



El método científico, una herramienta lúdica para la exploración del medio en niños y niñas de grado transición del Liceo Santa Teresita de Lisieux.

Karen Liseth Espitia Jiménez

Lic. en Pedagogía Infantil

Tatiana Andrea Salamanca Gallo

Lic. en Pedagogía Infantil

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Director

Yesid Manuel Hernández Riaño

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Bogotá D.C., agosto del 2020



Resumen

La presente investigación, aborda la problemática actual de los niños y niñas de transición del colegio Liceo Santa Teresita de Lisieux; quienes participan activamente en las actividades de su aprendizaje teniendo en cuenta que la metodología de la institución se basa en la pedagogía conceptual dando finalidad a promover el pensamiento, las habilidades y los valores de los educandos. Y, aunque dicha metodología es efectiva, en ocasiones hace que el colegio sea netamente académico desde la educación inicial; ya que, en este ciclo el objetivo gira en torno al aprendizaje de la lengua escrita, lenguaje numérico y operaciones lógicas; dejando a un lado la curiosidad y la exploración del medio.

Por lo anterior, se realizó una investigación de antecedentes locales, internacionales y de diferentes teorías que respaldan la importancia de utilizar el método científico como herramienta lúdica para desarrollar la exploración del medio en la educación inicial.

De este modo, se planteó una estrategia de intervención, la cual tiene un esquema y una ruta de acción para trabajar a lo largo del año escolar y en donde cada una de las actividades planeadas para los niños y las niñas de transición tiene un inicio, desarrollo y cierre; teniendo en cuenta las características del método científico y en el cual al comienzo se pretende investigar los saberes previos de los estudiantes, luego mediante juegos y herramientas TICS se aspira potencializar los conocimientos y finalmente por medio de actividades lúdicas y vivenciales se evalúa lo aprendido durante la propuesta.

Palabras clave: educación inicial, exploración del medio, lúdica, método científico.



Abstract

This investigation, takes the topics about the current problems of the boys and girls in grade transition from school Liceo Santa Teresita de Lisieux; who actively participate in their learning activities taking into account that the institution's methodology is based on conceptual pedagogy aiming to promote the thinking, skills and values of learners. And, although this is an effective methodology sometimes it makes school purely academic from initial education; because in this cycle the target goes around learning the written and numeric language and logical operations, leaving aside curiosity and exploration of the medium.

For the information above, an investigation of local and international antecedents and of different theories was made to support the importance of using the scientific method as a recreational tool to carry out the exploration of the medium in initial education.

In this way, an intervention strategy was proposed, which has a scheme and route of action to work throughout the scholar year and where each activities planned for transition grade boys and girls has a beginning, development and closure; taking into account the scientific method characteristics and in which at the beginning is intended to investigate the previous knowledge of the students, then, through games and TICs tools, the aim is to potentiate knowledge and finally through recreational and experiential activities test what has been learned during the proposal.

Keywords: initial education, exploration of the environment, playful, scientific method.



Tabla de contenido

1. Problema.....	5
1.1. Planteamiento del problema	5
1.2. Formulación del problema.....	6
1.3. Objetivos	6
1.3.1. Objetivo general.....	6
1.3.2. Objetivos específicos	6
1.4. Justificación	7
2. Marco referencial.....	8
2.1. Antecedentes investigativos	8
2.2. Marco teórico.....	10
3. Diseño de la investigación.....	15
3.1. Enfoque y tipo de investigación	15
3.2. Línea de investigación institucional.....	16
3.3. Población y muestra	17
3.4. Instrumentos de investigación	17
4. Estrategia de intervención	18
5. Conclusiones y recomendaciones	23
Referencias	24
Anexos.....	28



1. Problema

1.1. Planteamiento del problema

Teniendo como referente que "la exploración del medio" es uno de los pilares de la educación inicial, se puede dar inicio al proyecto de intervención disciplinar PID; partiendo del hecho que la curiosidad es una de las mayores características que tienen los niños y las niñas, y que a través de esta indagan, cuestionan, conocen y dan sentido a su mundo.

Ahora bien, por medio de la experiencia pedagógica se puede afirmar que dicha curiosidad puede ser oprimida en la infancia, teniendo en cuenta que en diferentes instituciones educativas el objetivo general de este primer ciclo se limita a aprender a leer y a escribir, dejando de lado los aprendizajes adquiridos a través de vivencias. En este sentido, se debe entender al niño como un individuo que quiere conocer el mundo que lo rodea, es aquí donde se aprovecha esta situación para incentivar al estudiante a investigar y a fortalecer su autonomía.

Igualmente, es importante resaltar los avances científicos que ha tenido la sociedad, siendo pertinente que los docentes no se queden atrás en este proceso, sino emplear el método científico como una herramienta para trabajar en el aula y que se obtenga un aprendizaje significativo.

Por consiguiente, es sustancial poner en contexto el Liceo Santa Teresita de Lisieux; un colegio de carácter privado, ubicado en el barrio Castilla, en la localidad de Kennedy, cuyos estudiantes son del grado transición con edades promedio de 5 y 6 años, esta institución educativa promueve la pedagogía conceptual como su modelo pedagógico, dando finalidad a promover el pensamiento, las habilidades y los valores de los educandos. Y, aunque dicha metodología es efectiva, en ocasiones hace que el colegio sea netamente



académico desde la educación inicial; ya que en este ciclo el objetivo gira en torno al aprendizaje de la lengua escrita, lenguaje numérico y operaciones lógicas; dejando a un lado el aprendizaje significativo y el descubrimiento del mundo por medio de la interacción y los sentidos.

1.2. Formulación del problema

¿El método científico puede ser una herramienta lúdico-pedagógica para fortalecer la exploración del medio en niños y niñas de grado transición del Liceo Santa Teresita de Lisieux?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Realizar actividades lúdicas, utilizando el método científico para el fortalecimiento de la exploración del medio en niños y niñas de grado transición del Liceo Santa Teresita de Lisieux.

1.3.2. Objetivos específicos

- Aplicar mediante la estrategia de intervención “Los colores de aprender “, actividades que involucren el método científico, con fin de fortalecer conocimientos previos de saberes presentes en el entorno.
- Brindar espacios de exploración, en los cuales los estudiantes fortalezcan sus habilidades a partir de experiencias vivenciales autónomas y cooperativas.
- Resaltar la importancia de enriquecer conocimientos del entorno que también se consideran importantes diferentes a español y matemáticas en los niños del grado transición del Liceo Santa Teresita de Lisieux.



1.4. Justificación

Al realizar una propuesta investigativa como la que se encuentra en curso, se justifica argumentar la misión que tienen los docentes de plantear diferentes estrategias para contribuir al aprendizaje de los estudiantes, ya que en cada salón de clase, especialmente en el ciclo de preescolar, existe un sin número de mundos que convergen la curiosidad de los niños y de las niñas. Por lo cual el docente debe contar con las capacidades para sacar lo mejor de esta situación, no solo impartiendo conocimientos netamente académicos, como las letras y los números; sino aprendizajes que le permitan al estudiante conocer su medio. De este modo, al estar los docentes bien preparados ofrecerán a los estudiantes las herramientas lúdicas, necesarias y propias de cada aprendizaje; lo anterior se cumplirá haciendo una autoevaluación y coevaluación del colegio para el cual labora; con el fin de determinar sus estudios básicos y profesionales y así generar una concordancia con los lineamientos y metodologías de la institución; identificando sus falencias y creando planes de acción que generen una mejora para el óptimo aprendizaje de los educandos.

