://www.youtube.com/watch?v=hnyywsUbWOE para ello se hará la dinámica que después de escuchar el sonido, se parará el video para darles la oportunidad de decir que objeto produce ese sonido.</p> <p>Desarrollo: Al terminar el video se les dirá que es momento de ayudar a la ballena con la siguiente situación. En un edificio se muda Pedro. Él vivía en el campo, por lo que le encantaba escuchar los sonidos de la naturaleza. La primera noche escuchó muchos ruidos que no lo dejaban dormir, a la mañana siguiente decide hablar con el vecino pero primero debe averiguar cuál de todos sus vecinos es el que hace el ruido en las noches. ¿Cómo puede descubrir qué vecino es el que hace ruido en las noches? ¿Qué se podría hacer? Pedro decide prestar atención a los sonidos que escucha en las noches para saber a qué vecino debe pedirle el favor de hacer silencio en las noches. (Se reproducen los sonidos de un bebé llorando y un perro) se les pregunta a los niños por los sonidos que se escuchan, quiénes lo hacen. Pedro mira la basura de sus vecinos y encuentra que en el primer piso los vecinos tienen en la caneca de la basura un tetero, una corbata, y la envoltura de comida para perros, un teléfono, un cartón de huevos. En el tercer piso los vecinos tienen en su caneca de basura un esmalte de uñas, una olla, una cometa, un</p>	<p>Video beam</p> <p>Imágenes</p> <p>Vasos</p> <p>Cuerdas</p>	<p>7 minutos</p> <p>13 minutos</p> <p>10 minutos</p>

	<p>bolso y un libro. ¿Quiénes viven en el primer piso y quiénes en el tercero? ¿Qué vecinos producen el ruido que noo deja dormir?¿Qué debe hacer Pedro para descansar en las noches y no escuchar más ruido?</p> <p>Finalización: Para concluir la actividad se les muestra a los niños dos vasos amarrados a una cuerda y se les pregunta ¿Qué son estos objetos?¿Para qué creen que sirvan? ¿Por qué están amarrados con una cuerda? ¿Qué podríamos hacer con estos objetos? Se llamará a un niño para poner el vaso en el oído y la docente se pondrá el otro vaso en la boca y dirá unas palabras. se les pregunta si escucharon algo, qué escucharon ,a qué creen que se parecen, para finalizar se deja que los niños jueguen con los teléfonos</p>		
--	---	--	--

Actividad 12

Fecha: Septiembre 20 de 2018

Jornada: Tarde

Descriptor de desempeño	Momentos de la clase	Recursos	Tiempo
<p>Recuerda los personajes de una historia.</p> <p>Participa en las actividades propuestas.</p> <p>Reconstruye oralmente los momentos de la narración antes, durante y después.</p>	<p>Inicio: La actividad se comenzará con la canción la gallina pintadita https://www.youtube.com/watch?v=0hQ8IW-eH8o primero se cantará la canción para que los niños la escuchen y conozcan, después se les invitará a cantarla. Seguido a ello se les dirá que el tema que hoy veremos son las gallinas y se hará preguntas sobre lo que conocen de ellas.</p> <p>Desarrollo: Terminada la canción y el conversatorio de las gallinas se les dirá que se contará un cuento (anexo 1) pero antes deben estar muy concentrados. Primero se mostrarán los personajes del cuento (gallinas de colores) haciendo preguntas sobre los colores (de qué color es la gallina). Seguido, se comenzará con el cuento. Al finalizar se señalarán las gallinas según el orden que salieron y nombrando el color, con esto se quitarán las gallinas y se ubicaran de nuevo pero con tres gallinas más de otro color. Se preguntará cuantas gallinitas hay ahora y se contará con ellos, después de preguntar decir los colores de las gallinas, se preguntará por cada gallina si estuvo en la historia y así sucesivamente, después cuáles gallinitas no estaban en el cuento, para finalizar con un voluntario que ordene las gallinas.</p> <p>Finalización: Cuando se organicen las gallinas se les explicará que la actividad ha acabado, pero antes vamos a hacer nuestra propia gallina. Los moldes estarán recortados y ellos colorearán el cuerpo de la gallina. Al terminar de colorear, se les dará las partes de la gallina y ellos la ubicarán según corresponda.</p>	<p>Cuento</p> <p>Colores</p> <p>Gallinas</p> <p>Moldes de las gallinas</p>	<p>7 minutos</p> <p>13 minutos</p> <p>10 minutos</p>

Anexo 1

Las cinco gallinitas

Les voy a presentar a las cinco gallinas más hermosas y más finas, las que ponen huevos a montones y por todos los rincones.

