

Trayectoria inicial

Fortalecimiento del desarrollo y recuperación de aprendizajes – JUGANDO Y BAILANDO REPRESENTO MIS MOVIMIENTOS



Modulo II 2023




www.mineduccion.gov.co

Objetivo general





Posicionar el juego como una actividad rectora para el fortalecimiento del desarrollo y la recuperación de aprendizajes en la trayectoria inicial.

Objetivos específicos

-  Movilizar experiencias en torno al juego para potenciar el desarrollo y aprendizaje de los pensamientos lógico, matemático, comunicativo y del lenguaje.
-  Dar relevancia al juego en el marco de las propuestas pedagógicas de la trayectoria inicial.
-  Reconocer los procesos de desarrollo y aprendizaje en la trayectoria inicial como eje para la planeación pedagógica.



-  Ampliar el conocimiento y comprensión del juego como actividad rectora que promueve el desarrollo de las niñas y los niños en la trayectoria inicial.
-  Identificar procesos de desarrollo y aprendizaje en la trayectoria inicial relacionados con los pensamientos lógico, matemático, comunicativo y del lenguaje.



Exploración

10 MINUTOS

- ¿Qué juego nos correspondió y de qué se trata?
- De acuerdo con el juego asignado, ¿qué sentimientos nos produjo? ¿qué recuerdos llegaron a nuestra mente?
- ¿Cómo podemos fortalecer nuestro proceso de planeación para aportar en la recuperación y el desarrollo de los aprendizajes de nuestros estudiantes con el juego designado?
- ¿Qué aprendizajes específicamente puedo integrar con este juego?
- ¿Qué otros juegos podríamos integrar a nuestras planeaciones y por qué?



Hagamos memoria

Vamos a reflexionar sobre los procesos de desarrollo y aprendizajes acudiendo a nuestros recuerdos de la infancia y a las memorias que hemos reconstruido en diálogo con el quehacer pedagógico.

Ingresemos al siguiente link

<https://www.menti.com/aldz5n429mn3>

QR para participar:



Hagamos memoria

Vamos a seguir reflexionando sobre el juego y su relación con los procesos de desarrollo y aprendizaje en la trayectoria inicial

Con una mímica vamos a representar:

¿Qué les gusta jugar a las niñas y los niños en la trayectoria inicial?



Fundamentación

30 min



¿Cómo se relaciona el juego con los procesos de desarrollo y aprendizaje?



- Huizinga, A. (1954)
- Glanzer, M. (2000)
- Del Castillo, R. (2001)
- MEN - Cartilla Ideas para jugar con el movimiento. (2020)

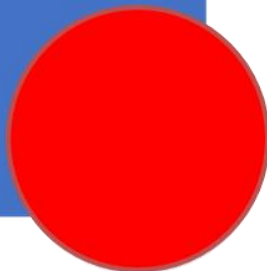
Recordemos que...



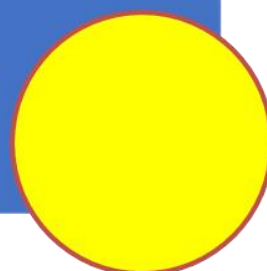
¿Qué representa el juego para los niños y las niñas?



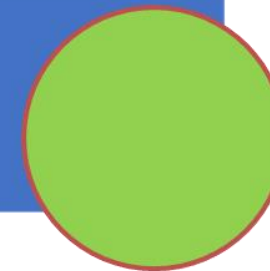
Es la expresión de
su mundo interior



Su lenguaje natural



Escenario de
socialización



El juego en la organización de la práctica pedagógica

- ✓ Promueve la participación infantil desde los acervos culturales que son parte de los territorios.
- ✓ Sitúa a las maestras y los maestros como constructores de propuestas pedagógicas que promueven el desarrollo y aprendizaje a lo largo de la trayectoria escolar.
- ✓ “El juego se convierte en un “contexto de escucha” de las capacidades y potencialidades de las niñas y los niños, donde las y los maestros y los agentes educativos pueden realmente reconocerlos desde la multiplicidad de sus lenguajes.”



MEN (2017).

RESPONDE LAS PREGUNTAS 5, 6, 7 Y 8 A PARTIR DE LA LECTURA DEL SIGUIENTE TEXTO:

Lee con atención el siguiente texto:

¿Cómo elaborar un carrito en cinco pasos y con materiales reciclados?