Así mismo es necesario justificar que el desarrollo infantil es un objetivo fundamental de la educación inicial y que los docentes deben estar plenamente capacitados para dar cumplimiento a esa meta de forma integral; aprovechando que los niños y niñas que emergen en un aula de primera infancia cuentan con múltiples inteligencias, aptitudes, competencias y sobre todo con disposición de siempre querer aprender; sin necesidad de tener que limitar sus conocimientos al aprendizaje de la lengua escrita y de los números; por ello es sustancial implementar actividades de forma lúdica y que involucren el conocimiento científico para de esta manera fomentar la exploración del medio.



2. Marco referencial

2.1. Antecedentes investigativos

(Montoya, 2017) Realizó la tesis titulada *El método científico, la lectura creativa y el juego: estrategias lúdicas para favorecer el desarrollo de los procesos de pensamiento y acción de las ciencias naturales.*

Expuso el método científico como una herramienta para generar habilidades en los procesos de pensamiento y acción, no solo de los estudiantes sino también de los educandos, todo esto por medio de estrategias lúdicas que despiertan el interés a la indagación científica y al descubrimiento de conocimientos nuevos que parten de una observación para posteriormente resolver interrogantes y dar como resultado propuestas que permiten transformar la realidad del contexto en el que se encuentran los niños.

Adicionalmente, Montoya afirma que el aprendizaje hace que el sujeto participe activamente para la construcción de su propio conocimiento, de este modo favorecer sus estructuras mentales, siempre y cuando el maestro ofrezca a los niños y niñas situaciones reales que le permitan poner en práctica el conocimiento que previamente ha sido adquirido, logrando así una apropiación completa del conocimiento.

(Bernal, Corredor, & Robles, 2015), investigaron en su tesis titulada *Una propuesta para el mejoramiento de las prácticas pedagógicas de los docentes de la institución educativa Liceo Moderno de Suesca mediante la implementación de estrategias lúdicas.* Señala la importancia de crear ambientes de aprendizaje que motiven al aprendizaje y a la investigación, por tal motivo, se hace necesario enseñar por medio de estrategias lúdicas que articulen el currículo y que vayan acompañadas de un cambio en el que hacer docente. En este trabajo, se pretende evidenciar el



impacto de aplicar la lúdica por medio de la creación de diferentes ambientes de aprendizaje que contribuyan a la mejora de prácticas pedagógicas.

Además sostienen que el aprendizaje no se centra en “estar quieto”, pues la educación ya no puede ser tradicional, disciplinada o estricta, ya que genera un impacto emocional y actitudinal en el estudiante, por el contrario, se busca un educando analítico y crítico; es por esta razón que resaltan la importancia de que las instituciones educativas deben mejorar los ambientes de aprendizaje, en donde las vivencias satisfagan las necesidades de los niños, las cuales amplían los imaginarios, permitan disfrutar el aprendizaje y ampliar sus conocimientos.

(Barrantes, 2017) realizó una investigación, nivel postgrado para la universidad Nacional de Educación en Lima - Perú; titulada *El método lúdico y su influencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Ciencia Tecnología y Ambiente en estudiantes del tercero de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25 - UGEL 05*; en la cual evidencia una problemática a nivel institucional, donde los estudiantes presentan dificultades en la química, debido a que no reflexionan sobre sus propios procesos de pensamiento ni tienen la capacidad de saber elegir estrategias adecuadas de aprendizaje; para lo cual tuvo como objetivo principal “*Determinar la influencia del método lúdico en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Ciencia Tecnología y Ambiente en los estudiantes del 3° de secundaria de la I.E. Fe y Alegría N°25-UGEL 05.*”, teniendo como resultado que la aplicación del método lúdico logró avances significativos en el desarrollo de la dimensión de adquisición de la información mediante la observación, identificación y selección de información proveniente de su realidad.

Ahora bien, al contextualizar dicho trabajo de tesis, se puede reafirmar que es importante formar estudiantes desde la educación inicial con alto sentido de curiosidad, reconociendo que, mediante actividades lúdicas, encaminadas al método científico se puede



dinamizar el proceso de aprendizaje para promover y prolongar en los educandos ese deseo de aprender, de poder cuestionar cuando lo necesite y de lograr encaminar sus pensamientos de manera argumentativa.

2.2. Marco teórico

Partiendo del concepto general el cual es el centro de esta propuesta, se puede decir que, antiguamente la educación era única, es decir no se diferenciaba la educación familiar de la religiosa o la cívica. La educación aseguraba la continuidad social intergeneracional al transmitir al niño los sentimientos, la cultura del grupo familiar y también sus prejuicios. En la actualidad se concibe la educación como el medio de transmisión de conocimientos y actitudes por el que el niño se inserta en la sociedad y la cultura. Es importante no limitarse a educar para lo racional, sino también para lo razonable, el uso de lo razonable de la razón es lo que prepara a las personas para tratar con sujetos, y el racional lo que las enseña a usar los objetos, las herramientas.

Para Brunner la educación debe lograr que los alumnos terminen por respetar los poderes de su propia mente y que confíen en ellos, que se amplíe ese respeto y esa confianza a su capacidad de pensar acerca de la condición humana, de la situación conflictiva de hombre y de la vida social. Durkheim destacó que la función social de la educación, en el sentido de la adscripción de los educandos a las características y funcionamiento de la sociedad en el marco de una cultura determinada (Canda Moreno, 1999).

Adicionalmente, este proyecto se ha fundamentado teóricamente en los conceptos fundamentales de dicha especialización, como lo es la lúdica, pues se ha evidenciado como una dimensión fundamental para el desarrollo humano, que anexa aspectos y experiencias como la creatividad, la libertad y el goce por el conocimiento.



La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (baile, amor, afecto) que se producen cuando se interactúa con otros, sin más recompensa que la gratitud que generan dichos eventos. (Jiménez Vélez, 2000)

En este sentido la lúdica es algo mucho más que jugar, es ofrecer experiencias significativas que contribuyen al estudiante a entender la realidad de su contexto de una manera más clara, precisa y diferente; integrando prácticas individuales y colectivas que orienten todas aquellas acciones educativas y formación. Teniendo en cuenta lo anterior, se hace evidente la necesidad de involucrar estas prácticas lúdicas en el quehacer pedagógico, en donde el maestro es el promotor principal de la ejecución de esta herramienta.

Ahora bien, es de considerar que la lúdica es una alternativa muy eficaz para el aprendizaje, pues desde el maestro se da la oportunidad de innovar y replantear el camino que se sigue para impartir ciertos conocimientos de manera flexible, evaluando los resultados y las experiencias; no obstante, para el estudiante, es permitirle que se pongan en práctica ciertas habilidades, destrezas, experiencias y conocimientos que permiten un desarrollo integral de cada niño y niña, además que hace de éste proceso un camino autónomo y natural, es decir, se evita el tener que forzar e imponer un único medio para alcanzar un objetivo teórico.