Pone la gallina negra, en el cuarto de su suegra

La gallina blanca salta y pone en la rama más alta.

Pone la gallina amarilla, encima de su silla

La gallina verde, pone un huevo y se le pierde.

Y la marrón que es muy tontuna... ¡Se va a poner a la luna!

Estas son las cinco gallinas, más hermosas y más finas

Ponen huevos a montones, en todos los rincones.

Anexo 2



Actividad 14

Fecha: Octubre 3 de 2018

Tópico generador: ¿Qué sonidos hay en el ambiente y cómo podemos oírlos?

Descriptor de desempeño	Momentos de la clase	Recursos	Tiempo
Identifica ruidos producidos por el ambiente	<p>Inicio: Se les informa a los niños que la ballena nos ha dejado las pistas de la siguiente misión, una de ellas es un video https://www.youtube.com/watch?v=WV0DIaOmmps , y la otra unas imágenes de instrumentos y fiesta. Al terminar de observar las pistas se pregunta a los niños de qué creen que será la misión, cuál podrá ser el problema que la ballena quiere que ayudemos a resolver.</p>	Video beam	7 minutos
Plantea explicaciones acerca de la manera de resolver situaciones problema de manera intuitiva.	<p>Desarrollo: Se presenta por medio de imágenes la situación problema: "En una fiesta organizada por los animales para celebrar el día del amor y la amistad. La vaca se encarga de invitar a los animales, entre ellos el elefante, la araña, el oso, la serpiente cascabel, el perro y el cerdo y a los animales que llevarían los instrumentos: la trompeta, las maracas y el tambor. Durante la fiesta los animales que llevarían los instrumentos le dice que no pueden llegar. La vaca le dice a sus amigos que no habrá música. ¿Qué pueden hacer los animales para no cancelar la fiesta? ¿Cuáles animales pueden participar en la ayuda, por qué?"</p>	Imágenes	13 minutos
Relaciona información (referida con una situación problematizadora) que tiene en un saber previo, con la información presentada y con nuevas cosas.			
Participa en juegos propuestos por la docente	<p>Finalización: Para finalizar se invita a los niños a jugar “la banda de los animales” en este juego se les dice a los niños que se dirán los nombres de algún animal, cuándo se diga todos van a actuar como ese animal y harán el sonido. Cuando se diga la banda se perdió los niños correrán</p>		10 minutos

Referencias bibliográficas

Cerchiaro E, Puche R. *¿Qué hay de nuevo en los estudios sobre resolución de problemas en los niños caminadores?*

Psicol.caribe vol.32 no.1 Barranquilla Jan./Apr. 2015

Decreto 2247. (11-09-1997). Artículo 13. *Los proyectos lúdico-pedagógicos.*

Dewey J. (1989). *Cómo pensamos, una nueva exposición entre pensamiento y proceso educativo.* Universidad de Barcelona

Documento N 13. (2010). *Aprender a jugar instrumento diagnóstico de competencias básicas en transición.*

Documento N 24. (2014). MEN. *Exploración del medio.*

Fernandez, Hernandez, & Baptitas. (Ed. Quinta). (año) *Metodología de la investigación.*

Ley 115, artículo 16. (1994). *Objetivos específicos del nivel preescolar.*

MEN. *Lineamientos curriculares en el preescolar.* (Dimensión cognitiva).

Orozco B.(2003). *El niño: científico, lector y escritor, matemático.* Artes gráficas del valle editores-Impresores Ltda. Cali, Colombia.

Piaget J. (Ed decimosegunda). (1983) *Seis estudios de psicología*. Barcelona: Editorial Ariel, S. A

Puche R. (2003). *El niño que piensa y vuelve a pensar*. Artes gráficas del valle editores-Impresores Ltda. Cali, Colombia.

Puche R. *Después de Piaget, textos fundamentales y entrevistas con Inhelder Greco Mounoud Bresson*. CLEPS ediciones. Cali, Colombia

Puche R, Colinvaux D y Dibar C. (2001). *El niño que piensa un modelo de formación de maestros*. Artes gráficas del valle editores-Impresores Ltda. Cali, Colombia.

Rodríguez G, Gil J & García E. (1996: 64). “*Metodología de la investigación cualitativa*

(Julio 2016). “*Plan Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación para el desarrollo del sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC)*” Versión: 1.0