Materiales necesarios

- Una caja de cartón de 20 x 20 centímetros.
- Dos alambres de 25 centímetros de largo.
- Cuatro tapas de gaseosa.
- Un hilo de 90 centímetros de largo.
- Un martillo.
- Un clavo.

PASO 1.

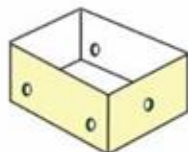
Primero, debes perforar por el centro las tapas de gaseosa.

Pídele ayuda a tus padres o a alguien mayor para evitar lastimarte.



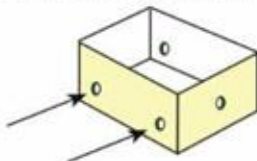
PASO 2.

Realiza dos agujeros en cada lado de la caja y uno al frente, según como lo muestra el dibujo.



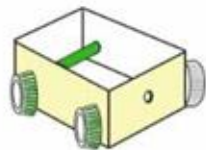
PASO 3.

Atraviesa la caja por los agujeros que hiciste con los alambres, como se muestra en la imagen.



PASO 4.

Toma las tapas de gaseosa que servirán como ruedas. Asegúralas con los alambres, doblando un poco sus puntas.



PASO 5.

Haz un nudo en uno de los extremos del hilo e introdúcelo en el agujero que hiciste en la parte delantera de la caja. ¡Y listo! Ya tienes tu carro.



¡Elabora otros juguetes divertidos con material reciclado!

Ingresar al vínculo web <https://www.unicef.org/republicadominicana/juguetesdivertidos.pdf>

5. En la parte inferior del texto, la expresión "¡Elabora otros juguetes divertidos con material reciclado!" es

- una recomendación para utilizar tanto cajas como alambres,
- una invitación para seguir haciendo juguetes por cuenta propia,
- una motivación para reutilizar las partes de juguetes viejos,
- una explicación para comprender cuáles son los materiales reciclables.

6. Según el texto, para asegurar las tapas de gaseosa a la caja, se deben usar

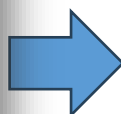
- los clavos, atornillándolos con fuerza,
- los alambres, doblando un poco las puntas,
- los alambres, ajustándolos con el hilo,
- los hilos, amarrando cada tapa con ayuda de un nudo.

7. ¿En qué momento se pueden poner las tapas de gaseosa para armar el carrito?

- Después de perforarlas por el centro,
- Antes de hacer el nudo en uno de los extremos del hilo,
- Antes de perforar la caja,
- Después de pasar los alambres por los agujeros.

8. En el paso 3, ¿qué indican las flechas en la imagen?

- La dirección que deben seguir los alambres en la caja,
- El lugar donde se deben perforar las tapas,
- El recorrido que sigue el carro al ser arrastrado,
- La distancia entre los agujeros.



RESPONDE LAS PREGUNTAS 5, 6, 7 Y 8 A PARTIR DE LA LECTURA DEL SIGUIENTE TEXTO:

Lee con atención el siguiente texto:

¿Cómo elaborar un carrito en cinco pasos y con materiales reciclados?

Materiales necesarios

- Una caja de cartón de 20 x 20 centímetros.
- Dos alambres de 25 centímetros de largo.
- Cuatro tapas de gaseosa.
- Un hilo de 90 centímetros de largo.
- Un martillo.
- Un clavo.

PASO 1.

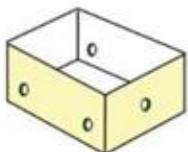
Primero, debes perforar por el centro las tapas de gaseosa.

Pídele ayuda a tus padres o a alguien mayor para evitar lastimarte.



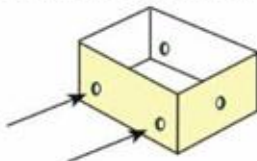
PASO 2.

Realiza dos agujeros en cada lado de la caja y uno al frente, según como lo muestra el dibujo.



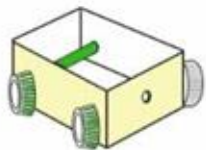
PASO 3.

Atraviesa la caja por los agujeros que hiciste con los alambres, como se muestra en la imagen.



PASO 4.