Resaltando inicialmente que los niños y las niñas son sujetos de derechos, dignos de recibir una educación de calidad, con el objetivo de desarrollar integralmente sus dimensiones



mediante “*los pilares de la educación de este primer ciclo: el juego, la literatura, el arte y la exploración del medio*” (Secretaría de integración social, 2010)

Ahora bien, de los pilares nombrados anteriormente, es importante resaltar que para la elaboración del presente proyecto se abordará el lineamiento: la exploración del medio; ya que en la observación de prácticas pedagógicas se fija la atención en que los niños y las niñas les resulta natural dedicar parte de su tiempo a explorar, dicho acto está directamente relacionado a sus intereses personales, posibilitando una exploración constante y transformando al estudiante en un buscador activo, lo que le permite: “*descubrir y experimentar múltiples situaciones; disposición indispensable para su desarrollo, aprendizaje y para la significación de todo cuanto se encuentra a su alrededor.*” (Secretaria Distrital de Integración Social, 2013) de lo anterior se puede afirmar que dichas acciones de búsqueda son las cualidades más significativas en el pilar de la exploración del medio y así mismo se integra todo aquello que despierta la curiosidad, la cual “*es tal vez una de las mayores características de los niños y de las niñas a través de la cual indagan, cuestionan, conocen y dan sentido a su mundo*” (Secretaria Distrital de Integración Social, 2013) así que dicha curiosidad los lleva a mantener una actitud de búsqueda permanente que puede evidenciarse desde el nacimiento y de manera progresiva a medida que el educando crece, convirtiéndolo en un pequeño investigador, es por ello que durante la elaboración de la presente propuesta es sustancial unirse a la metodología del método científico, ya que como lo menciona Gortari. “*El método científico es una abstracción de las actividades que lo investigadores realizan, concentrando su atención en el proceso de adquisición del conocimiento*” (Gortari, 1980)(p 18.); así que, al unir la exploración del medio con el método científico resultará que la educación inicial no se limite al conocimiento de la lengua escrita y de los números, sino que, la educación inicial sea el arte de provocar interés en los estudiantes,



ofreciéndoles ocasiones, para que ellos puedan establecer relaciones, comparar, analizar, crear semejanzas y diferencias, construyendo su propio aprendizaje del mundo.

En este sentido, Gilbes citado por Montoya establece las siguientes etapas del método científico:

1. Observación: La observación consiste en fijar la atención en una porción del Universo. Mediante la observación nosotros identificamos realidades o acontecimientos específicos del cosmos a través de nuestros sentidos.

2. Preguntas: Una vez que se ejecuta la observación, surgen una o más preguntas generadas por la curiosidad del observador. La pregunta debe ser congruente con la realidad o el fenómeno observado, y debe adherirse a la lógica, el investigador siempre debe tener en cuenta que las preguntas que comienzan con un "por qué" son muy difíciles (si no imposibles) de contestar, por ejemplo, ¿Cuál es la causa por la cual las plantas se ven verdes?

3. Hipótesis: Luego, el observador trata de dar una o más respuestas lógicas a las preguntas. Cada respuesta es una introducción tentativa que puede servir como una guía para el resto de la investigación. Estas soluciones preliminares a un problema son las hipótesis, por ejemplo, "Las plantas se ven verdes porque tienen un pigmento que refleja ese color"

4. Experimentación: Las predicciones son sometidas a pruebas sistemáticas para comprobar su ocurrencia en el futuro. Estas comprobaciones en conjunto reciben el nombre de experimentación, a la hora de trabajar con niños se sugiere que se aplique la experimentación controlada, que además es una característica propia del método científico y sirve para monitorear el proceso que se lleva a cabo durante esta fase.



5. Conclusiones: Luego de la experimentación la hipótesis original es evaluada y se determina si es verdadera o falsa y de acuerdo con eso se puede concluir si hemos llegado una teoría o ley. (Montoya, 2017)

Así mismo, y teniendo en cuenta que los niños y las niñas son seres activos es fundamental que el docente propicie ambientes motivadores, que generen inquietudes y que ayuden al proceso del desarrollo de los educandos en la construcción de su realidad, rescatando los factores que expone (Trujillo de Figarella, 2001) *“para el desarrollo de la actitud científica, es necesario estimular en el niño: curiosidad, respeto por las evidencias, reflexión crítica, perseverancia.”*; involucrando al estudiante al método científico para que sus aprendizajes *“sean vistos como una resolución de problemas, a través de la observación, confrontación de ideas y de la experimentación”* (Trujillo de Figarella, 2001); permitiendo que el estudiante se forme como un ser crítico desde la primera infancia, observando, haciendo y resolviendo cuestionamientos que correspondan con hechos de su realidad.

Por otra parte, el juego ha sido una forma de aprender a través de los tiempos. Ha servido para fomentar el trabajo en equipo cooperativo y colaborativo, favorecer la sociabilidad y desarrollar la capacidad creativa, crítica y comunicativa del sujeto.

Para el niño, el juego se convierte en una actividad vital para su adecuado desarrollo, ya que a través de este se afianzan pensamientos, sentimientos, conocimientos, construyendo su propia personalidad; es por esta razón, que el juego es la base esencial de la infancia y se convierte en la forma por la cual exteriorizan lo que piensan y lo que sienten; le permite también desarrollar su imaginación, experimentar situaciones nuevas y solucionar sus primeros problemas. *“El juego se define como cualquier actividad que se realice con el fin de divertirse*



generalmente siguiendo reglas. El juego es un estímulo valioso por medio del cual se hace hábil perspicaz, diestro y fuerte” (Gómez Ramírez, 2018).

Fue en la época antigua, cuando se comenzó a construir el concepto de juego, asociándolo a los distintos ámbitos de la vida. Uno de los primeros filósofos en mencionar y reconocer el valor práctico del juego es Platón, quien consideraba que *“la educación se basaba en el juego y estimaba que se debía comenzar por la música para la formación del alma y, posteriormente, con la educación física para el cuerpo”* (Campos, Chacc, & Gálvez, 2006).

3. Diseño de la investigación

3.1. Enfoque y tipo de investigación

Dentro del proceso de investigación del presente trabajo, es pertinente esclarecer el enfoque de estudio; para poder focalizar más a profundidad el fin y el objetivo que se pretende alcanzar; así como también el camino que se debe seguir durante su implementación y desarrollo.

De este modo, el enfoque apropiado para llevar a cabo esta investigación, es cualitativo, ya que lo que se busca, es comprender el desarrollo de los estudiantes frente al conocimiento de su medio; teniendo como referencia el método científico con sus vivencias, experiencias y opiniones, en los entornos que los rodea; por lo anterior se hace alusión el libro titulado: Metodología de investigación, en donde Sampieri y Baptista exponen diferentes características de la investigación cualitativa, como los son

recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación; así mismo se basa en una lógica y proceso inductivo, en donde se da espacio a la exploración, descripción y generación de perspectivas teóricas (Abreu, 2014)



Lo anterior toma relevancia al presentar una propuesta educativa con argumentos teóricos y descriptivos para implementar el método científico en la primera infancia para el conocimiento del medio.

Además, es indispensable vincular un tipo de investigación que permita entender los comportamientos, pensamientos y emociones de los estudiantes, en cuanto al conocimiento de su medio. De esta forma es pertinente retomar el método descriptivo, el cual inicialmente enseña que se debe tener en cuenta el contexto del sujeto para construir una realidad, como lo expone Abreu, *“El método descriptivo busca un conocimiento inicial de la realidad que se produce de la observación directa del investigador y del conocimiento que se obtiene mediante la lectura o estudio de las informaciones aportadas por otros autores.”* (Abreu, 2014). De esta manera inicialmente se puede concluir que es un tipo de investigación adecuada para la presente: ya que inicialmente por medio de la observación directa, se identificó la problemática en la institución, posteriormente se creó un objetivo y luego de un riguroso estudio informativo se creó una propuesta para solucionar dicha realidad.

3.2.Línea de investigación institucional

De acuerdo a las líneas de investigación de la Fundación Universitaria los Libertadores, el presente trabajo se encuentra encaminado hacia la evaluación, aprendizaje y docencia, ya que dicha línea se centra en tres ejes fundamentales *“evaluación, aprendizaje y currículo”*, los cuales se encuentran evidenciados en el transcurso del presente proyecto, focalizando que inicialmente la problemática se evidencia en el currículo de la institución, teniendo en cuenta que solo se centra en la enseñanza de las letras y los números en la primera infancia; así mismo se realiza un estudio donde se encuentra que en la exploración del medio es un campo de



aprendizaje fundamental y que se debe enseñar para obtener un óptimo desarrollo del estudiante en la primera infancia. (Montoya, 2017)

3.3.Población y muestra

La población a la cual va dirigida el presente proyecto es a niños y niñas de cinco y seis años, del colegio Liceo Santa Teresita de Lisieux, con una muestra de 30 estudiantes que se encuentran cursando el grado transición.

3.4.Instrumentos de investigación

Teniendo en cuenta que la presente investigación es un proyecto de intervención disciplinar en la cual se crea una propuesta, es indispensable presentar los instrumentos que se utilizarán para desarrollarla. En primero lugar se retoma la observación como técnica para la recolección de datos, permitiendo identificar, inicialmente las falencias que se presentan frente al currículo, para trabajar en ello en un antes, durante y después de desarrollar la propuesta. Además, es pertinente resaltar el pensamiento de Junker, quien despliega la idea de que la práctica de la observación es, “*un aprendizaje de las reglas, actitudes y las expresiones del medio estudiado*” (Junker). Por lo anterior, es indudable que mediante la observación se da espacio a un aprendizaje continuo, por esta razón es necesario implementar dicha técnica durante el proceso de investigación, planeación e implementación de esta.

Así mismo dentro de la presente propuesta, se retomará el diario de campo, como un instrumento fundamental para sistematizar y registrar los diferentes sucesos que pasen durante el desarrollo de las actividades planteadas en la propuesta. Además, como no lo señala el Licenciado en Antropología Social de Costa Rica, los diarios de campo:

(...) *Constituyen una herramienta efectiva en ese proceso intencional de desarrollar investigación cualitativa en el aula y promover reflexiones sistemáticas sobre la información registrada. Un Diario de Campo es una invitación a visitar la práctica pedagógica vivida, describir densamente las experiencias y promover la renovación del quehacer educativo en la práctica cotidiana* (Bonilla, 2004)

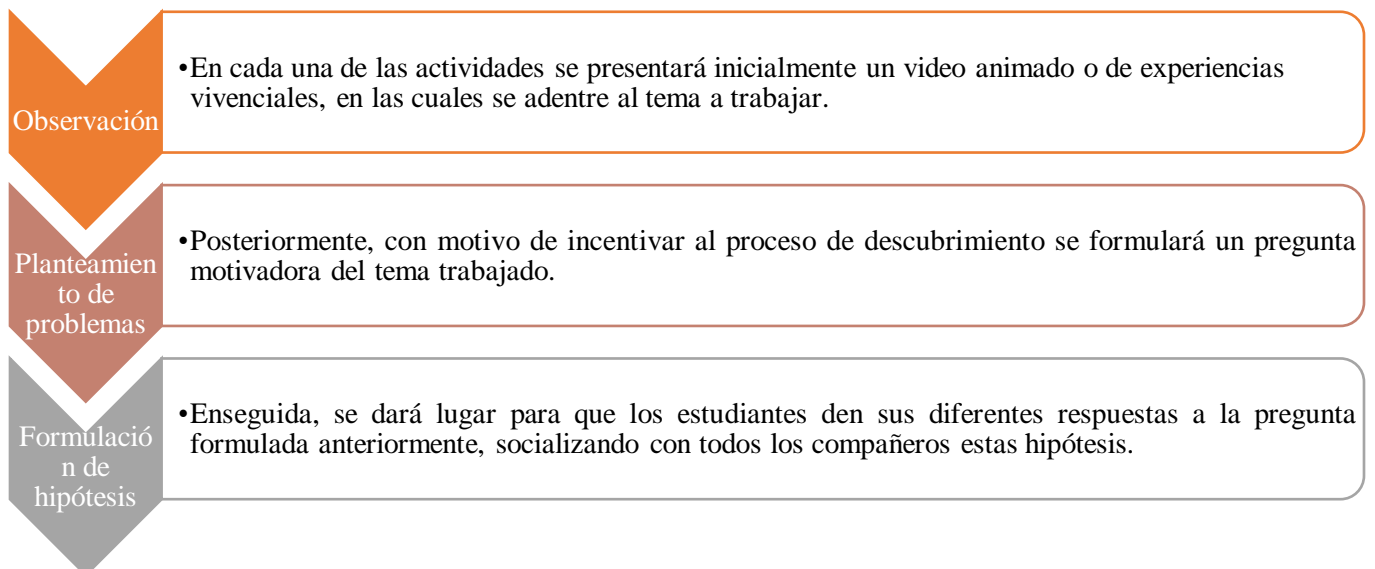
Por lo anterior, es preciso identificar como el diario de campo permite la consolidación de los datos observados dentro de diferentes actividades, combinando igualmente la teoría con la práctica.

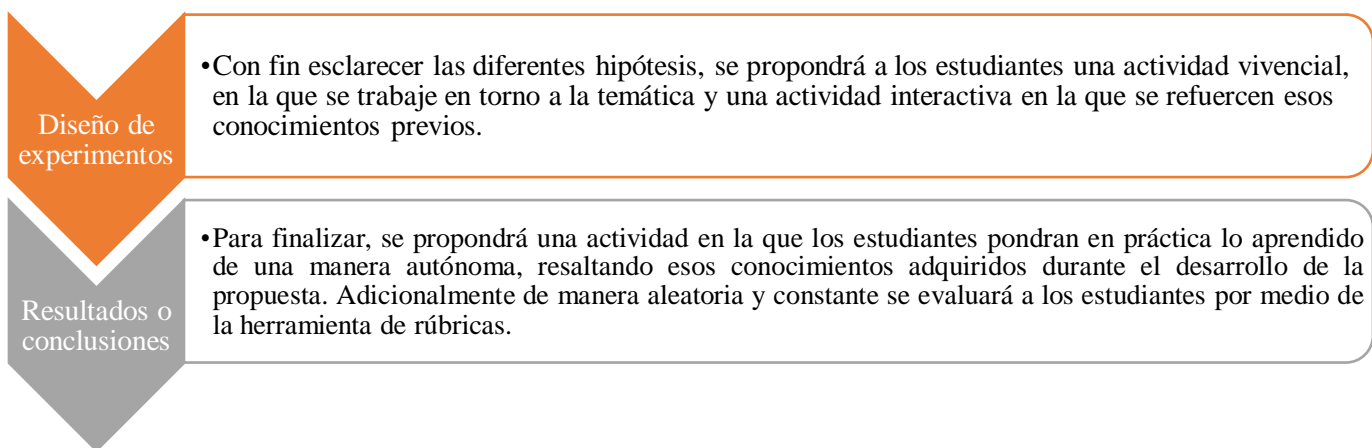
4. Estrategia de intervención

- **Los colores de aprender**

Las siguientes actividades se llevarán a cabo mediante una propuesta de intervención aplicando el método científico a niños y niñas de grado transición; como una herramienta para formular teorías sobre el conocimiento y la exploración de su medio.