Toma las tapas de gaseosa que servirán como ruedas. Asegúralas con los alambres, doblando un poco sus puntas.



PASO 5.

Haz un nudo en uno de los extremos del hilo e introdúcelo en el agujero que hiciste en la parte delantera de la caja. ¡Y listo! Ya tienes tu carro.



¡Elabora otros juguetes divertidos con material reciclado!

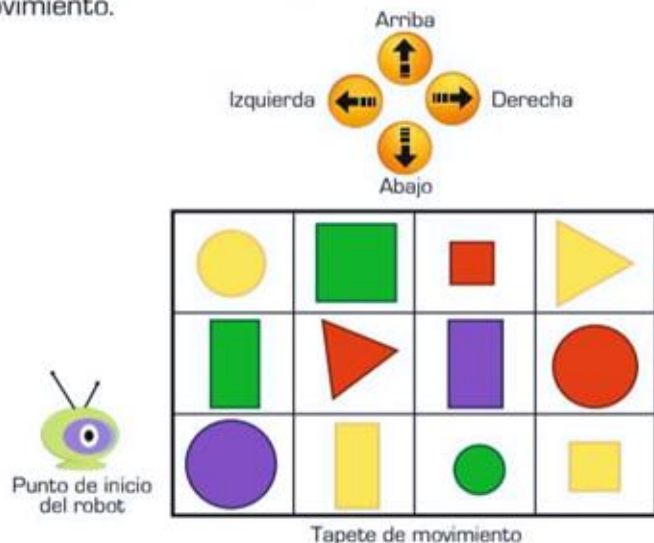
Ingresar al vínculo web <https://www.unicef.org/republicadominicana/juguetesdivertidos.pdf>

Aproximadamente tan solo el 25% respondieron bien, esta se considera muy difícil para los estudiantes.

Competencia	Comprensión lectora.
Afirmación	Comprende el sentido local y global del texto mediante inferencias de información implícita.
Evidencia	Infiere la intención comunicativa de enunciados del texto.
Estándar asociado	Este ítem se relaciona con los siguientes subprocesos de los estándares: <ul style="list-style-type: none"> » Relaciono gráficas con texto escrito, ya sea completándolas o explicándolas. » Comprendo los aspectos formales y conceptuales (en especial: características de las oraciones y formas de relación entre ellas), al interior de cada texto leído. » Identifico la intención comunicativa de cada uno de los textos leídos.

¿Qué evalúa?	La habilidad para deducir la intención expresada en una parte o fragmento del texto.
Respuesta correcta	B

20. Se creó un nuevo robot para niños. Observa sus posibles desplazamientos y su punto de partida en el tapete de movimiento.



Un niño realizó con el robot los movimientos que se muestran a continuación:



¿Cuál es la posición final del robot?

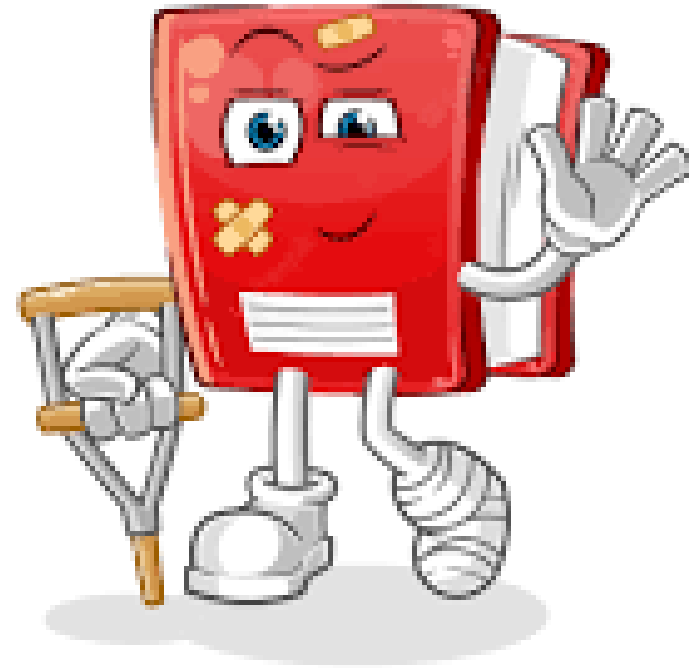
- A.
- B.
- C.
- D.