- **Esquema ruta de intervención**





• Con fin esclarecer las diferentes hipótesis, se propondrá a los estudiantes una actividad vivencial, en la que se trabaje en torno a la temática y una actividad interactiva en la que se refuercen esos conocimientos previos.

• Para finalizar, se propondrá una actividad en la que los estudiantes pondrán en práctica lo aprendido de una manera autónoma, resaltando esos conocimientos adquiridos durante el desarrollo de la propuesta. Adicionalmente de manera aleatoria y constante se evaluará a los estudiantes por medio de la herramienta de rúbricas.

Plan de acción

Tabla 1. Actividad de los sentidos

Título:	Conozco el mundo de mis sentidos
Responsable	Karen Espitia, Tatiana Salamanca
Objetivo	-Generar espacios experienciales de reconocimiento con cada uno de los sentidos del cuerpo, identificando sus principales características.
Duración	6 horas
Tiempo de ejecución	Fechas comprendidas en el primer periodo académico
Desarrollo de la actividad	<p>Para la realización de la temática “Los sentidos” se trabajarán cada uno de estos de manera individual y detallada, se partirá de una pregunta motivadora para cada sentido; posteriormente se brindarán espacios con actividades vivenciales en las cuales los estudiantes experimenten y aporten cada aprendizaje.</p> <p>Posteriormente, con motivo de incentivar el descubrimiento de nuestros sentidos, se realizará el juego virtual “Las aventuras de Pipo” (Multimedia, s.f.) centrado en la temática.</p> <p>Para finalizar los estudiantes pondrán en práctica lo aprendido por medio de una actividad individual en la que pondrán en uso cada uno de sus sentidos.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Video “Listos a jugar: Los cinco sentidos” (Sésamo, 2018 [Película]. https://www.youtube.com/watch?v=LnFl_AL6Ylo. Recuperado: 01 e agosto del 2020) • Alimentos de diferentes sabores • Juego interactivo “Las aventuras de Pipo” (Multimedia, s.f.) • Linternas y papel de colores • Juego Twister de texturas • Formato “Ficha de los sentidos” (Eleinternacional)

Evaluación	En el (Anexo A) se encuentra la rúbrica de evaluación correspondiente a este apartado.
------------	--

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 2. Actividad de las plantas

Título:	Descubriendo la importancia de las plantas
Responsable	Karen Espitia, Tatiana Salamanca
Objetivo	- Permitir que los estudiantes conozcan y experimenten con las plantas y sus partes, rescatando la importancia de éstas en nuestro planeta.
Duración	4 horas
Tiempo de ejecución	Fechas comprendidas en el primer periodo académico
Desarrollo de la actividad	Para la realización de esta actividad, se presentará a los estudiantes el video cuento animado “El viejo árbol” (Beltrán, 2010); posteriormente se realizará la pregunta motivadora “¿De dónde viene el aire que respiramos? Una vez dadas las hipótesis se realizará el experimento del sembrado de una planta, donde se dialogará sobre todos los cambios en este proceso. Para finalizar la temática se compartirá a los estudiantes la página “Mundo primaria” (Gesfomedia, 2020), allí realizarán un cuestionario interactivo, en el que demuestren los conocimientos adquiridos.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Video cuento animado “El viejo árbol” (Beltrán, 2010) • Juego interactivo página “Mundo primaria” (Gesfomedia, 2020) • Juego interactivo de “Pocoyo” (Pocoyo, s.f.) • “El jardín del mago” Fuente especificada no válida.
Evaluación	En el (Anexo B) se encuentra la rúbrica de evaluación correspondiente a este apartado.

Fuente: Elaboración propia

Tabla 3. Actividad del sistema solar

Título:	Viaje al sistema solar
Responsable	Karen Espitia, Tatiana Salamanca
Objetivo	- Generar en los estudiantes interés por conocer y descubrir el sistema solar y todo aquello que lo conforma
Duración	3 horas
Tiempo de ejecución	Fechas comprendidas en el segundo periodo académico
Desarrollo de la actividad	Para iniciar la temática propuesta, se les preguntará a los estudiantes “Si saliera del planeta tierra, ¿con qué me encontraré?”. Posteriormente, se les enseñará el video educativo y animado “Excursión al observatorio” (Zamba, 2013 [Película]. https://www.youtube.com/watch?v=euBIZxiaUE8 Recuperado: 13 de

	<p>agosto del 2020.). Luego de esto, se dará la oportunidad para que los niños miren a través de un telescopio y puedan encontrar o descubrir nuevas cosas de lo que mencionaron en la actividad anterior. Consecutivamente, haremos uso del juego online “La nave de Pipo” (Multimedia, s.f.). Para finalizar, se propone a los niños hacer una maqueta del Sistema Solar.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Video educativo y animado “Excursión al observatorio” (Zamba, 2013 [Película]. https://www.youtube.com/watch?v=euBIZxiaUE8 Recuperado: 13 de agosto del 2020.) • Telescopio • Juego online “La nave de Pipo” (Multimedia, s.f.)
Evaluación	<p>En el (Anexo C) se encuentra la rúbrica de evaluación correspondiente a este apartado.</p>

Fuente: Elaboración propia

Tabla 4. Actividad de las profesiones

Título:	Cuando sea grande seré...
Responsable	Karen Espitia, Tatiana Salamanca
Objetivo	- Enriquecer el conocimiento de las diferentes profesiones familiarizándose con cada una y permitiendo tener una experiencia con su favorita.
Duración	4 horas
Tiempo de ejecución	Fechas comprendidas en el tercer periodo académico
Desarrollo de la actividad	<p>Para empezar la actividad, se les pondrá a los niños la canción “Oficios y profesiones” (Luna, 2018), luego, se preguntará a los estudiantes ¿Qué quieres ser cuando seas mayor? Posteriormente, se mencionará a los estudiantes que tendremos una feria de profesiones, en la que cada uno tendrá que apropiarse de la elegida, en la que expondrán sobre ella. Finalmente, como actividad de cierre, se propone el juego online “Jugando con las profesiones” (Discoverykids, s.f.).</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Canción “Oficios y profesiones” (Luna, 2018) • juego online “Jugando con las profesiones” (Discoverykids, s.f.) • “Memorama de profesiones” (Ver-tal.com, s.f.)
Evaluación	<p>En el (Anexo D) se encuentra la rúbrica de evaluación correspondiente a este apartado.</p>

Fuente: Elaboración propia



Tabla 5. Actividad de los medios de transporte

Título:	Recorriendo el mundo
Responsable	Karen Espitia, Tatiana Salamanca
Objetivo	-Conocer los diferentes medios de transporte que existen, resaltando su importancia en nuestro medio y sus características principales.
Duración	4 horas
Tiempo de ejecución	Fechas comprendidas en el cuarto periodo académico Para iniciar se pondrá el audio “Adivina los sonidos de los medios” (CajaMusical, 2015). Posteriormente, se les pedirá a los estudiantes compartir con sus compañeros el último viaje que han realizado, sin importar si ha sido dentro o fuera del país. Luego de esto, con ayuda de la herramienta “Google Maps” (Google, s.f.) se mostrará el punto de partida y destino final de un viaje que haya realizado un niño.
Desarrollo de la actividad	A continuación, nombraremos los tres tipos de transportes que existen (terrestre, aéreo y marítimo), pegaremos pliegos de papel en las paredes (uno por cada tipo de transporte), los niños podrán dibujar, recortar o escribir cada uno de éstos y pegarlo en la cartelera correspondiente. Finalmente, se dará inicio al juego interactivo “Skribbl.io” (AdinPlay, s.f.) y “Medios de transporte” (Castaño & Pardo, s.f.) en el que jugaran simultáneamente con sus compañeros, poniendo en práctica lo aprendido. <ul style="list-style-type: none">• Audio “Adivina los sonidos de los medios” (CajaMusical, 2015)
Recursos	<ul style="list-style-type: none">• Herramienta “Google Maps” (Google, s.f.)• Papel craft, marcadores, revistas y periódicos.• Juego interactivo “Skribbl.io” (AdinPlay, s.f.)
Evaluación	En el (Anexo E) se encuentra la rúbrica de evaluación correspondiente a este apartado.

Fuente: Elaboración propia



5. Conclusiones y recomendaciones

Como docentes en constante formación, fue significativo realizar la presente propuesta; ya que se puede concluir que aunque un profesor trabaje para determinada institución, donde sus metodologías, actividades y lineamientos no vayan en concordancia con sus estudios básicos y propios, el docente tiene la opción de generar un ambiente de liderazgo con la necesidad de crear e implementar estrategias que mejoren la calidad del aprendizaje de los estudiantes por medio de estrategias lúdicas que promuevan una educación significativa para la vida.

Desde el ámbito profesional, este proyecto de intervención disciplinar es un reto constante para el docente, pues lo lleva a reinventarse de acuerdo con la realidad, contexto, situaciones y estudiantes con que se encuentre; es una estrategia que fortalecerá el que hacer docente y lo obligará a superarse con cada hipótesis o aporte que el estudiante le brinde. A modo personal, se considera la mejor estrategia para impedir que esta labor se convierta en un hábito monótono y apacible.

Así mismo se puede concluir que, aunque la presente propuesta no ha sido implementada en la institución educativa y que al hacer una investigación detallada en el marco teórico y los antecedentes, se afirma que el método científico es una estrategia lúdica apropiada para utilizar en los estudiantes de primer ciclo, debido a que éste ayuda a despertar la curiosidad de los niños y que por medio de actividades se desarrollan habilidades como cuestionar, observar, experimentar sobre la exploración del medio para construir su propio aprendizaje.

Es de considerar que esta estrategia de intervención se considera apta para la enseñanza de otros saberes, es decir, en materias estimadas fundamentales, pues el método científico se adecua y es flexible ante cualquier temática que se desee trabajar, como la lectura, escritura y lenguaje matemático.



Referencias

- Abreu, J. L. (Diciembre de 2014). *El método de la Investigación*. Obtenido de [http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9\(3\)195-204.pdf](http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9(3)195-204.pdf)
- AdinPlay. (s.f.). *Skribbl.io*. Obtenido de Skribbl.io: <https://skribbl.io/> Recuperado: 01 de agosto del 2020.
- Arroyo, H., & Cerqueira, M. (1997). *La promoción de la salud y la educación para la salud en América Latina*. San Juan, Puerto Rico: Universidad de Puerto Rico.
- Barrantes, P. (2017). *El método lúdico y su influencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Ciencia Tecnología y Ambiente en estudiantes del tercero de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría*. Lima, Perú: Universidad Nacional de Educación.
- Beltrán, D. I. (2010). *El viejo árbol*. (AMEI, Dirección, E. Avalos, & A. Trejo, Intérpretes)
- Bernal, L., Corredor, J., & Robles, N. (2015). *Una propuesta para el mejoramiento de las prácticas pedagógicas de los docentes de la Institución educativa Liceo Moderno de Suesca durante la implementación de estrategias lúdicas*. Bogotá D.C., Colombia: Fundación Universitaria los Libertadores.
- Bonilla. (2004). *Herramienta para la recolección de datos en la investigación educativa en el aula*. Obtenido de : <file:///C:/Users/Karen%20Espitia/Downloads/Dialnet-ElDiarioPedagogicoComoHerramientaParaLaInvestigaci-5163235.pdf>
- CajaMusical (2015). *Adivina los sonidos de los medios*. Audio: <https://www.youtube.com/watch?v=6pyt5hCu-Rs>. Recuperado: 13 de agosto del 2020.
- Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P. (2006). El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa. *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa*. Santiago de Chile, Chile: Universidad de Chile.
- Canda Moreno, F. (1999). Diccionario de Pedagogía y Psicología. En F. Canda Moreno, *Diccionario de Pedagogía y Psicología* (pág. 376). Madrid: Cultural S.A.



- Castaño, J. L., & Pardo, R. M. (s.f.). *Bits de inteligencia para niños de 3 años*. Obtenido de Bits de inteligencia para niños de 3 años:
http://ntic.educacion.es/w3//recursos/infantil/bits_de_inteligencia/pages/medios_transport_e.htm
- Discoverykids. (s.f.). *Jugando con las profesiones*. Obtenido de Jugando con las profesiones:
<https://www.discoverykidsplus.com/juegos/jugando-con-las-profesiones>. Recuperado: 01 de agosto del 2020.
- Eleinternacional. (s.f.). *Actividades para trabajar con los cinco sentidos en español*. Obtenido de Actividades para trabajar con los cinco sentidos en español:
<https://eleinternacional.com/blog/con-cinco-sentidos/>. Recuperado: 01 de agosto del 2020.
- Gesfomedia. (2020). *Mundo primaria*. Obtenido de Mundo primaria:
<https://www.mundoprimaria.com/juegos-educativos/juegos-ciencias/juego-plantas>.
Recuperado: 01 de agosto del 2020.
- Gómez Ramírez, J. F. (Abril de 2018). *El juego infantil y su importancia en el desarrollo*. Obtenido de El juego infantil y su importancia en el desarrollo:
<http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>
- Google. (s.f.). *Googlemaps*. Obtenido de Googlemaps: <https://www.google.com/maps/>
Recuperado: 01 de agosto del 2020.
- Gortari, E. E. (1980). *El método de las ciencias nociones preliminares*.
<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1209/montoyamaria2017.pdf>
f?sequence=2&isAllowed=y.
- Jiménez Vélez, C. A. (2000). *Lúdica y recreación: la pedagogía para el siglo XXI*. Bogotá : Magisterio.
- Junker. (s.f.). *Técnicas de observación y participación: de la observación participante a la investigación - acción - participativa*. Obtenido de
<https://antroporecursos.files.wordpress.com/2009/02/valles-observacion.pdf>



Luna, R. d. (2018). *Oficios y profesiones*. Canción:

<https://www.youtube.com/watch?v=1TckQ7fAZV4>. Recuperado: 13 de agosto del 2020.