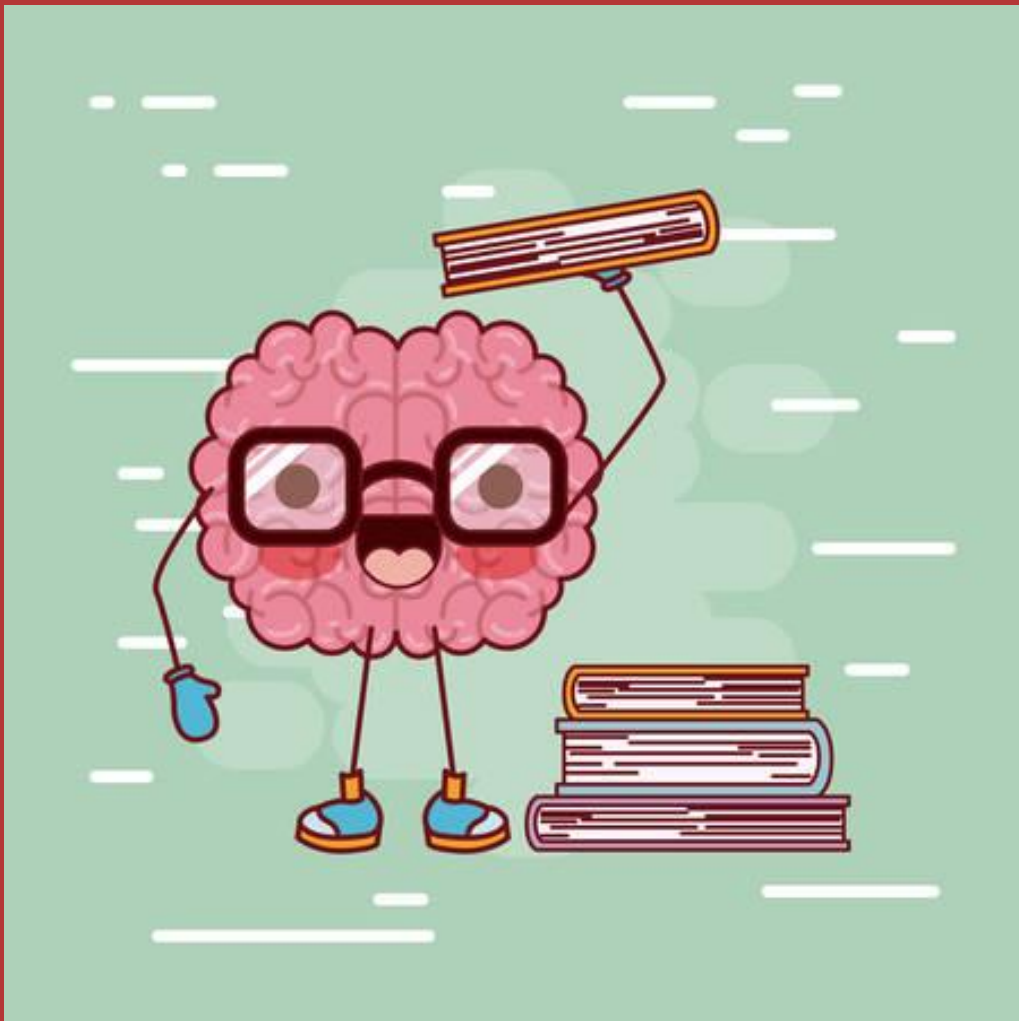
Tan solo el 15% aprox respondieron bien, esta se considera muy difícil para los estudiantes.

Competencia	Comunicación.
Afirmación	Reconoce las características medibles y de posición de objetos bidimensionales y de movimientos simples de estos: rotación, traslación y reflexión.
Evidencia	Identifica la imagen o la preimagen de una figura a partir de una transformación en un sistema de referencia cercano al contexto inmediato: arriba, abajo, derecha, izquierda.
Componente	Espacial - métrico.
Estándar asociado	Reconozco y aplico traslaciones y giros sobre una figura.
¿Qué evalúa?	La capacidad para determinar la posición final de un elemento al que se aplican tres o más traslaciones que relacionan la ubicación espacial dentro de un sistema de referencia cercano al estudiante.
Respuesta correcta	B

El juego para recuperar aprendizajes

¿Qué procesos de desarrollo y aprendizaje se promueven en este juego?