Marti, J., Heydrich, M., Rojas, M., & Hernández, A. (2010). *Aprendizaje basado en proyectos: una experiencia de innovación docente*. Revista Universidad EAFIT, 10-21.

Martínez, L. N., Mosquera, Y., & Perea, E. (12 de Noviembre de 2010). El juego como estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje de la adición y sustracción en el grado primero de las instituciones educativas La Ceiba, Gallinazo y Diamante del municipio de Puerto Guzmán - Putumayo. *El juego como estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje de la adición y sustracción en el grado primero de las instituciones educativas La Ceiba, Gallinazo y Diamante del municipio de Puerto Guzmán - Putumayo*. Florencia, Caqueta, Colombia: Universidad de la Amazonia. Obtenido de Universidad de la Amazonia.

Marulanda, O. (1984). *El folclor de Colombia Práctica de identidad cultural*. Bogotá: Artestudio. Obtenido de El folclor de Colombia Práctica de identidad cultural: <http://babel.banrepcultural.org/cdm/ref/collection/p17054coll10/id/2398>

Ministerio de educación, c. y. (2015). *Aprendizaje basado en proyectos*. Obtenido de Catálogo de publicaciones del ministerio: <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/PdfServlet?pdf=VP17667.pdf&area=E>

Montoya, M. (Abril de 2017). *El método científico, la lectura creativa y el juego: estrategias lúdicas para favorecer el desarrollo de los procesos de pensamiento y acción de las ciencias naturales*. Bogotá D.C., Colombia: Fundación Universitaria Los Libertadores.

Multimedia, C. (s.f.). *Pipoclub*. Obtenido de Pipoclub:

<http://www.pipoclub.com/webonline/flash/sistema/general/general.html>. Recuperado: 01 de agosto del 2020.





Pocoyo. (s.f.). *Juegos de plantas y semillas de Pocoyo*. Obtenido de Juegos de plantas y semillas de Pocoyo: <https://www.pocoyo.com/juegos-ninos/plantas-semillas>. Recuperado: 01 e agosto del 2020



- Reverte, J., Gallego, A., Molina, R., & Satorre, R. (2007). El Aprendizaje Basado en Proyectos como modelo docente. *XII Jornadas de Enseñanza Universitaria de la informática*, 2-10.
- Rojas, Ú., & Valero, N. (2009). *El docente como promotor de la salud en educación inicial*. Mérida, Venezuela: Universidad de los Andes.
- Sampieri, H. C. (2010). *Métodología de la investigación*. México : mcgraw w-hill/interamericana editores, s.a. de C.V.
- Secretaría de integración social. (2010). *Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial del distrito*. Bogotá.
- Secretaria Distrital de Integración Social. (2013). *Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el distrito*. Bogotá D.C: DVO Universal.
- Sésamo (Dirección). (2018 [Película]. https://www.youtube.com/watch?v=LnFl_AL6Ylo. Recuperado: 01 e agosto del 2020). *Listos a jugar: Los cinco sentidos* [Película].
- Siempre, D. C. (2012). *Lineamiento Técnico de Salud en la Primera Infancia*. Obtenido de <http://www.deceroasiempre.gov.co/QuienesSomos/Documents/7.De-Salud-en-la-Primera-Infancia.pdf>
- Tamayo, W. (1997). *Folclore Derecho a la Cultura Propia*. Lima: Centro de recursos educativos. Obtenido de <https://www.iidh.ed.cr/IIDH/media/1922/folclore-derecho-a-la-cultura-propia-1997.pdf>
- Trujillo de Figarella, E. (2001). *Dialnet*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?Codigo=4004985>
- Ver-tal.com. (s.f.). *Juego de memoria: las profesiones*. Obtenido de Juego de memoria: las profesiones: http://www.ver-taal.com/mem_profesiones.htm. Recuperado: 01 de agosto del 2020
- Zamba, M. (Dirección). (2013 [Película]. <https://www.youtube.com/watch?v=euBIZxiaUE8> Recuperado: 13 de agosto del 2020.). *El sistema solar - Excursión al observatorio* [Película].





Anexos

Anexo A. Rúbrica de evaluación “Conozco el mundo con mis sentidos”

COMPETENCIA: Generar espacios experienciales de reconocimiento con cada uno de los sentidos del cuerpo, identificando sus principales características.						
SEMANA	PROPÓSITOS	NIVELES				VALORACIÓN PARCIAL
		1	2	3	4	
		¡Falta mucho todavía! 	Debo insistir un poco más 	Estoy aprendiendo 	Lo hago muy bien 	
	Durante esta semana el estudiante identificará el sentido del gusto y la vista mediante actividades lúdicas y vivenciales, utilizando el método científico para desarrollar su conocimiento al medio.	No aprobaste Esfuéztrate y lo lograrás	Aprobaste con dificultad Puedes avanzar aún más	Aprobaste Lo has logrado	Aprobaste con distinción Felicidades, así se hace	
	En el transcurso de estas fechas el estudiante identificará y descubrirá diferentes olores y texturas, participando de actividades exploratorias para reconocer los órganos de los sentidos del olfato y el tacto.	No aprobaste Esfuéztrate y lo lograrás	Aprobaste con dificultad Puedes avanzar aún más	Aprobaste Lo has logrado	Aprobaste con distinción Felicidades, así se hace	
	Durante este tiempo el estudiante descubrirá la importancia del oído, escuchando, descubriendo y describiendo los sonidos de su entorno para reconocer su medio.	No aprobaste Esfuéztrate y lo lograrás	Aprobaste con dificultad Puedes avanzar aún más	Aprobaste Lo has logrado	Aprobaste con distinción Felicidades, así se hace	
Evaluación	Durante este periodo el estudiante demostrará la identificación de cada uno de sus sentidos, mediante la participación de un juego interactivo “Las aventuras de Pipo” para interiorizar la función de cada uno	No aprobaste Esfuéztrate y lo lograrás	Aprobaste con dificultad Puedes avanzar aún más	Aprobaste Lo has logrado	Aprobaste con distinción Felicidades, así se hace	
VALORACIÓN FINAL						


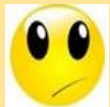


Fuente: Elaboración propia.