Práctica

60 min

En el momento de práctica vamos a vivir la experiencia del juego denominado "**La rayuela africana**". La reflexión sobre esta actividad nos ayudará a identificar los atributos del juego en el potenciamiento del desarrollo y la recuperación de aprendizajes.



Roles para el momento de práctica

- **Participantes del juego:** 16 docentes (por rayuela) participarán en el juego siguiendo las orientaciones que se les brindará.
- **Observadores:** los demás docentes se reunirán con los compañeros de equipo para observar el desarrollo del juego y tomar notas a partir de las preguntas orientadoras del Anexo N°1
- **Relator:** Este docente representará al grupo encargado la compilación de ideas para presentarlas a todo el grupo en el momento de transferencia.

Vamos a jugar



Lo que haremos

A Representar y
bailar

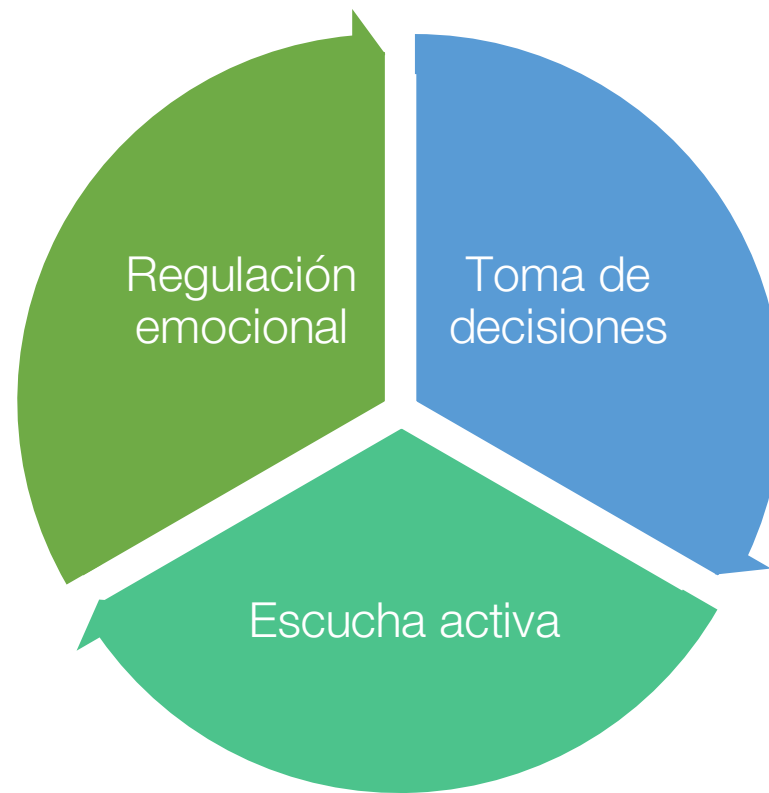
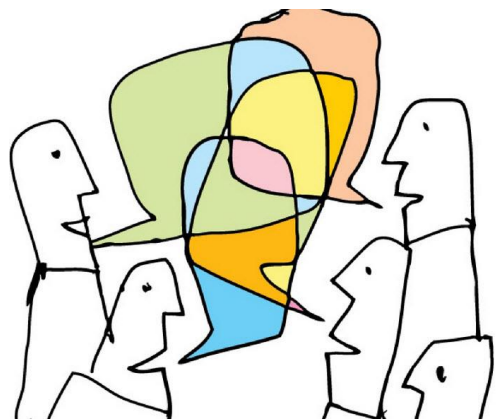
Cambiemos de rol

Más retos en la
rayuela

Ahora
representemos en
otra cuadrícula



Competencias socioemocionales que abordaremos:



Fuente: elaboración propia

2. Estructuración

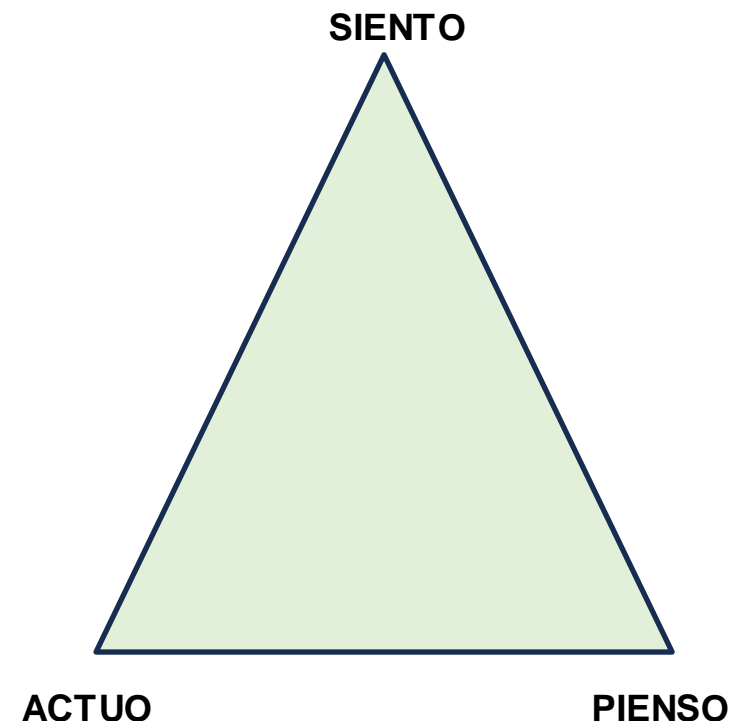
¿Qué es la regulación emocional?

“Es la habilidad que le permite a las personas **identificar, modular y expresar sus emociones**, mientras interactúan con otras, facilita el alcance de logros y objetivos tanto individuales como sociales y la adaptación al contexto.

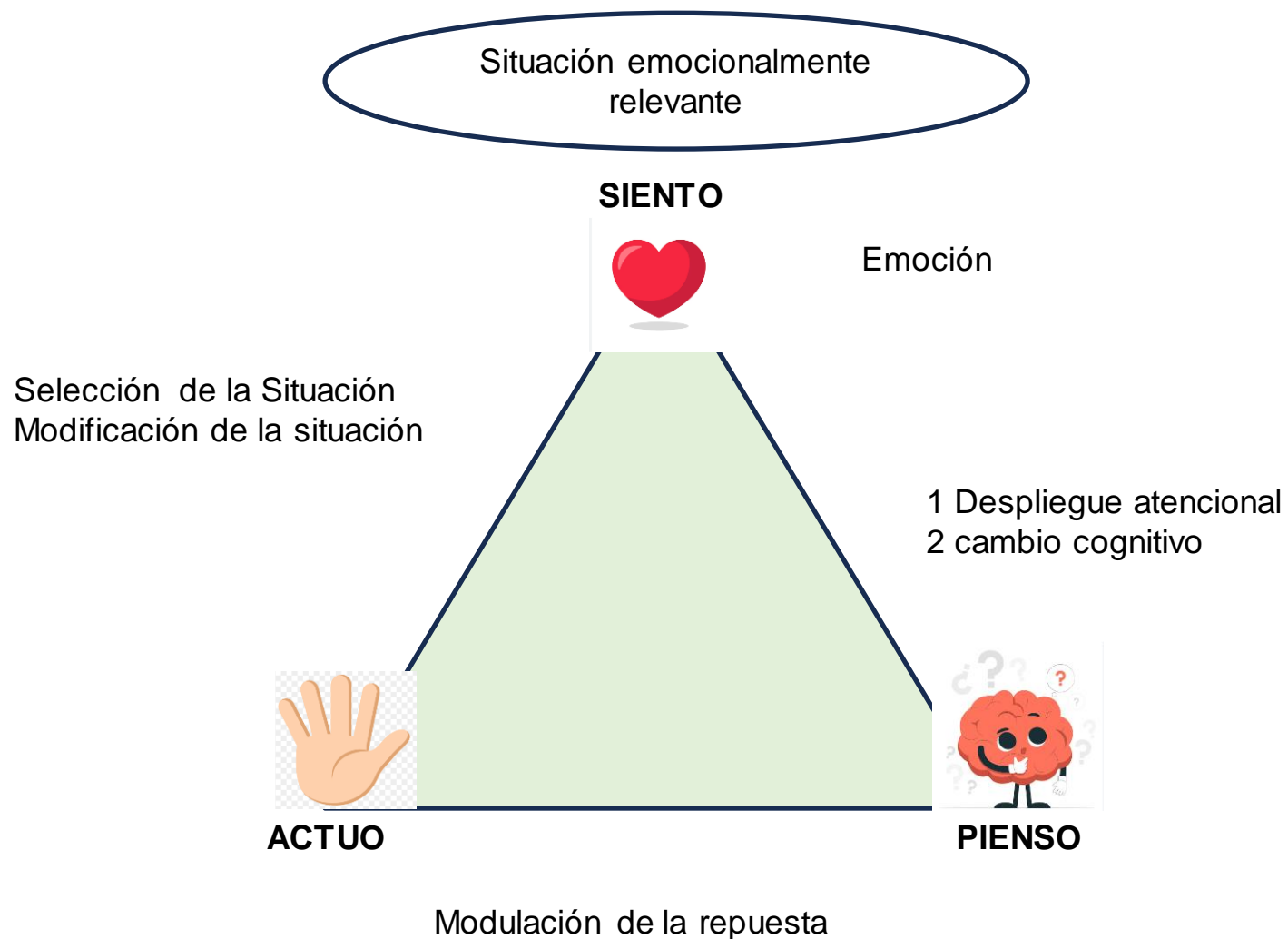
Implica contar con recursos, herramientas y estrategias de afrontamiento y tolerancia ante la frustración o adversidad, además de discernir qué estrategia es más apropiada para enfrentar, regular o desechar la emoción que se está sintiendo en un momento determinado” (emociones conexión vital 2022).