Anexo B. Rúbrica de evaluación “Descubriendo la importancia de las plantas”

COMPETENCIA: Permitir que los estudiantes conozcan y experimenten con las plantas y sus partes, rescatando la importancia de éstas en nuestro planeta.						
SEMANA	PROPÓSITOS	NIVELES				VALORACIÓN PARCIAL
		1	2	3	4	
		¡Falta mucho todavía! 	Debo insistir un poco más 	Estoy aprendiendo 	Lo hago muy bien 	
	Durante esta semana el estudiante reconocerá la importancia de las plantas mediante la creación de una semilla plantada para identificar el proceso de crecimiento y la vitalidad que tiene frente al oxígeno que respiramos.	No aprobaste Esfuézrate y lo lograrás	Aprobaste con dificultad Puedes avanzar aún más	Aprobaste Lo has logrado	Aprobaste con distinción Felicidades, así se hace	
	En el transcurso de estas fechas el estudiante identificará y descubrirá las partes de su planta, comunicándole a sus compañeros el avance que ha tenido la misma para posteriormente trasplantarla a una matera	No aprobaste Esfuézrate y lo lograrás	Aprobaste con dificultad Puedes avanzar aún más	Aprobaste Lo has logrado	Aprobaste con distinción Felicidades, así se hace	
	Durante este tiempo el estudiante participará de un juego interactivo “El jardín del Mago” para enriquecer y repasar los conocimientos aprendidos	No aprobaste Esfuézrate y lo lograrás	Aprobaste con dificultad Puedes avanzar aún más	Aprobaste Lo has logrado	Aprobaste con distinción Felicidades, así se hace	
Evaluación	Durante este periodo el estudiante demostrará sus conocimientos, por medio de la participación de un cuestionario interactivo en la página: “Mundo Primaria” para reconocer la importancia de las plantas.	No aprobaste Esfuézrate y lo lograrás	Aprobaste con dificultad Puedes avanzar aún más	Aprobaste Lo has logrado	Aprobaste con distinción Felicidades, así se hace	
VALORACIÓN FINAL						





Fuente: Elaboración propia.

Anexo C. Rúbrica de evaluación “Viaje al sistema solar”

COMPETENCIA: Generar en los estudiantes interés por conocer y descubrir el sistema solar y todo aquello que lo conforma.						
SEMANA	PROPÓSITOS	NIVELES				VALORACIÓN PARCIAL
		1	2	3	4	
		¡Falta mucho todavía! 	Debo insistir un poco más 	Estoy aprendiendo 	Lo hago muy bien 	
	Durante esta semana el estudiante comunicará a sus compañeros sus conocimientos previos de la vida que existe afuera del planeta tierra, por medio de un conversatorio para generar asombro y motivación ante la temática.	No aprobaste Esfuéztrate y lo lograrás	Aprobaste con dificultad Puedes avanzar aún más	Aprobaste Lo has logrado	Aprobaste con distinción Felicidades, así se hace	
	En el transcurso de estas fechas el estudiante participará de una observación hacia el espacio, por medio de un telescopio para descubrir e identificar formas nuevas a lo expresado en el conversatorio anterior.	No aprobaste Esfuéztrate y lo lograrás	Aprobaste con dificultad Puedes avanzar aún más	Aprobaste Lo has logrado	Aprobaste con distinción Felicidades, así se hace	
	Durante este tiempo el estudiante participará de un juego en línea: “La nave de Pipo” para aprender mediante actividades interactivas todo lo referente a la temática del espacio.	No aprobaste Esfuéztrate y lo lograrás	Aprobaste con dificultad Puedes avanzar aún más	Aprobaste Lo has logrado	Aprobaste con distinción Felicidades, así se hace	
Evaluación	Durante este tiempo el estudiante demostrará sus conocimientos, por medio de la creación y exposición de una maqueta sobre el sistema para potencializar su creatividad, conocimiento del espacio y del medio.	No aprobaste Esfuéztrate y lo lograrás	Aprobaste con dificultad Puedes avanzar aún más	Aprobaste Lo has logrado	Aprobaste con distinción Felicidades, así se hace	
VALORACIÓN FINAL						





Fuente: Elaboración propia.

Anexo D. Rúbrica de evaluación “Cuando sea grande seré...”

COMPETENCIA: Enriquecer el conocimiento de las diferentes profesiones familiarizándose con cada una y permitiendo tener una experiencia con su favorita.						
EMANA	PROPÓSITOS	NIVELES				VALORACION PARCIAL
		1	2	3	4	
		¡Falta mucho todavía! 	Debo insistir un poco más 	Estoy aprendiendo 	Lo hago muy bien 	
	Durante esta semana el estudiante comunicará a sus compañeros sus conocimientos previos de las profesiones por medio de un conversatorio para generar asombro y motivación e inclinación ante una profesión específica.	No aprobaste Esfuézate y lo lograrás	Aprobaste con dificultad Puedes avanzar aún más	Aprobaste Lo has logrado	Aprobaste con distinción Felicidades, así se hace	
	En el transcurso de estas fechas el estudiante participará de una feria vivencial para mostrar su profesión, la importancia y las funciones que realizaría; así mismo reconocerá las profesiones expuestas por sus compañeros para identificar las que están inmersas a su entorno.	No aprobaste Esfuézate y lo lograrás	Aprobaste con dificultad Puedes avanzar aún más	Aprobaste Lo has logrado	Aprobaste con distinción Felicidades, así se hace	
	Durante este tiempo el estudiante participará de un juego interactivo: “memorama” no solo encontrando las parejas; sino nombrando las cualidades de dichas profesiones.	No aprobaste Esfuézate y lo lograrás	Aprobaste con dificultad Puedes avanzar aún más	Aprobaste Lo has logrado	Aprobaste con distinción Felicidades, así se hace	
Evaluación	Durante este tiempo el estudiante demostrará sus conocimientos, por medio de un juego en línea “jugando con las profesiones”, para explorar directamente las funciones que tiene un profesional en diferentes áreas.	No aprobaste Esfuézate y lo lograrás	Aprobaste con dificultad Puedes avanzar aún más	Aprobaste Lo has logrado	Aprobaste con distinción Felicidades, así se hace	
VALORACIÓN FINAL						

Fuente: Elaboración propia.

Anexo E. Rúbrica de evaluación “Recorriendo el mundo”

COMPETENCIA: Conocer los diferentes medios de transporte que existen, resaltando su importancia en nuestro medio y sus características principales.						
SEMANA	PROPÓSITOS	NIVELES				VALORACIÓN PARCIAL
		1	2	3	4	
		¡Falta mucho todavía! 	Debo insistir un poco más 	Estoy aprendiendo 	Lo hago muy bien 	
	Durante esta semana el estudiante comunicará a sus compañeros la experiencia de su último viaje en familia por medio de un conversatorio para generar asombro y motivación e inclinación ante la temática	No aprobaste Esfuézate y lo lograrás	Aprobaste con dificultad Puedes avanzar aún más	Aprobaste Lo has logrado	Aprobaste con distinción Felicidades, así se hace	
	En el transcurso de estas fechas el estudiante participará de una actividad en línea, por medio de la aplicación: “Google Maps” realizando el recorrido de un destino a otro para identificar los medios de transporte que en dicho recorrido se pudo o puede utilizar.	No aprobaste Esfuézate y lo lograrás	Aprobaste con dificultad Puedes avanzar aún más	Aprobaste Lo has logrado	Aprobaste con distinción Felicidades, así se hace	
	Durante este tiempo el estudiante participará de una actividad de clasificación de los medios de transporte, por medio de dibujo y/o recortes para identificar las diferencias de cada tipo.	No aprobaste Esfuézate y lo lograrás	Aprobaste con dificultad Puedes avanzar aún más	Aprobaste Lo has logrado	Aprobaste con distinción Felicidades, así se hace	
Evaluación	Durante este tiempo el estudiante demostrará sus conocimientos, por medio de un juego de medios de transporte, para explorar, adivinar e identificar las características de cada tipo.	No aprobaste Esfuézate y lo lograrás	Aprobaste con dificultad Puedes avanzar aún más	Aprobaste Lo has logrado	Aprobaste con distinción Felicidades, así se hace	
VALORACIÓN FINAL						

Fuente: Elaboración propia.