¿ por qué esta competencia tiene incidencia en el clima de aula?

James Gross, procesos que orientan o determinan las decisiones de los individuos respecto a cuáles emociones vivir” (Raciti,2019 citando a Gross 1998),



2. Estructuración



Toma de decisiones

Toma de decisiones: es elegir opciones constructivas y respetuosas en nuestra conducta personal e interacciones sociales, tomando en cuenta los estándares éticos, seguridad, normas sociales, la evaluación realista de las consecuencias de diferentes acciones, y el bienestar propio y de los demás (CASEL, 2015).

Tomar decisiones implica:

Pensamiento creativo

“Capacidad para crear diferentes maneras de resolver un problema y evaluar los distintos efectos que tiene cada alternativa de acción”.

Pensamiento crítico

“Cuestionar las premisas que subyacen a nuestras formas habituales de pensar y actuar”.

Responsabilidad

“Capacidad para evaluar cuidadosamente las repercusiones de las decisiones tomadas y aprender de la experiencia”.

Asumir las consecuencias de las acciones y decisiones

Fuente: Mejía- Rodríguez Paso a Paso ,2016

2. Estructuración

Escucha Activa: estrategias

ESTRATEGIAS DE ESCUCHA ACTIVA

Esfuézate por atender y comprender:

- ✓ Presta atención a lo que la otra persona está diciendo, acalla tu voz interna que te puede distraer, y no atiendas a otras cosas.
- ✓ Espera tu turno para hablar. No interrumpas.
- ✓ Asiente con la cabeza cuando estés seguro de que comprendiste.

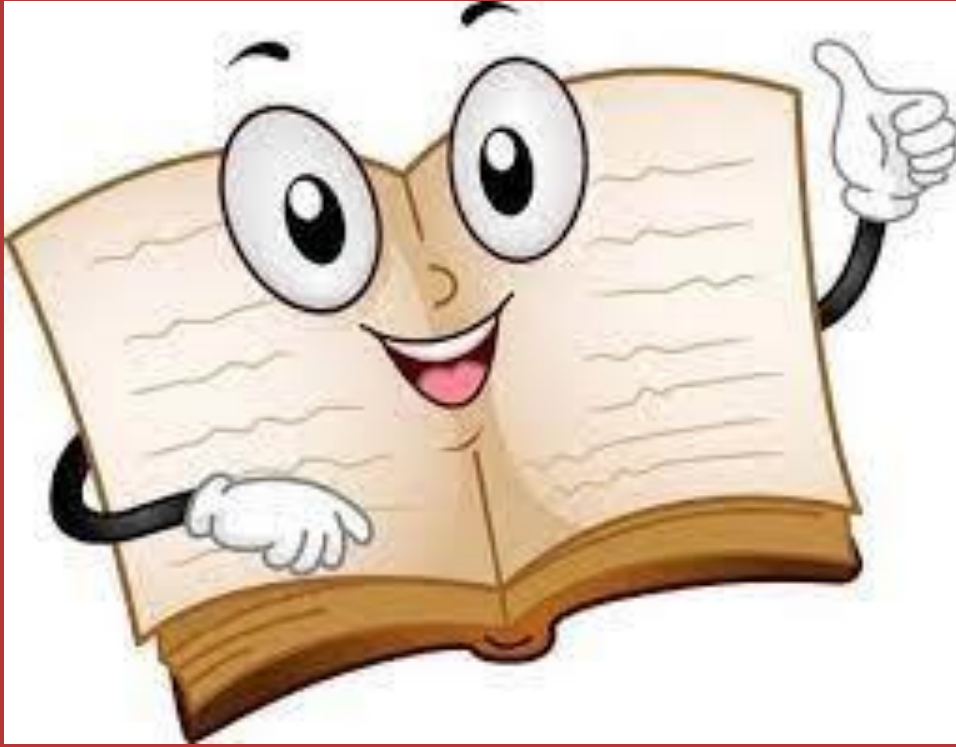
Confirma que lo que estas entiendo es lo que la persona quiere transmitir:

- ✓ Di en tus propias palabras lo que la otra persona dijo, para verificar si estas entendiendo bien.
- ✓ Si no entiendes lo que te dicen, has preguntas para aclarar.

Contáctate con las emociones de la persona:

- ✓ Pregúntate ¿y qué sientes? O si puedes “observar” sus emociones confirma: ¿te sientes triste?
- ✓ Pregunta ¿hay algo que pueda hacer para apoyarte?
- ✓ Ofrece un gesto afectuoso de apoyo que sepas que será bien recibido por esa persona.

ACTIVIDAD



Transferencia

10 min

Aportes del juego al desarrollo y la recuperación de aprendizajes

El relator de cada uno de los grupos de trabajo presenta una cartelera con una conclusión para cada una de las preguntas sugeridas en el Anexo N°1

- ¿Cuáles beneficios podría aportar este juego al desarrollo integral de los niños y las niñas?
- ¿Cuáles podrían ser los aportes de este juego a los aprendizajes esperados en el pensamiento lógico y matemático en la trayectoria inicial?
- ¿Cuáles podrían ser los aportes de este juego a los aprendizajes esperados en el pensamiento comunicativo y lenguaje en la trayectoria inicial?

Reflexionemos ...



¿Cómo se puede flexibilizar el currículo en la trayectoria inicial para acoger el juego en el marco de los procesos de desarrollo y aprendizaje?

Caja de herramientas



Documentos





DESCÜBRE, =IMAGiNA= Y CREA



CON:
JUEGOS INTERACTIVOS



MaguaRED
Red de Promoción y Difusión de la Lectura

“... a través del juego, las niñas y los niños tienen la posibilidad de reconocer al otro en su esencia, en la expresión libre de su ser y por tanto hacer amigos, aceptar la diferencia, crear vínculos afectivos y estrechar relaciones. Además de aprender a convivir con otros, construir acuerdos, respetar los derechos de los otros, asumir las propias responsabilidades, y reconocer su lugar en la generación de soluciones a problemas individuales y colectivos.”

(MINTIC, 2021)

Bruner, J. (1986). Juego, pensamiento y lenguaje. Perspectivas, 16(1), 79-85.

Glanzer, M. (2000). El juego en la niñez. Buenos Aires: Ai-que.

González, Á. R. (2008). El juego infantil, su estudio y como abordarlo. Revista Innovación y experiencias educativas, 13, 2-4.

Del Castillo, R. (2001). Juegos, diálogos, historia. Revista Volubilis, 9.

Glanzer, M. (2000). El juego en la niñez. Buenos Aires: Ai-que.

González, Á. R. (2008). El juego infantil, su estudio y como abordarlo. Revista Innovación y experiencias educativas, 13, 2-4.

Huizinga, A. (1954). Homoludens. Segunda reimpresión. Madrid.Emecé.

Ministerio de Educación Nacional. (2014). El juego en la educación inicial. Referentes técnicos- Documento 22.

Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. (2021). Pensamiento computacional en educación infantil. Módulo 1 y 2.



Educación



Todos a Aprender